

Liche et indices

Alors que la mafia de la Chaîne d'Os se réunit pour son assemblée annuelle, un événement inattendu frappe : leur chef, la redoutable liche Arakcéress, est détruite. La tension monte rapidement parmi ses lieutenants, chacun soupçonnant les autres de trahison. Mais qui prendra désormais le contrôle de toutes les créatures invoquées par l'immortel sorcier ? Dans cette atmosphère pesante, il faudra découvrir qui a osé éliminer la liche et de quelles manières.

Même s'il peut être placé dans n'importe quelle campagne de jeu de rôle et système de jeu, ce scénario (enquête style Qui l'a vu ?) se déroule dans le cadre des **Chroniques de Forge Pierre aux éditions des XII Singes** et utilise le système de jeu de la cinquième édition. En tant que meneur, vous pouvez l'introduire à vos joueurs à n'importe lequel de leur passage à Puerto de Sentaria, de préférence quand ils ont vaincu le Cercle de Fer (livre 3 des Chroniques de Forge Pierre page 69). L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 12.

Scénario et plan Patrick Janniaud
Illustrations Midjourney

L'histoire

Ce scénario d'enquête (qui peut rapidement virer en de sanglants combats si l'on n'est pas subtile) peut se jouer de deux façons, offrant deux expériences palpitantes.

Dans la première version, vous êtes les héros de Forge Pierre, aventuriers audacieux ayant infiltré la cour de la liche en usurpant l'identité d'un nouveau lieutenant et de ses gardes du corps. Sous le couvert de cette fausse allégeance, vous devrez naviguer dans

un nid de conspirations et de secrets, tout en évitant d'être démasqué. Un scénario qui peut facilement être intégré à n'importe quelles campagnes de jeux de rôle.


Dans l'autre version, vous incarnez les loyaux (ou presque) lieutenants de la redoutable liche. L'un d'entre vous, cependant, a commis une trahison impardonnable qui a abouti à sa destruction. Votre mission est simple, mais périlleuse : démasquer le traître et vous assurer d'être choisi comme héritier du pouvoir de la créature immortel. Une histoire plus dans un esprit « One shot ».

Contexte

Arakcéress, nécromant aux ambitions obscures, ne convoitait pas la création d'une horde de morts-vivants pour asservir le monde. Non, sa véritable soif de pouvoir résidait dans la manipulation des mafias qui pullulaient dans le royaume de Castilla, se glissant dans l'ombre tel un serpent vorace, étendant ses tentacules macabres aux confins du mal. Ainsi naquit la Chaîne d'Os, une organisation redoutable, un écheveau de corruption et de mort, où chaque maillon était une menace pour l'ordre établi.

Pour préserver son organisation maléfique, Arakcéress fit le choix effroyable de se transformer en liche, empruntant à la mort une immortalité abjecte. Ses lieutenants, des ombres de son propre reflet, se métamorphosèrent à leur tour en puissantes entités, chacune plus menaçante que la précédente, prêtes à servir leur maître immortel dans une danse macabre de loyauté tordue.

Dans l'obscurité de son donjon, Arakcéress attira une myriade de créatures, gardiennes de sa forteresse



maudite. Mais l'influence de leur maître fut telle qu'elles sombrèrent dans la folie, déformant leur nature en une caricature des horreurs qu'il chérissait. Chaque année, lors du solstice d'hiver, un rituel s'imposait : une cérémonie grotesque où ses vassaux, tremblant d'un mélange de dévotion et de terreur, réitéraient leurs vœux de fidélité à travers une parodie de culte dédiée à la déesse du sang Inominus et au dieu des morts-vivants Astemetep.

Ce rite culminait dans le sacrifice d'une jeune fille innocente, une offrande à la noirceur qui étreignait son âme. Puis, après cette scène de désespoir, se tenait une assemblée, où chaque murmure et chaque regard furtif traçaient les contours de la stratégie de la Chaîne d'Os pour l'année à venir. Une conspiration infinie, tissée de mort et de dévotion, où l'ombre d'Arakcéress planait, toujours plus oppressante.

La chaîne d'os :

La Chaîne d'Os est structurée en cinq branches distinctes qui s'entrelacent, mais fonctionnent de manière autonome. Chacune se consacre à un domaine spécifique. Chaque branche est placée sous la direction d'un lieutenant trié sur le volet par Arakcéress, qui veille à compartimenter strictement les opérations. Cette structure cloisonnée protège la Chaîne d'Os d'une éventuelle descente de la sûreté royale, organisation qui lute contre le crime à l'échelle de tout le royaume de Castilla, rendant impossible le démantèlement de l'organisation en un seul coup.

Les personnalités de la Chaîne d'Os

Ormatius Segnerre

Ce nécromant au visage taillé à serpe avec une grosse cicatrice au menton, maigre pour un nain avec une

barbe blanche, porte un lourd manteau noir ceinturé de cuire. Son visage à moitié caché par une écharpe. Il tient un épieu métallique avec un long manche sur lequel courent des arcs électriques. Il lui sert d'arme et de focaliseur arcanique. Il martyrise aussi avec, les esclaves dont il fait commerce avec les empires de l'est. À sa main droite, une chevalière avec une tête de mort brille d'un vert maladif. Peu bavard, il arbore un rictus mauvais en permanence. Il regarde tout le monde de travers. Il parle rarement d'une voix désagréablement nasillarde.

Il est suivi en permanence par six morts-vivants de taille très divers, à la peau parcheminée et portant de lourdes chaînes. On a du mal à savoir si ce sont des zombies, des goules ou des nécrophages. Pendant son apprentissage en tant que nécromant, il a du transformé en zombi sa sœur pour prouver qu'il pouvait se dépasser et sa loyauté à la liche.

Nain de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 12, 15 avec Armure de mage, 20 avec Bouclier

Points de vie : 88 (13d6 + 26)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

10 (+ 0)14 (+ 2)15 (+ 2)18 (+ 4)14 (+ 2)15 (+ 2)

Jets de sauvegarde : Int + 7, Sag + 7

Compétences : Arcanes + 7, Investigation + 7

Sens : Perception passive 12

Langues : commun

Résistant aux dégâts nécrotiques

Incantation Ormatius est un magicien de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, + 9 au toucher pour les attaques avec un sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (5 à volonté) : Aspersion acide, Message, Poigne électrique, Rayon de givre, Trait de feu

Sort niveau 1 (4 emplacements) : Armure de mage,

Bouclier, Projectiles magiques

Sort niveau 2 (3 emplacements) : Déblocage, Invisibilité, Toile d'araignée

Sort niveau 3 (3 emplacements) : Animation des morts, Forme gazeuse, Vol

Sort niveau 4 (3 emplacements) : Assassin imaginaire, Flétrissement, Porte dimensionnelle

Sort niveau 5 (2 emplacements) : Domination de personne, Tromperie

Sort niveau 6 (1 emplacement) : Cercle de mort

Sort niveau 7 (1 emplacement) : Doigt de mort

ACTIONS

Pieu. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d6) dégâts électriques.

