

# PERDUS !

**L**orsque 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*

Les recherches du frère Rédempteur l'amènent à découvrir une vieille carte devant le mener, lui et ses hommes, jusqu'à un des foyers de l'invasion. Mais le mal dispose d'informateurs redoutables et en enfer la géographie peut se révéler très « capricieuse ». Le frère Rédempteur comprend très vite que les lieux décrits par la carte ne correspondent que partiellement à la réalité et que leur intrusion est loin d'être passée inaperçue. Bien au contraire, ils sont attendus de « sabot ferme ».



## 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 les dons Rassemblement ! et Aura de guérison) ;
- Un spadassin condamné équipé d'un Tromblon ;
- Un spadassin condamné ;
- Une brute condamnée ;
- Trois cartes d'avantage. Enlevez les deux cartes Plan des égouts du paquet de cartes d'avantage. Deux cartes sont piochées au hasard dans le paquet par le joueur humain. Il choisit ensuite une troisième carte dans le paquet.



## 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

Le joueur démon met en place le scénario en constituant le plateau de jeu illustré en page 2.

Retirez ensuite du paquet les tuiles de cache, de sortie, de salle du pentacle et celles se terminant en cul-de-sac.

**Le chemin 1** est constitué de 1 tuile piochée au hasard et d'une tuile de cache se terminant en cul-de-sac.

**Le chemin 2** est constitué de 1 tuile piochée au hasard et d'une tuile de cache se terminant en cul-de-sac.

**Le chemin 3** est pour l'instant constitué de 2 tuiles piochées au hasard et de la tuile de salle du pentacle.

Les combattants humains sont placés sur la tuile de sortie.



## Conditions de victoire

Le joueur humain gagne la partie s'il parvient à tuer le maître des âmes. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur démon.



## Règles spéciales



### SURPRISE !

En plus des 4 PM, le joueur démon dispose aussi d'un démon de combat 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.



### LONGUE SERA LA ROUTE

Lorsque la tuile de cache du chemin Est ou du chemin Ouest est placée en jeu, placez immédiatement la tuile non révélée restante (si elle existe) du chemin concerné sur le dessus de la pile de tuiles du chemin Sud.

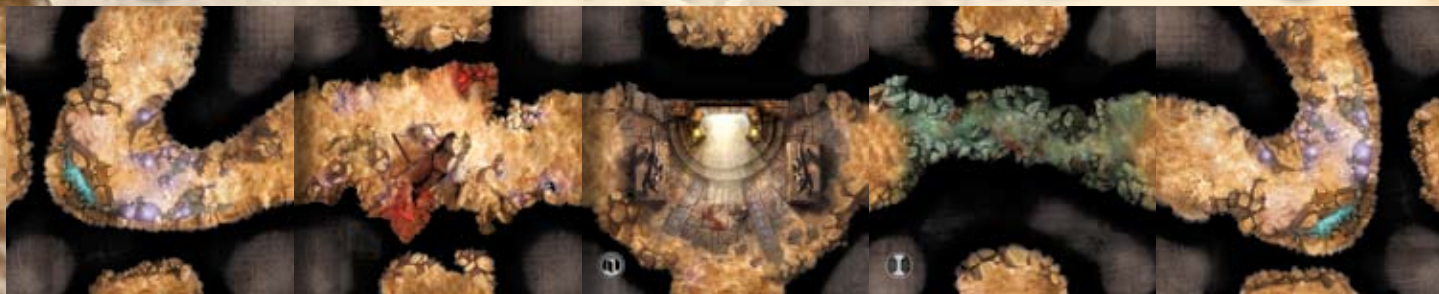
CHEMIN OUEST  
PILE DE 2 TUILES

B



CHEMIN EST  
PILE DE 2 TUILES

C



A

CHEMIN SUD  
PILE DE 3 TUILES



### SENS DE L'ORIENTATION

Les tuiles de cache des chemins Est et Ouest, ainsi que la tuile de salle du pentacle du chemin Sud, doivent pouvoir être placées en jeu. Le joueur démon ne peut volontairement bloquer le chemin avant le placement de ces trois tuiles. Si malgré tout une tuile placée en jeu génère un cul-de-sac avant le placement des tuiles de cache ou de la tuile de salle du pentacle, vous devez défausser immédiatement la tuile générant le cul-de-sac et en piocher une nouvelle (parmi celles de la réserve) jusqu'à ce que le chemin ne soit plus bloqué.



### OBSTRUÉ

Les issues des tuiles A, B, C ne sont pas considérées comme non explorées en ce qui concerne le placement des combattants du joueur démon. Ainsi, le joueur démon ne peut pas faire entrer normalement en jeu ses combattants par l'issue libre de ces tuiles, y compris avec le résultat Le Goût Du Sang de la planche de destinée. Par contre, il est possible de faire entrer en jeu des combattants par le biais du résultat Monstres Fouisseurs de la planche de destinée.



### TRÉSOR

Lorsqu'une tuile de cache est placée en jeu, le joueur humain pioche au hasard une carte d'avantage.



### EXPLORATION

#### *Tuile de départ - Lire à voix haute au début de la partie*

Vous écumez les sous-sols de la Nouvelle Jérusalem depuis quelques jours déjà à la recherche de ce satané démon. Pour la première fois, vous pouvez percevoir de l'inquiétude sur le visage du frère Léon. Il semble être agacé à chaque fois qu'il consulte sa carte, car peu de choses semblent correspondre à l'architecture des lieux. Le temps presse et il va falloir être perspicace pour prendre le bon chemin. Des traces de pas humains mêlées à celles de créatures inconnues mènent vers l'est tandis qu'une odeur pestilentielle ainsi que d'inquiétants grognements semblent émaner du sud. Enfin, vers l'ouest, l'obscurité est telle qu'en comparaison la nuit pourrait passer pour une journée ensoleillée du mois de juillet.

