

La domination de la liche

Cette quête peut se jouer dans une ville ou un village quelconque, c'est plutôt basé sur la baston.

Situation

Depuis quelques années, une liche, envoyée en émissaire par Le Terrible Seigneur-Liche Razmor Wushrogg, construit une tour à proximité du village choisi et dissimule cette construction grâce à un puissant sortilège.

Mais depuis quelques temps, le sortilège n'est plus activé et la liche envoie des morts-vivants attaquer les passants, les convois et même les habitations. Récemment, un marchand a disparu.

Les aventuriers arrivent dans le village et là, il y a plusieurs possibilités :

- un garde ou le maire leur demande d'aller poutrer la liche ;
- ils arrivent durant ou juste avant une attaque et décident d'aller la taper ;
- dernière possibilité, vous avez de l'imagination ;

Les aventuriers devront parcourir quelques kilomètres et peuvent se faire attaquer par des squelettes, morts-vivants et autres zombies. (voir annexe pour les caractéristiques des monstres)

Pour rentrer dans la tour il y a plusieurs possibilités aussi : la discrétion, poutrer les 2 gardes goules, rentrer par une fenêtre pour les personnages qui ont *escalader*. (voir plan de la tour en annexe)

La tour

Elle est composée d'un rez-de-chaussée, d'un sous-sol et de 3 étages. Comme les morts vivants n'aiment pas la lumière, il faudra s'éclairer.

Le rez de chaussée : il y a uniquement une fenêtre haute et deux escaliers, l'un qui descend et l'autre qui monte.

Le sous-sol : il s'y trouve une cage gardée par 6 squelettes. Une fois les gardiens tués, les aventuriers peuvent délivrer le marchand qui s'y trouve. S'ils sont peu nombreux, le marchand peut rejoindre les aventuriers pour les aider. Sinon, si vous êtes un gentil MJ, il peut leur offrir une récompense.

Le 1er étage : il y a 3 goules. Si jamais les aventuriers font beaucoup de bruit, 2 autres goules descendent pour venir les frapper. Les goules étant à l'autre extrémité de la pièce, les aventuriers peuvent passer silencieusement sans se battre. C'est une salle remplie de butin : les morts-vivants « inférieurs » (goules, zombies et squelettes) ne différenciant pas la pacotille des objets de valeurs, les aventuriers pourront y trouver toutes sortes de choses (habits, objets inutiles, armes ...) mais aucun objet magique, ceux-ci étant apportés à la liche.

Le 2ème étage : s'ils ne les ont pas battues à l'étage précédent, il y a 2 goules qui attendent les aventuriers dans cette pièce. La pièce en question est le bureau/laboratoire/bibliothèque de la liche. Des fioles sont rangées ; les aventuriers peuvent les prendre mais ne connaissent pas leur utilité. Si vous êtes un gentil MJ, ils peuvent trouver quelques livres intéressants. Si un des aventuriers utilise *Instinct du trésor* ou enlève le livre de votre choix, il trouve derrière une bibliothèque une petite salle où, derrière 4 zombies, se trouve un coffre fermé contenant les pièces d'or volées (entre 150 et 500, c'est vous qui voyez).

Le 3ème étage : c'est une salle de magie : un pentacle est tracé sur le sol avec à chacune de ses branches une bougie. Les mages peuvent sentir une magie obscure. C'est là que se trouve la liche : grâce à ses pouvoirs, elle ranime les cadavres des personnes attaquées pour lever une armée. Elle est d'ailleurs en plein rituel. Durant le combat, au 3ème tour, un zombie vient aider son maître. Au 6ème tour, un squelette se joint au combat. Au 9ème tour, une goule apparaît pour frapper les aventuriers, ce qui fait un bon tas de charogne. Si les aventuriers tuent la liche, les morts-vivants tombent, inanimés. Lors du combat, l'odeur de la liche incommode les aventuriers : ils ont un malus de 1 à tous leurs tests. De plus, même une fois qu'ils ont poutré la liche, celle-ci se relève au bout de quelques minuets donc il faut absolument que les aventuriers brisent le phylactère. En général, après avoir battu la liche (ou en tous cas quand ils croient l'avoir battue), les aventuriers fouillent la pièce. Insistez sur le fait que l'étrange vase est fragile et qu'il diffuse une aura magique noire pour que les joueurs comprennent qu'ils doivent le casser. Sinon, les aventuriers ne peuvent trouver dans la pièce que des os. La liche, étant autrefois un mage possède un bâton et vous pouvez décider de lui faire porter quelques objets magiques ou non, à la plus grande joie des aventuriers avides ainsi que des magicien(ne)s. Une fois la liche réduite à l'état de mort définitive, s'ils savent que les doigts de liche peuvent se vendre à bon prix pour faire des potions de mana rouge, les compagnons peuvent récupérer ceux-ci pour les revendre soit à un apothicaire ou à l'Université de magie à Glargh.

Si les aventuriers ont lu le livre Le Bestiaire Isolite de la Terre de Fangh ou s'ils se sont renseignés auprès d'un érudit avant, ils peuvent savoir que la liche peut être battue en brisant son phylactère (pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, en gros, c'est un récipient dans le quel la liche a enfermé son âme. S'ils brisent ce vase, la liche est détruite). Sinon, ils peuvent par hasard casser cette boîte si vous êtes gentil, une fois de plus.

Récompenses

Enfin, les aventuriers retournent voir le commanditaire pour recevoir leur récompense. Je conseille environ 1000 Po et 50 points d'expérience par joueur parce qu'une liche, c'est quand même costaud ! (après, c'est comme vous voulez !)

J'espère que ce scénario vous plaira à tous et bon jeu =)

Table des rencontres pour le scénar :

| | AT | PRD | EV | PR | Dégats | Cou | XP | En plus ... |
|---------------------|----|-----|----|----|--------|------|----|--|
| Squelette | 8 | 6 | 16 | 0 | 1D+1 | 1000 | 6 | Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 |
| Goule | 6 | 4 | 30 | 1 | 1D+4* | 1000 | 16 | *Si dégats, ajouter poison de la goule : vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison |
| Zombie | 8 | 0 | 20 | 1 | 1D+1 | 1000 | 6 | MV : 50%, rate ½ assaut |
| Liche émissaire | 12 | 10 | 45 | 3 | 1D+6 | 25 | 50 | Lance des sorts de niveau 1 à 4 (PA : 34) |
| Marchand prisonnier | 9 | 7 | 14 | 1 | 1D+2 | 10 | 7 | Armé d'un gourdin |