Équipement : Pieu + 2 foudre.

Cervillia Nenphenthiss

Cette femme demi-elfe aux formes voluptueuses tout en légèreté porte une armure de cuir renforcée sous une longue robe noire avec une capuche. Elle arbore une grande chevelure blonde et de nombreux bijoux en or. Des anneaux et bracelets serpentins portent des rubis sertis par des arabesques. Prêtresse de la déesse du sang, elle cache son symbole maudit dans un gros médaillon à la décoration obscène. Elle a une voix suave enjôlant.

Elle contrôle d'une main de fer les réseaux de prostitution des plus grandes villes du royaume. Elle s'appuie sur une canne outrageusement décorée qui cache une épée magique très fine. Fille d'une riche famille de manufacturiers de drap qui a été spoliée par Hector (l'ancien trafiquant d'armes de l'organisation) pour masquer ses activités, la demi-elfe a été poussé dans la prostitution très jeune, elle ne rêve que de tout dominer pour prendre sa revanche.

Demi-elfe de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 12

Points de vie : 82 (13d8 + 13)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

10 (+ 0) 14 (+ 2) 12 (+ 1) 18 (+ 4) 14 (+ 2) 17 (+ 3)

Jets de sauvegarde : Dex + 7, Cha + 7

Compétences : Arcanes + 7, Persuasion + 7, Investigation + 7

Sens : Perception passive 12

Langues : commun

Inspiration bardique

Incantation Cervillia est une barde de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est le charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, + 10 au toucher pour les attaques avec un sort) :

Sort mineur (4 à volonté) : Coup au but, Lumières, Message, Moquerie cruelle

Sort niveau 1 (4 emplacements) : Charme-personne, Soins, Sommeil, Vague tonnante

Sort niveau 2 (3 emplacements) : Couronne du dément, Déblocage, Invisibilité

Sort niveau 3 (3 emplacements) : Dissipation de la magie, Image majeure, Terreur

Sort niveau 4 (3 emplacements) : Confusion, Métamorphose, Porte dimensionnelle

Sort niveau 5 (2 emplacements) : Domination de personne, Immobilisation de monstre

Sort niveau 6 (1 emplacement) : Danse irrésistible d'Otto

Sort niveau 7 (1 emplacement) : Cage de force

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 2) dégâts trachants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Équipement : Épée ardente +2

Hellcya Karsky

Une armure de cuir sombre tirant sur le bleu nuit, sert le corps féminin athlétique d'une demi-orc au teint pâle. Elle arbore une chevelure blanche coiffée de

manière complexe avec de grandes aiguilles et un bandeau sur l'œil gauche dont dépasse une cicatrice. À ses doigts brillent des bagues avec des pointes dessus. Elle s'enveloppe dans une grande cape de fourrure blanche avec une grosse capuche pour cacher toutes les petites armes qui sont accrochées à son armure. Dans sa main gauche, elle fait tourner trois dés à six faces en ivoire. Sa stature lui permet de se faufiler dans les endroits les plus exigus.

Cette experte du combat par surprise gère de nombreux tripots à travers tout le royaume. Sa réputation n'est plus à faire chez les joueurs qui ne voudraient pas payer leur dette. Sa tribu qui a été mise en esclavage par les hommes d'Ormatius et donc indirectement par la liche. Même si elle a été extraite de sa condition par Arakcéress pour en faire finalement un de ses lieutenants, elle garde en elle une envie de revanche profonde envers la liche.

Demi-orc de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 18 (cuir clouté)

Points de vie : 98 (13d8 + 26)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

14 (+ 2) 17 (+ 3) 14 (+ 2) 12 (+ 1) 10 (+ 0) 14 (+ 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 8, Int + 6

Compétences : Athlétisme + 7, Intimidation + 7

Sens : Perception passive 10

Langues : commun

Esquive instinctive. Par une réaction réduit les dégâts d'une attaque qu'elle peut voir.

Esquive totale. Contre une attaque de zone, réduit les dégâts en cas d'échec d'un jet de sauvegarde de dextérité et aucun en cas de réussite.

Furtivité suprême. Helicya est avantagé pendant ses testes de dextérité pour être discrète.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Helicya inflige 25 (7d6) dégâts supplémentaires quand elle touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'elle

a un avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié qui n'est pas incapable d'agir et si elle n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Helicya effectue trois attaques à la dague.

Longues dagues. Attaque au corps à corps avec une arme : + 9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d4 + 4) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Équipement : cuir clouté + 2, dagues ardente + 2

Zletkurlt Monn-Guatt

Zletkurlt est un vampire ensorceleur un peu particulier. Habillé de manière très élégante, il fait vraiment homme du monde. Il porte des gants noirs dont dépasse une cicatrice sur la main droite. À la main gauche par-dessus son gant, sur un anneau est monté un sceau qui représente des armoiries à tête de loup. Il essaie de cacher sous une grande cape avec une capuche, son impressionnante stature d'homme lourdement musclé. Un riche marchand cachant sa nature de monstre. Car quand il se transforme en vampire, il perd toute élégance et à un aspect hideux difforme loin de la représentation classique que l'on se fait de ses congénères. Cela vient de la potion que la liche lui a donnée pour décupler sa puissance. Cela fut une réussite, mais aussi lui fait perdre tout contrôle. Et pendant une de ses crises, le vampire a décimé toutes les promesses dont il s'était entouré.

Sa couverture de marchand au long court lui permet d'étendre un vaste réseau de trafic de toutes sortes de substances interdites, les premières étant les drogues. Il est vraiment dévoré par l'ambition et veut prendre la place de la liche tout en lui faisant payer la perte de ses promesses.

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 16 (armure naturel)

Points de vie : 98 (13d8 + 26)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

16 (+ 3) 17 (+ 3) 18 (+ 4) 12 (+ 1) 10 (+ 0) 15 (+ 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 9, Sag + 5, Cha + 7

Compétences : Descrétion + 8, Perception + 5

Sens : Vison dans le noir 36 m, Perception passive 17

Langues : commun

Résistance au dégâts nécrotiques, contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques.

Fuite brumeuse. Ne peut utiliser cette capacité dans le repère de la liche étant trop loin de son cercueil.

Métamorphe. Peut se transformé en loup ou chauve-souris.

Patte d'araignée. Peut se déplacer sur toute surface même les plafonds.

