

SAUVETAGE

PAR THIERRY VAREILLAUD

Que Dieu nous préserve ! Le frère rédempteur a disparu. Lors de sa dernière expédition souterraine, un pan entier de couloir s'est dérobé sous ses pieds, l'engloutissant tel un infâme démon avalant son âme ! Et avec lui tout le savoir, toute l'expérience de sa lutte contre les engeances rampantes. Mon Dieu, sauvez-nous, nous sommes perdus sans notre guide...

Gloire au Seigneur ! Une lueur d'espoir subsiste. Notre Seigneur, dans son infinie bonté, avait doté le frère d'un lien spirituel divin avec ses ouailles, leur permettant de ne pas le perdre dans les boyaux putrides des sous-sols. Et ce matin, miracle, ses condamnés ont senti l'appel du frère, ténu, vacillant et empli de douleur. Il est à l'agonie, seul au cœur des ténèbres. Nos prières ont été entendues, nous partons à sa recherche. Notre Saint-Père nous accorde même une flasque bénite afin de redonner les forces nécessaires à notre frère pour s'échapper des terres souillées !



Forces en présence du joueur humain

- Un spadassin équipé d'un tromblon ;
- Un spadassin ;
- Une brute condamnée équipée d'un bouclier en acier ;
- Une brute condamnée ;
- Une carte d'avantage *Notre foi nous protège !* ;
- Une deuxième carte d'avantage (piochée au hasard).



Forces en présence du joueur démon

Le joueur démon débute la partie avec 4 PM. Au cours du scénario, il peut faire entrer deux démons de combat (mais jamais deux en même temps).



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

Le joueur humain gagne lorsque le frère rédempteur atteint la tuile de sortie. Tout autre résultat est une victoire du joueur démon.



Règles spéciales



SUIVRE L'APPEL DU LIEN SPIRITUEL

Afin de trouver le frère blessé, les combattants humains suivent l'appel du lien spirituel qui leur indique le chemin à suivre. On considère qu'il fonctionne selon le même principe que le filet d'air frais du scénario Les survivants (règles du jeu page 16) à une exception près : lorsque la face 7 est visible, placez sur la prochaine tuile le frère rédempteur. Si la tuile piochée est un couloir étroit, défaussez-la et piochez-en une autre.



LE FRÈRE BLESSÉ

Le frère rédempteur possède les dons Rassemblement ! et Aura de guérison. On place un pion de dégâts sur ses 5 premières lignes d'action et il reçoit un dé d'initiative placé sur la face 6. Il est désormais considéré comme un combattant du joueur humain, mais il ne peut pas être activé durant la phase d'action où il entre en jeu.



UN ÊTRE D'EXCEPTION

Le joueur démon ne peut pas utiliser le résultat Piège de la planche de destinée sur le frère rédempteur.



LA FLASQUE DE SGNAPS BÉNITE DU SAINT-PÈRE

La flasque est automatiquement administrée au frère dès qu'il est découvert. Au début de chaque phase d'initiative, le joueur humain soigne une ligne d'action du frère rédempteur. Si le frère est blessé à nouveau, le pouvoir de guérison de la fiole s'arrête.