#### *Chemin Est - Lire à voix haute lorsqu'un combattant humain révèle la tuile de cache du chemin Est*

Vous découvrez un homme de forte stature enchaîné à un poteau. Son corps est recouvert d'horribles cicatrices, mais il semble être encore en état de combattre. Il vous apprend qu'il a été capturé par une horde de troglodytes et amené ici pour être torturé par un seigneur démon. Il souhaite vous accompagner dans votre périple pour se venger. En outre, il vous révèle le code secret vous permettant d'ouvrir un portail qui se trouve à l'ouest. Selon lui, une arme légendaire serait cachée dans cette direction.

Une nouvelle brute condamnée rejoint l'équipe du joueur humain. Placez la seconde figurine de brute condamnée sur la tuile de cache. Elle dispose de DEF 6 jusqu'à sa première

activation. La brute condamnée pourra être activée normalement lors du prochain tour de jeu du joueur humain. La brute condamnée est équipée d'un bouclier en acier et connaît le code secret qui permet l'exploration du chemin Ouest. La brute condamnée est animée d'une haine insatiable et bénéficie d'un bonus permanent de +1 CBT.

Lors de la phase initiative, tout combattant humain se trouvant sur la même tuile qu'un combattant humain connaissant le code secret prend connaissance à son tour du code.

Si à un moment donné de la partie, avant que le chemin ouest ne soit débloqué, plus aucun combattant humain ne connaît le code secret, la partie est perdue.

***Chemin Ouest - Tuile B - Lire à voix haute lorsqu'un combattant humain dépense 1 DPT pour quitter cette tuile par l'issue au nord***

Un immense portail conçu avec divers métaux inconnus vous barre le passage. Un mécanisme obscur basé sur d'étranges signes ésotériques bloque son ouverture. Avec la combinaison, le problème serait vite réglé.

Si le combattant humain n'a pas connaissance du code secret, le point de DPT est perdu et l'exploration est impossible.

Si le combattant humain a connaissance du code secret, l'exploration se déroule normalement.

***Chemin Ouest - Lire à voix haute lorsque la tuile de cache du chemin Ouest est révélée***

Un tas de viscères pourrissant recouvre l'ensemble de la salle. Néanmoins, une lumière étrange et bienveillante attire votre attention. Au centre de la pièce, un majestueux marteau de guerre baigné d'un halo de lumière est dressé sur un socle épargné par la bouillie infâme. Vous traversez avec dégoût les immondes déjections pour récupérer l'arme.

Le combattant humain qui a révélé la tuile de cache est désormais équipé d'un marteau consacré (même si c'est un spadassin). Un lien sacré les unit désormais et seule la mort pourra le rompre. Le joueur humain prend la carte d'objet marteau sanctifié. Le marteau consacré a les mêmes caractéristiques que le marteau sanctifié. Toutefois, si le porteur du marteau consacré est éliminé, sa carte est laissée sur la tuile où il se trouvait au moment de son élimination. Tout combattant humain se trouvant sur la même tuile que la carte du Marteau consacré pourra utiliser son action pour s'en équiper.

***Chemin Sud - Tuile A - Lire à voix haute lorsqu'un combattant du joueur humain atteint cette tuile***

Les murs de cette salle sont couverts d'une écriture inconnue et de dessins obscènes mettant en scène un démon vicieux semblant manipuler de pauvres créatures humanoïdes. Un étroit passage au sud est en partie bloqué par des ruines issues d'une ancienne civilisation.

***Chemin Sud - Tuile A - Lire à voix haute lorsqu'un combattant humain ne possédant pas le marteau consacré dépense 1 DPT pour quitter la tuile par l'issue au sud***

Nom de Dieu ! Le passage est bloqué par une sorte d'autel impie dédié à la gloire de Satan. Seule une arme consacrée pourrait venir à bout de cette construction démoniaque.

Le point de DPT est perdu.

***Chemin Sud - Tuile A - Lire à voix haute lorsqu'un combattant humain possédant le marteau consacré est présent sur la tuile A***

Animé par la haine et la rage, vous détruisez l'autel impie à l'aide du marteau consacré. Le passage vers le sud est enfin libre !

Les règles normales d'exploration sont à nouveau en fonction.

***Chemin Sud - Tuile de salle du pentacle - Lire à voix haute lorsque cette tuile est révélée***

Enfin ! Le but de votre quête est tout proche. L'immonde créature qui vous fait face est certainement à l'origine des troubles secouant dernièrement la Nouvelle Jérusalem. Pour la gloire de Dieu, faites lui payer tous ses crimes !

Le joueur démon place le maître des âmes sur cette tuile.

Si le démon de combat est encore en jeu lorsque le maître des âmes apparaît, on considère que le démon de combat abandonne ses proies au maître des âmes et s'enfuit dans les entrailles du réseau souterrain. La figurine représentant le démon est alors immédiatement déplacée sur la salle du pentacle. Elle représente désormais le maître des âmes.

Le démon est protégé par une barrière mystique. Ainsi, un combattant humain présent sur la tuile de salle du pentacle ne peut pas quitter la tuile tant que le maître des âmes est encore en vie.

Aucun troglodyte ne peut être placé sur la salle du pentacle (même suite à l'utilisation d'une carte d'événement), la présence du maître des âmes étant trop terrifiante pour ces créatures.