Régénération. Récupère 20 points de vie au début de son tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Zletkurlt effectue deux attaques dans une seule de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Griffe. Attaque au corps à corps avec une arme : + 9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Eliass Rocheford

Ce jeune homme sans charisme ou personnalité est habillé de manière sobre et porte toujours un livre sous le bras. Il ne parle que de littérature. Il cache ses capacités martiales qui font de lui un redoutable guerrier même s'il est tout en finesse. Un foulard masque mal une cicatrice dans son coup. Connu pour ses capacités d'analyse et de stratégie, il vient tout

juste de remplacer le vieux Hector qui s'est fait tuer par la police du roi. Fils de ce dernier, seule la liche le connaît de loin. Il doit remettre sur pied tout le réseau de vente d'armes et de corruption de l'organisation. Il a toujours su que la chute de son père venait d'Or-matus qui voulait faire tomber certaines personnes corrompues qui menaçaient son trafic d'esclave.

Mais la police du roi surveillait ce genre de trafic bien plus étroitement. Et l'empressement du discret guerrier à remettre en route les activités de la Chaîne d'Os ne lui a pas été favorable et il a été démasqué. Maintenant, il est remplacé par un agent du roi pour faire tomber toute l'organisation de l'intérieur qui lui ressemble beaucoup. Il a copié toutes ses caractéristique physique.

Humain de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure : 18 (cuir clouté)

Points de vie : 98 (13d8 + 26)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

14 (+ 2) 17 (+ 3) 14 (+ 2) 12 (+ 1) 10 (+ 0) 14 (+ 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 8, Int + 6

Compétences : Athlétisme + 7, Intimidation + 7

Sens : Perception passive 10

Langues : commun

Esquive instinctive. Par une réaction, réduit de moitié les dégâts d'une attaque qu'il peut voir.

Esquive totale. Contre une attaque de zone, réduit les dégâts en cas d'échec d'un jet de sauvegarde de dextérité et aucun en cas de réussite.

Furtivité suprême. Eliass est avantagé pendant ses testes de dextérité pour être discrète.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Eliass inflige 25 (7d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'elle a un avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié qui n'est pas incapable d'agir et s'il n'a pas un désavantage à son jet

d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Eliass effectue trois attaques à l'épée longue.

Épée Longue. Attaque au corps à corps avec une arme : + 9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 4) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de froid.

Équipement : Épée longue + 2 lame de glace

Les grandes lignes

Synopsis version murder :

Dans cette version du scénario, les joueurs interprètent les cinq lieutenants de la liche. Vous devez avertir à l'avance et discrètement celui qui sera coupable de la destruction de la liche et de comment il s'y est pris.

L'histoire débute alors que la liche et ses lieutenants se réunissent pour une assemblée de la guilde. La scène s'ouvre sur une cérémonie impie, interrompue brutalement lorsque la liche est éliminée dans un tourbillon de ténèbres magiques, sans quiconque ne comprennent comment cela s'est produit. Les lieutenants, constatant que la liche ne reviendra pas, se lancent dans une enquête au sein du complexe souterrain pour découvrir l'identité du traître. Ce mystère devra être résolu pour déterminer lequel d'entre eux pourra prendre la tête de la guilde. C'est en questionnant les différents habitants du donjon que l'on peut rassembler des indices et déduire qui est le coupable.

Synopsis version aventure héroïque :

Après qu'Eliass Rocheford est été démasqué, Alann-dro Ambada, un officier de la sûreté royale a trouvé que le malfrat et ses lieutenants ressemblaient étonnamment à un groupe d'aventuriers venant de Forge

Pierre de passage à Puerto de Sentaria. Il s'empresse de les recruter pour une mission à haut risque pendant qu'ils sont félicité d'avoir détruit le cercle de fer. Les personnages, mandatés par la sûreté royale, reçoivent pour mission d'infiltrer le repère du parrain de la mafia qui règne sans partage sur le royaume. Leur objectif : se faire passer pour de nouveaux lieutenant de la liche et frapper au cœur de l'organisation pour la démanteler. Mais une fois au sein des lieux, ils réalisent que leur tâche dépasse de loin leurs compétences. Trouver une sortie tout en conservant leur couverture devient leur nouvel objectif.

Alors que les personnages s'efforcent de ne pas être découverts, l'imprévisible survient : le maître des lieux est détruit, assassiné de manière énigmatique. La paranoïa s'empare des lieutenants de l'organisation. Chacun d'eux, imprégné d'ambition et de cruauté, cherche à désigner un coupable tout en se préparant à saisir le trône du pouvoir de la Chaîne d'Os.

Les personnages doivent s'engager dans une course contre la montre, traquant des indices dissimulés derrière les regards suspects et les murmures venimeux. Chaque piste les mène plus profondément dans les ombres du donjon, où mensonges et vérités s'entremêlent jusqu'à devenir indiscernables.

Le donjon de la liche

Pour accomplir sa transformation en liche, Arakcéress s'est retirée dans un vaste complexe souterrain, où chaque salle est reliée aux autres par une magie puissante et omniprésente. Ce réseau enchanté lui a permis d'invoquer de redoutables créatures pour le défendre qui se sont appropriées les lieux et y ont établi leur antre. Une fois devenue une créature immortelle, Arakcéress a continué d'étendre son donjon, y invoquant de nouveaux monstres et y disposant des pièges (maintenant usagé) pour renforcer sa défense.

Par mesure de sécurité, la liche n'a jamais révélé à quiconque la localisation de son donjon. Ses lieutenants y accèdent exclusivement par un portail magique dont le point de départ change à chaque fois, arrivant directement dans le vestibule (1), seule pièce du complexe non protégée contre les transports dimensionnels.

Il y a deux passages secrets qui permettent de traverser complètement le donjon. Le premier relie A avec B, c'est-à-dire la cuisine démoniaque (4) avec le temple du mal (24) en passant par la réserve secrète (6). Le second relie C à D, c'est à dire le laboratoire des lumières (8) à la salle d'invocation (26) en passant par l'entrepôt secret (9).

Une dizaine de gobelins s'occupe de l'entretien du complexe pour la liche. Tous sont constamment sous l'effet du sortilège « Accélération », les propulsant dans des courses effrénées à travers les couloirs, transportant divers objets avec une agilité fulgurante. Si un cadavre se trouve sur leur passage, ils le transportent promptement vers la prison ou la crypte. Sous les ordres de leur maître, ces gobelins peuvent se transformer en une horde meurtrière. Ce qui ne peut plus être le cas après sa destruction.

Les créatures exploitées par Arakcéress vivent dans des salles attitrées où elles dorment et se reposent. Cependant, il n'est pas rare de les voir quitter leur antre pour explorer d'autres parties du donjon, telles que la salle de jeu ou la cuisine, ajoutant une atmosphère vivante et parfois imprévisible au sinistre domaine de la liche. Ces monstres n'ont pas vocation à être combattus, mais à être interrogés.

