

PAR LA PEAU DU CULTE !

Vos héros se sont sortis de ce mauvais pas mais ne comptent pas en rester là. Après une enquête de plusieurs jours, ils découvrent que leur commanditaire serait un puissant démoniste à la tête d'une secte de cultistes fanatiques.

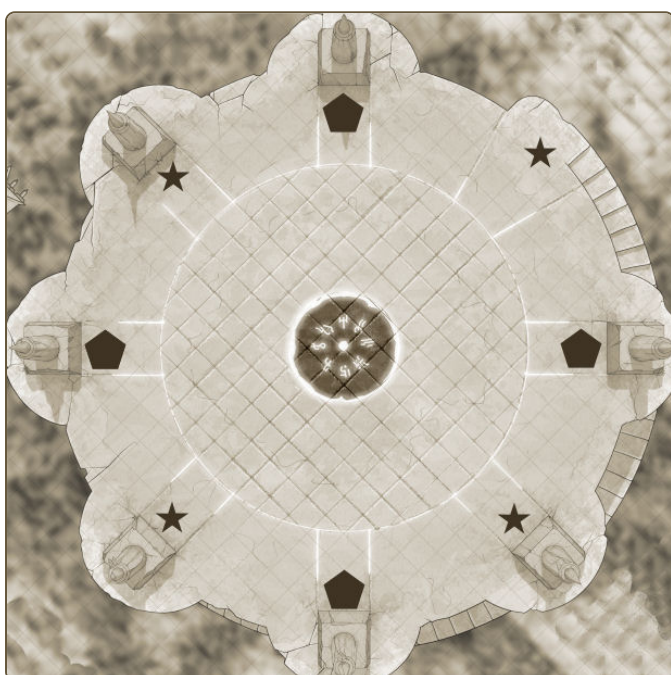
Le talisman semble être un catalyseur magique, ancien et très puissant. Cela ne présage rien de bon.

Les personnages finissent par trouver le repère des cultistes; les caves d'un grand domaine bourgeois. Ceux-ci sont en pleine cérémonie d'invocation. Le démoniste se tient au centre d'un cercle magique et un portail vers des mondes démoniaques est en train de s'ouvrir en face de lui.

Pas question d'attendre de voir ce qui va en sortir ! Vous devez mettre fin à cette cérémonie et vous faire vengeance au passage...



TERRAIN



La table représente une cave (donjon, égouts...) de manoir. Le lieu peut être ouvert mais vous pouvez également représenter pièces et couloirs.

Placez une entrée/escalier/trappe... au centre de chaque bord de table (4 entrées). Placez également un portail magique proche de chaque angle de la table (4 portails). Au centre de la table placez le démoniste au centre d'un cercle magique.

ENNEMIS

3 cultistes / Joueur

Positionnés aléatoirement.

Tous les sbires générés du scénario seront des cultistes.

DÉPLOIEMENT

Les personnages se déploient autour d'une des quatre entrées principales, celle de leur choix.



CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs doivent éliminer le démoniste avant la fin de son invocation.

Si le démoniste arrive à ouvrir le portail :

Il est trop tard. Tout commence à s'effondrer et les forces démoniaques envahissent la ville. Vous avez à peine le temps de vous échapper avec d'autres survivants avant que la ville tombe aux mains des démons. Une nouvelle ère de ténèbres s'annonce, et c'est un peu à cause de vous.

Saurez vous y mettre un terme ?...



RÉCOMPENSE(S)

8XP/Joueur

RÈGLES SPÉCIALES

Points d'apparition : Les sbires sont générés à partir d'un des 4 points d'entrées au hasard et les monstres à partir d'un des portails magiques au hasard.

Invocation : Tant qu'il n'est pas engagé au combat, le démoniste se concentre sur son invocation. À la fin de chaque tour lors duquel il n'a pas subi d'attaque augmentez le marqueur d'invocation de 1. Si la carte flux de mana est en jeu avec un bonus de magie augmentez le marqueur de 2. Si un joueur obtient un 1 sur son dé d'activation augmentez immédiatement le marqueur de 1. Lorsque le marqueur atteint 14-nombre de joueurs l'invocation est terminée et la partie est perdue, les démons se répandent sur la ville.

ÉVÉNEMENTS



Scénario

Les forces démoniaques ont très envie de se déverser sur le monde augmentez le marqueur d'invocation de 2.



Monstre errant

Un démon mineur sort d'un portail magique au hasard.



Ça peut pas être pire !

Un démon mineur apparaît dans le cercle d'invocation central pour protéger le démoniste.



Embuscade

Si vous utilisez des portes dans vos décors un cultiste sort de la porte la plus proche. Sinon utilisez la carte normalement.