

personne n'est sauvé

le démon attaque, tuant l'un des notables.

lancez 1D6.

Chaque notable avec une valeur de ruse égale au résultat obtenu est tué.

Chaque héros gagne 2 investigations

personne n'est sauvé

le démon attaque, tuant l'un des notables.

lancez 1D6.

Chaque notable avec une valeur d'esprit égale au résultat obtenu est tué.

Chaque héros gagne 2 investigations

personne n'est sauvé

le démon attaque, tuant l'un des notables.

lancez 1D6.

Chaque notable avec une valeur d'honneur égale au résultat obtenu est tué.

Chaque héros gagne 2 investigations

sorciere des bois

Vous vous trouvez face à une cabane éclairée de façon instable, vous approchez et soudain la porte s'ouvre, vous êtes attiré à l'intérieur

Faites un test d'esprit 6+. Si c'est un succès gagnez 5 investigations. Si c'est un échec perdez 1D6 investigation, votre tour se termine et vous êtes aussitôt envoyé à town hall



1 Hôtel de ville

Au début de l'affrontement final, chaque "notable" déjà mort rejoint le Démon en tant que "notable diabolique"



1 Town Hall

Hôtel de Ville Au début de l'affrontement final, chaque "notable" déjà mort rejoint le Démon en tant que "notable diabolique"