1 – Vestibule du donjon

Cette salle carrée de 20 mètres de côté est plongée dans la pénombre. Deux vieilles portes sur un des murs sont condamnées par de lourdes poutres scellées dans les murs. Elles donnent sur l'extérieur, mais n'ont pas été utilisées depuis des décennies. Une

arche à l'opposé donne sur un court couloir au bout du quelle on aperçoit des lueurs rouges et l'on entend le son de gaz s'échappant d'une chaudière.

Le long des murs des hommes et des femmes (une vingtaine) dans des habits luxueux, mais en loque se contorsionnent dans une sorte de danse macabre qui peut impressionner les esprits les plus faibles. Ce sont des zombies. Si on ne les salut pas chapeaux bas (une sorte de code), ils attaquent les intrus. S'ils ont été salués, ils répondent de manières gauches et dérangeantes dues à leur état de mort-vivant.

Une immense trappe de 7 mètres sur 9 occupe le centre de la salle, test de Perception (DD 9). Elle est particulièrement instable et craque beaucoup quand on arrive dessus par téléportation. Il y a bien un levier pour l'ouvrir sur le mur à côté de l'arche qui donne sur la salle du trône. Il n'a pas été utilisé depuis longtemps vu le nombre de toiles d'araignée qu'il y a dessus. Le large puits qui est sous la trappe aboutie à la salle (2).

Zombi (20)

Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et exhalent une puanteur nauséabonde.

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure : 8

Points de vie : 22 (3d8 + 9)

Vitesse : 6 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

13 (+1) 6 (-2) 16 (+3) 3 (-4) 6 (-2) 5 (-3)

Jets de sauvegarde : Sag + 0

Immunités aux dégâts : poison

Immunités aux états : empoisonné

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

Langues : comprend les langues qu'il connaissait de son vivant, mais ne peut pas parler.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

2 – La fosse aux crocodiles

Sous le vestibule (1), une salle contient un bassin rempli de cinq crocodiles géants morts-vivants.

Crocodile mort-vivant géant (5)

Les zombis de crocodile se déplacent d'une démarche saccadée, inégale et exhalent une puanteur nauséabonde.

Mort-vivant de Grande taille, Loyal mauvais

Classe d'armure : 12

Points de vie : 67 (9d10 + 18)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

18 (+ 4) 11 (+ 0) 15 (+ 2) 6 (- 2) 8 (- 1) 5 (- 3)

Vulnérabilité aux dégâts : de feu

Immunités aux dégâts : poison

Immunités aux états : empoisonné et épuisé

Sens : vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (1d8 + 4) dégâts perforants.

3 – Salle du trône

Cette grande salle de 30 mètres de large sur 40 de long est baignée dans une lueur rougeâtre émanant des deux grands vitraux sur le mur du fond. De la vapeur monte de grilles qui parsèment le sol. De bruit venant de chaudière située sous la salle rend difficile toute conversation difficile sans crier. Des cages contenant des squelettes pendent du plafond soutenu par six massifs piliers.

Un troll dantesque est assis sur la corniche sur le côté de la pièce. Sa stature unique en fait une créature proche de la taille d'un géant de pierre.

4 – Cuisine démoniaque

Cette salle est une cuisine avec deux grandes cheminées où des feux intenses crépitent. Un démon Marilith du nom de Svetmalick s'y active à préparer des plats étranges et peu engageants pour tous les monstres qui occupent le donjon, grâce à ses six bras. Tous les produits qui sont étalés et accrochés en peu partout dans la pièce sont sanglants et donnent la nausée aux plus fragiles. Et le démon est vraiment très peu attentif, ce qui crée un véritable capharnaüm. Quand elle fait une chose, elle pense toujours à autre chose.

Dans le coin gauche du fond de la salle, un espace n'est pas occupé par de nombreux produits comme dans le reste de la cuisine. Un passage secret (A) se trouve dans le mur test de Perception (DD 14) qui donne accès à la réserve secrète (5).

5 – Réserve secrète

Cette salle contient une collection d'amphores, de vin et d'épices rares. Elle permet aussi d'accéder à un long couloir secret qui rejoint à l'autre bout du donjon, le temple du mal (24) par la porte secrète de la cuisine démoniaque (4).

6 – La trappe

Au centre de cette petite salle, une trappe cachée dans le sol, test de Perception (DD 15) donne sur une citerne où végète une pieuvre géante morte-vivante.

7 – Galerie des trophées

Ce couloir en L de six mètres de large est parsemé de longues alcôves contenant toutes sortes d'objets historiques accumulés par Arakcéress tout au long de son existence. Ils viennent aussi de bien de pays lointains que de cultures différentes. Treize extraordinaires armures sont exposées dans le couloir. Elles peuvent s'animer si les personnes non autorisées traversent la zone et surtout touchent aux objets de valeurs. À ce moment-là vingt et une armes dansantes s'activent pour appuyer les armures. Les armures parlent entre elles avec un bruit de fracas de métal ne semblant jamais être d'accord.

8 – Laboratoire des lumières

Cette salle est éclairée par cinq grands vitraux qui diffusent une lumière blafarde bleu clair. Plusieurs tables sont couvertes de matériel de magie et des bibliothèques sont remplies de grimoire et de rouleaux de parchemin. Sur la droite dans un renforcement sur trouve un miroir dont émane une aura magique. À côté se trouve un passage secret test de Perception (DD 14) qui permet d'accéder à l'entrepôt secret (9) puis au couloir (C). Sur la gauche une volée de marche donne sur un bassin rempli d'une eau bouillante. Un pentacle est gravé au centre de la salle sur le dallage du sol.

Une dizaine d'homoncles aux formes de racines humanoïdes s'affaire autour des appareillages de laboratoire qu'il y a sur les tables. Ils communiquent entre eux en faisant varier l'intensité de leurs flammes et du bruit qu'elles produisent.

9 – Entrepôt secret

Sur les murs de cette petite pièce, des plaques de pierre sont celées. Dessus de nombreuses formules et schémas de magie sont gravés. Tout ce qu'il faut pour devenir une liche. Trois grands pots en terre cuite sont disposés dans la salle. Derrière la plaque du fond se trouve un compartiment secret (test de Perception (DD 12) gardé par un cerbère élémentaire de terre maléfique (dont il ne reste que le cadavre). Habituellement ce coffre secret contient les trésors les précieux de la liche dont son phylactère.

10 – Prison de la désolation


Cette salle est composée de sept cellules dont les barreaux sont tous tordus et couverts de runes. Vockt-Lac garde les lieux. C'est un goblours géant portant une armure de plaque à la conception étrange. Celle-ci est couverte de visages grimaçants gravés de manières rudimentaires. Le geôlier n'a d'autre objectif que de saisir toutes personnes qu'il ne connaît entrant dans la prison et de les enfermer dans les cellules magiques.

11 – Porte de derrière

Barré par une herse, ce couloir mène à une sortie secrète cachée dans une forêt inconnue. On peut entendre un bruissement indéfini dans le couloir. Il est gardé par un cube gélatineux transdimensionnel qui a la capacité de se téléporter à différent niveau du couloir pour surprendre des intrus.

