

INFECTION

Les combattants humains viennent de remporter une victoire décisive, mais le démon monstrueux qu'ils viennent d'occire explose en répandant dans les couloirs une vapeur méphitique qui corrompt autant les corps que les esprits. Le frère rédempteur est immunisé à ce nouveau maléfice grâce à sa foi inébranlable, mais il n'en va pas de même de ses compagnons d'infortune.



Forces en présence du joueur humain

Le joueur humain dispose de l'effectif suivant :

- Le frère rédempteur (avec les dons Châtier le mal et Aura de guérison) ;
- Un spadassin condamné équipé d'un tromblon ;
- Deux brutes condamnées ;
- Trois cartes d'avantage (piochées au hasard).



Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 4 PM. Il ne peut faire entrer aucun démon en cours de partie.



Mise en place du scénario

Retirez du paquet les tuiles de sortie et de salle du pentacle. Constituez une première pile face cachée composée de 10 tuiles piochées au hasard.

Constituez une deuxième pile face cachée composée de 3 tuiles piochées au hasard et de la tuile de sortie (mélangez ces 4 cartes).

Placez la première pile au sommet de la deuxième.

Au final, vous obtenez une pile de 14 tuiles, la tuile de sortie se trouvant parmi les 4 dernières.

La salle du pentacle 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 placer 2 de ses combattants sur la tuile de sortie. Le joueur démon est vainqueur dans tous les autres cas.



Règles spéciales



LA MORT RAMPANTE

L'air empoisonné du labyrinthe cause des dommages irréversibles aux condamnés. Au début de la phase d'initiative, avant de jeter les dés, chaque condamné humain qui n'a pas déjà au moins 2 lignes d'action annulées subit une touche. C'est le joueur humain qui choisit quelle ligne d'action il doit annuler.



RETOUR DE L'AU-DELÀ

Dans ce scénario, tout combattant humain tué est immédiatement remplacé par un damné putréfié. Si cette transformation provoque un surnombre, le joueur démon doit retirer du plateau une figurine de son choix. Tous les damnés putréfiés ont les mêmes caractéristiques. Ils sont considérés comme des démons et sont contrôlés par le joueur démon. Ils peuvent agir durant le tour où ils apparaissent.



UN BON BOL D'AIR FRAIS

Les tuiles de Cache représentent des puits qui montent des profondeurs et qui diffusent un air moins vicié que le reste du labyrinthe. Un combattant humain qui se trouve sur cette tuile ne subit aucun dégât de poison (voir règle spéciale La mort rampante).



LA LUMIÈRE SALVATRICE

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.

Damné putréfié

DPT 2

Santé

CBT 3

1

DEF 5

« ...cerveau... »