12 – Chambre de torture

Cette salle peut donner froid dans le dos. Elle remplit d'instruments de torture (rack, roue, chaise électrique et toute sorte de pinces et pics). Des squelettes ornent les murs. Cinq femmes Drows vêtues de cuir à la sensualité perverse s'appliquent à elles-mêmes l'usage



de tous les équipements de la chambre en hurlant d'une manière qui peut rendre fou.

13 – Salle des jeux

Des tables de jeux de plus divers sont disposées dans cette salle. Entre les bouteilles d'alcool, on peut pratiquer les jeux de cartes, de dés ou des choses plus complexes et originales. Dans une fosse s'affrontent régulièrement des monstres invoqués qui se battent jusqu'à la mort.

Neuf pixies tiennent ce tripot qui une des rares distractions du complexe. Ils servent sans compter des alcools forts et poussent tous les monstres du complexe à perdre toute leur solde jusqu'à la dernière pièce. Ils restent très affables et font facilement crédit.

14 – Forge obscure

Cet atelier fabrique toutes sortes de choses pour le donjon. Meubles, pièges, ustensiles de cuisine ou de torture sont construits par les trois démons forgerons qui se disputent en permanence tout en travaillant. Ils cherchent toujours à définir qui est le meilleur forgeron d'entre eux. Cela va à ignorer même une personne qui s'adresse directe à eux. Il faut hurler après eux pour attirer leur attention. La magie aidant, l'un deux se déplacent dès que quelque chose est cassé dans la donjon.

15 – Porte de l'ombre

Cette arche de pierre est sculptée dans la roche. Une formule magique est gravée au-dessus « Solvar Locnuss Ephysiss ». Quand on la prononce à haute voix, le mur de pierre se transforme en brume. Cette porte dimensionnelle s'ouvre sur une petite ruelle de la capitale du royaume de Castilla, Monte Ferada. Elle ne marche que dans un sens et permet de sortir du donjon.

16 – Bibliothèque occulte

Cette pièce sur plusieurs niveaux est une grande bibliothèque consacrée à la magie. Cela permet d'étudier tous les aspects de cet art occulte. Une femme en robe longue d'aspect antique portant un turban y déambule. Elle s'extasie d'un ouvrage comme si c'était une découverte et le consulte quelques minutes avant de passer à un autre. Quand on s'adresse à elle, on peut percevoir de léger sifflement. Son turban cache une chevelure de serpents qui démontre sa nature de Méduse. Son pouvoir de pétrification ne fonctionne que quand elle enlève son turban. Sa démarche hésitante et le fait qu'elle fredonne des chansons de manière hachée font penser qu'elle est ivre. Ses nombreux passages dans la salle de jeux doivent y être pour quelque chose.

17 – Rivière souterraine

Une rivière souterraine serpente sous le donjon. Cela commence par une cascade et fin par un siphon. On peut distinguer des ombres ondulant dans l'eau. De nombreuses anguilles électriques peuplent le cours d'eau rendant très dangereux son contact.

18 – Salle des voleurs

Cette salle à l'architecture complexe est remplie de structures en bois qui s'entrecroisent qui permet à une communauté de Kobolds noirs de se cacher dans les ténèbres proches du plafond. Ils s'entraînent en permanence à se déplacer silencieusement et sans se faire voir. Et ils peuvent aller dans tout le donjon sans que personne ne s'en rende compte. Ils utilisent des sarbacanes pour attaquer de loin sans que sache d'où cela vient.

19 – Salle d'armes

Sur le mur de cette salle sont exposées de nombreuses armes. Tous les monstres du donjon passent de temps en temps par ici pour s'entraîner et devenir

de meilleurs combattants. Krongue, un ogre en plate complète sert de maître d'arme et de cible. Il est particulièrement résistant.

20 – Cœur du donjon

Au milieu de cette salle, un énorme bloc de cristal rouge est suspendu au-dessus d'un puits par quatre chaînes accrochées aux murs. Une aura magique puissante en émane pulsant lentement comme un cœur. C'est la source de toute la magie qui alimente tout le donjon, ses pièges et la nature inhabituelle de ses gardiens.

Souvent des gobelins rapides viennent se recharger auprès du cristal.

21 – Croisement fatal

Une trappe, cachant un profond puits, se trouve au centre de ce croisement test de Perception (DD 11).

22 – Crypte des brumes

Cette salle voûtée est éclairée par des vitraux filtrant une lumière bleu intense. Une douzaine de pierres tombales sont disposées sur le sol de la salle. Dans un renforcement se trouve un tombeau plus gros. Chaque tombe est occupée par une goule habillée de manière très raffinée.

23 – Chambre forte ténébreuse

Une porte blindée défend l'entrée de cette salle. Un mécanisme particulièrement complexe à plusieurs codes permet de l'ouvrir test de Dextérité et Perception (DD 20). À l'intérieur se trouve un grand nombre de coffres de toutes formes ainsi que des jarres remplies de pièces d'or et de bijoux. Un trésor immense amassé avec le temps par la liche et ses sbires tout au long de ses activités mafieuses.

Plusieurs des coffres sont des mimiques particulièrement hargneuses.

24 – Temple du mal

Cette grande salle aux hautes voûtes gothiques est un temple consacré au mal. Particulièrement à la déesse du sang et le dieu des morts-vivants. Une massive statue au fond du temple montre une femme armée, enveloppée dans un grand manteau, la déesse du sang. Les vitraux sur les murs diffusent une lumière rougeâtre. Des bougies au sol changent l'ambiance au pied de la statue. Devant celle-ci, un autel formé d'une pierre ancienne couverte de glyphes et supportée par un amoncellement de crânes. De nombreuses flaques de sang séché recouvrent et parsèment le pourtour de l'autel. Un profond désespoir submerge tout personne bonne ou neutre qui entre ici. Les mauvais sont eux envahis par une colère exaltante.

Des spectres entourés de fumées rouges tourbillonnent lentement près de la voûte de la salle. Alouk-Nara, une momie portant des habits de prêtre maléfique, officie en permanence au pied de la statue. Elle accueille toute personne qui entre dans le temple par une injonction à prier les Dieux du mal.

Un passage secret (B) derrière un vitrail amovible test de Perception (DD 14) permet de rejoindre la cuisine démoniaque (4) par l'escalier (A).

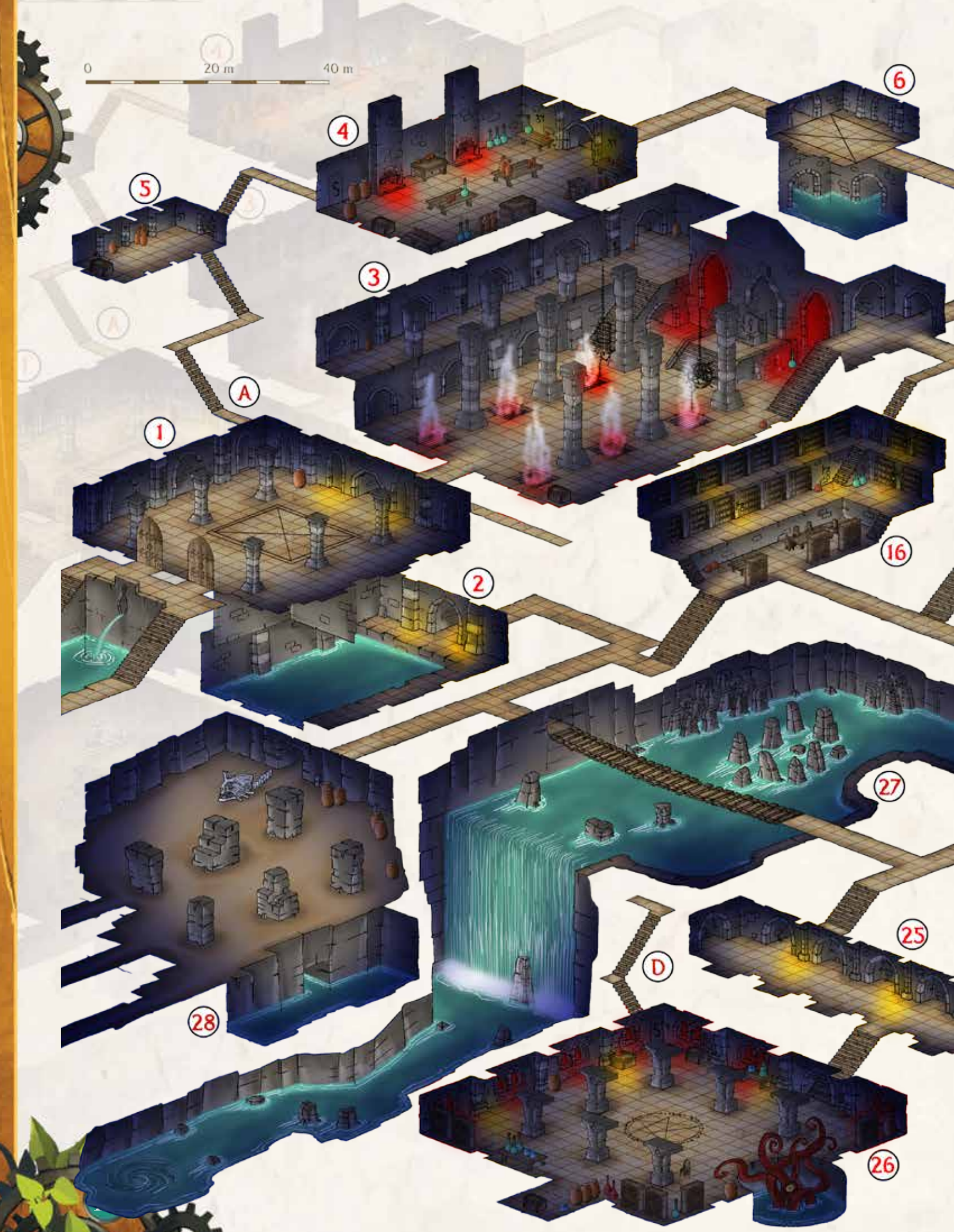
25 – Galerie des horreurs

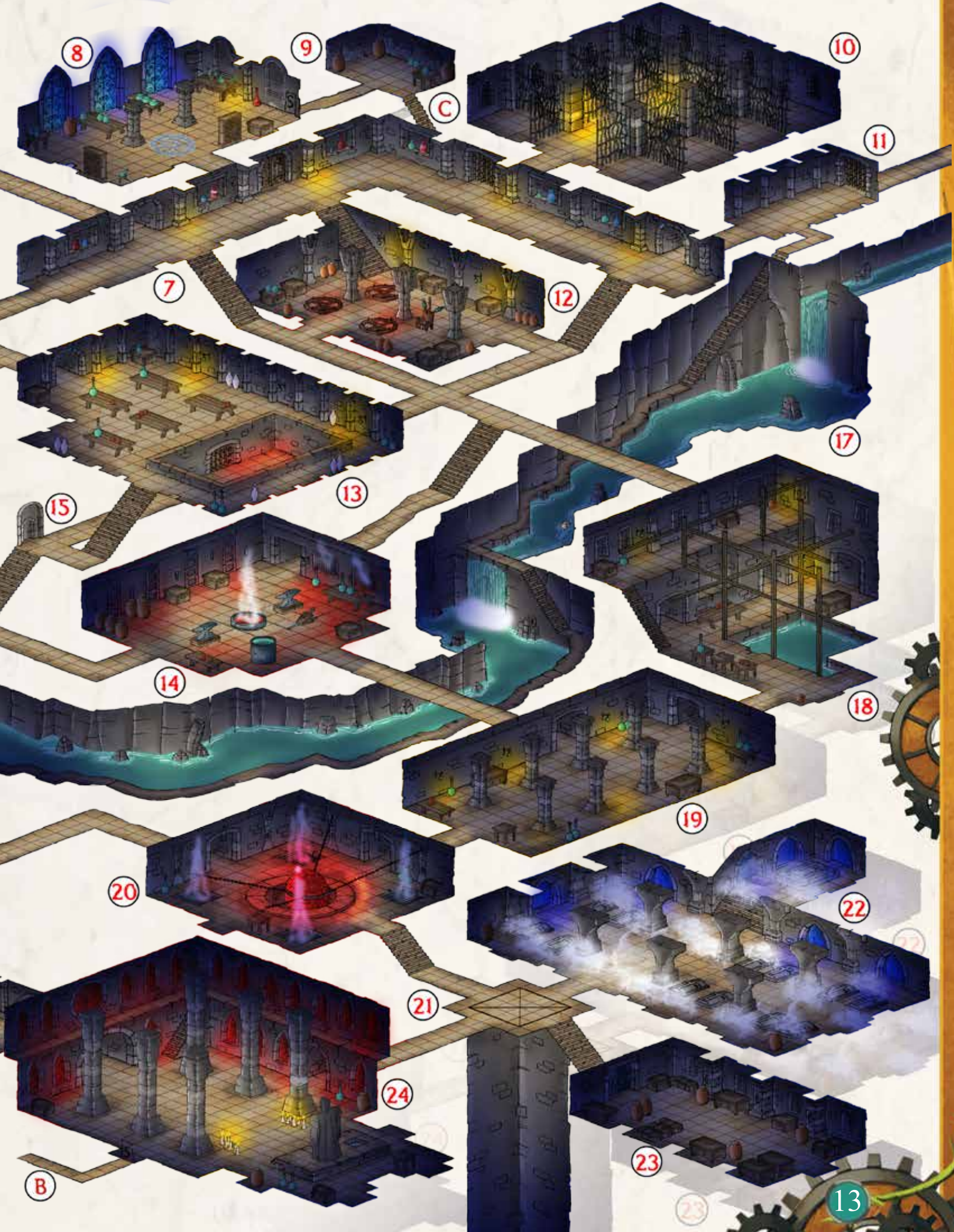
Ce couloir d'une quarantaine de mètres de long est parsemé de larges alcôves. Chacune est occupée par un golem de chair sanguinolent dont rien que la vue peut révolter.

26 – Salle d'invocation

Cette salle est remplie de produits servant à la magie. De petites fenêtres diffusent une lumière rouge. Un grand pentacle est dessiné au centre de la pièce. Plusieurs bibliothèques sont remplies de livres ou de parchemins traitant d'une grande diversité de monstres ou de démons et de la manière de les invoquer.

Sur le côté gauche, un large puits est occupé par Oc-





8

9

10

11

7

12

17

15

13

14

18

19

20

22

21


24

23

13

B

C



tonian, un démon pieuvre que la liche vient d'invoquer. Trois guenaudes atteintes de la maladie d'Alzheimer travaillent dans la salle.

Dans un coin de la salle (D) se trouve un passage secret test de Perception (DD 14) qui rejoint la réserve secrète (5) en rejoignant (A).

27 – Caverne des stèles

Au milieu de la rivière souterraine, une caverne un peu plus large est occupée par un certain nombre de pierres levées. La plupart portent des glyphes gravés profondément dans la pierre. Un aboleth tourne autour des pierres devenues folles d'avoir été liées à l'endroit par la liche.

28 – Carrières souterraines

De cette salle taillée à même la roche partent plusieurs tunnels dont on extrait des blocs de roche pour toutes les améliorations du donjon de la liche. En ce moment, il n'y a pas de nouvelle salle en construction et aucun gobelin rapide ne travaille ici. Les galeries sont parcourues en ce moment par un champion minotaure maudit qui ne peut sortir de carrières et s'attaque à toute personne qui n'est pas la liche.

L'aventure

Au début de cette aventure, les lieutenants d'Arakcéress arrivent au donjon par un portail magique, chacun apparaissant dans un laps de temps assez rapproché. Ils se retrouvent tous dans le vestibule (1), où ils saluent les zombies qui montent la garde, puis se dirigent vers la salle du trône, où les attend la liche, sous le regard malveillant de l'immense troll.

Si les personnages sont présents dans le donjon en tant qu'infiltrés, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, les PJ arrivent sans avoir la chance d'observer le rituel

de salutation des lieutenants envers les zombies. N'ayant pas répondu à ce geste de reconnaissance, les zombies les attaquent, et l'infiltration tourne court. Un round plus tard, les PJ ont une nouvelle opportunité d'assister à l'arrivée d'un lieutenant retardataire, qui salue les zombies comme le veut la coutume.

Une fois tous les lieutenants rassemblés dans la salle du trône, des échanges de banalités s'ensuivent, certains tentant d'impressionner Arakcéress en vantant d'exploits, plus ou moins véridiques. Quand enfin tout le monde est présent, la liche donne le signal pour se rendre au temple. Le groupe traverse alors la bibliothèque occulte, le pont suspendu au-dessus de la rivière souterraine, et la galerie des horreurs, s'enfonçant toujours plus loin dans les entrailles du donjon.

La cérémonie

La liche prend place aux côtés de la momie qui préside la cérémonie. D'une voix grave, elle ordonne à l'assemblée de se prosterner devant la statue du dieu mauvais. Dans la salle, diverses créatures du donjon se pressent en fidèles : la maritith, les neuf pixies, les trois démons frogerons, les trois guenaudes, les cinq drows et la méduse bibliothécaire.

Pendant une demi-heure, la cérémonie avance dans une atmosphère oppressante, les participants exaltant les dieux du mal. Finalement, Vockt-Lac, le geôlier goblours, amène une jeune fille, qu'il attache sur l'autel sacré. Alors, la liche et la momie entament un rituel pour maudire la victime.

La momie saisit ensuite une dague sacrificielle, entaille la joue de la jeune fille, puis lève l'arme vers la statue du dieu, insufflant à la lame d'une énergie magique redoutable siphonnant du mana à tous les lanceurs de sort de la salle. Sous la voûte, les spectres qui planent dans les ténèbres deviennent frénétiques, flottant dans une danse effrayante.

Soudain, une sphère de ténèbres apparaît sur l'autel, plongeant la salle dans une obscurité totale. En un instant, toute vision et son disparaissent, laissant l'assemblée dans un chaos silencieux. Dans le noir, des frôlements et des bousculades s'ensuivent, puis, sans crier gare, les ténèbres et le silence se dissipent. L'assemblée retrouve ses sens et réalise qu'elle se tient éloignée de l'autel, bien que, quelques secondes auparavant, chacun était rassemblé devant.

Un choc palpable parcourt la salle : Arakcéress gît au sol, réduit à un tas d'habits et d'objets. Son crâne, ultime vestige de son corps, achève de se désintégrer en poussière. La liche a été détruite, son corps anéanti. Elle doit commencer son processus de reconstitution, quelque part près de son phylactère, dissimulé au plus profond du donjon.

L'organisation de l'attentat

Éliminer une liche est un défi de taille, surtout si l'on veut garder l'anonymat. L'auteur du complot sait qu'il doit impérativement détruire le phylactère d'Arakcéress pour empêcher la liche de se régénérer.

Pour ce faire, il a mis en place un plan minutieux.

Tout d'abord, l'assassin a pénétré dans l'entrepôt secret (9). Bien que personne ne l'avoue, il est de notoriété que c'est ici qu'Arakcéress dissimule son phylactère. Après avoir neutralisé le gardien cerbère, il dépose discrètement le phylactère dans une amphore située dans la salle. Si cet artefact venait à être déplacé loin ou détruit avant qu'Arakcéress ne tombe, la liche le sentirait immédiatement.

Pour s'assurer un accès discret au phylactère, l'assassin s'équipe de deux anneaux de transport, objets magiques d'environ vingt centimètres de diamètre. Ceux-ci permettent de faire passer un objet d'un anneau à l'autre, fonctionnant comme un mini portail

indépendant des interdictions de déplacement dimensionnelles imposées dans le donjon. Le premier anneau est dissimulé sous le couvercle de l'amphore contenant le phylactère, tandis que le second est soigneusement camouflé sur l'assassin lui-même. Une fois la liche détruite, l'assassin ainsi, par l'intermédiaire des anneaux, accéder au phylactère et le détruire.


Le jour de la cérémonie précédant la grande réunion, l'assassin déclenchera un artefact à usage unique, générant une zone de ténèbres et de silence devant l'autel. Dans l'obscurité, grâce à une arme dont l'activation ne nécessite aucune formule incantatoire, il frappera la liche en redirigeant l'énergie magique concentrée dans la dague sacrificielle.

L'arme utilisée varie en fonction de l'identité de l'assassin : si c'est un nécromancien, il dégainera une masse accrochée à sa ceinture ; la prêtresse, quant à elle, optera pour une serpe fixée dans son dos ; l'assassin classique choisira une aiguille dissimulée dans son chignon ; et enfin, le vampire utilisera un pistolet caché dans une de ses manches.

L'enquête

La destruction de la liche met sur les nerfs tous les lieutenants. Tout le monde s'invective. Au bout d'un moment, le nécromant part avec ceux qui le veulent vers le laboratoire des lumières (8) pour voir si la liche y est. Quand elle ne réapparaît pas comme tout le monde pensait que cela arriverait, la tension monte d'un cran. Pendant ce temps, tous les monstres du donjon qui se trouvaient dans le temple sont retournés dans leur antre respectif. Aucun des monstres du donjon ne peut avoir détruit la liche. Leur statue de créatures invoquées fait qu'elles ne peuvent pas lui faire du mal.

Il est décidé d'un commun accord de se réunir dans la salle du trône. S'en suit un débat houleux sur les ori-



gines de la destruction de la liche et rapidement sur la succession à la tête de la Chaîne d'Os. Il est décidé que celui qui a fait le coup ne serait pas le successeur.

// Si vous jouer le scénario où chaque personnage est un des lieutenants, l'un d'eux sait qu'il est le coupable. À lui de manœuvrer pour faire accuser un autre et prendre le pouvoir de la Chaîne d'Os. Le scénario est fini quand on désigne un coupable et qu'il est tué. Celui qui se fait désigner parrain de la mafia est le grand gagnant. Surtout si c'est lui qui a tué la liche.

// Si vous jouez le scénario avec un groupe de PJ qui sont infiltrées au nom du roi, découvrir qui a fait le coup pourrait éliminer un adversaire. En tant que MJ, vous avez décidé qui était le coupable et donc quels indices peuvent être trouvés. Le scénario est fini quand les personnages ont trouvé le moyen de quitter le donjon (par le portail magique en 15).

Les lieutenants de la liche s'accordent sur un temps de réflexion et les personnages peuvent déambuler dans le donjon pour interroger les différents monstres (test de CHA difficulté 12) qui l'habitent et obtenir des indices.

Les indices

Tous les lieutenants de Arakcéress sont décrits de manière détaillée. Le coupable a dû préparer son coup. Il a laissé malencontreusement quelques indices derrière lui.

// En fouillant, la salle d'invocation (26), on peut retrouver le second anneau de transport dont le coupable s'est débarrassé dans une des amphores de la salle. Les genaudes à cause de leur maladie ont la mémoire qui flanche. Elles diront qu'elles ont vu une personne qui est habillée en noir mettre l'objet dans

l'amphore et aucun détail de plus. Cela élimine Hellcya la demi-orque.

// La méduse bibliothécaire a la capacité de voir dans les ténèbres. Les Kobolds des ombres peuvent apprendre cela à ceux qui les interrogent. Mais la méduse est en permanence ivre. Quand les ténèbres sont apparues dans le temple, elle a vu tout le monde courir partout et n'est pas très certaine de ce qu'elle a vu. La personne qui a agressé la liche est svelte. Cela élimine Zletkurlt le vampire.

// À cause de leur capacité psionique, les pixies ont entrevue est une personne avec une cicatrice s'attaquer à la liche. Mais la réputation des pixies est très mauvaise. Tout le monde dit qu'ils mentent en permanence et trichent aux tables de jeu qu'ils tiennent dans la salle (14). Cela élimine Cervillia la barde.

// La cuisinière marilith est un démon qui voit dans les ténèbres. À cause de son manque d'attention, elle a mal vu ce qui s'est passé. Elle est presque certaine que l'assassin avait une capuche. Cela élimine Ormatut le nécromant.

// Pendant la cérémonie, la momie était en transe. Mais dans les ténèbres, elle a comme eu une vision de la main qui frappe la liche. Elle identifie l'arme utilisée (voir plus haut). Cela peut représenter l'indice ultime qui pourra être trouvé sur l'assassin si on le fouille après avoir eu des indices qui mènent à lui.

// Les démons forgerons qui eux aussi voient dans les ténèbres n'ont rien vu, car ils se disputaient pendant la cérémonie. Comme ils ne veulent pas que la momie le sache, ils vont raconter une histoire sur une forme ténébreuse venue de derrière la statue, un gros bobard (test de PER difficulté 12). Une fausse piste.

// Les drows n'ont rien vu dans les ténèbres. Mais ces maîtresses de la torture sont aussi d'horribles commères. Elles adorent raconter le passé de tous les lieutenants de la liche et leurs rancœurs (que l'on trouve dans leur histoire personnel) qui peuvent être des mobiles.

// Les goules endimanchées n'étaient pas présente pendant la cérémonie, mais elles ont trouvé un parchemin dans un couloir de donjon. Il décrit une sphère magique qui permet de créer une zone de ténèbres et de silence. Mais, il y a un petit défaut, la zone de ténèbres est un peu plus faible que le sort connu. Les créatures qui voient dans les ténèbres voient aussi dans celles générées par cette magie. La sphère permet aussi de capter l'énergie magique de la dague de sacrifice pour détruire un mort-vivant.

Chaque indice permet d'innocenter l'un des lieutenants. En tant que MJ, votre rôle est de supprimer l'indice qui disculpe celui que vous avez choisi comme coupable. Dans ce cas, la créature en possession de cet indice n'a rien vu d'utile... ou bien elle évoque simplement une querelle entre goules à propos d'un parchemin, sans détails clairs.

Pour complexifier l'enquête et rendre le scénario re-jouable, vous pouvez augmenter le nombre d'indices fournis dans la description de chaque lieutenant, ainsi que les observations des créatures témoins. Ces ajustements multiplient les pistes à explorer, ajoutant ainsi profondeur et défi aux investigations des joueurs.

L'avènement du nouveau dirigeant et sa chute (conclusion)

Lorsque tous les indices sont réunis, l'identité du coupable devient incontestable. S'ensuit alors un affrontement déséquilibré, dans lequel le fautif, face aux autres lieutenants, est rapidement mis hors d'état de nuire.

Une fois le coupable écarté, un vote est organisé test de Charisme (DD 16) pour élire le nouveau chef de la Chaîne d'Os. Selon l'issue de cet événement, les personnages infiltrés devront prendre une décision stratégique : lancer une attaque frontale ou bien rentrer discrètement pour transmettre toutes les informations

recueillies à la police royale. À vous de choisir si ce dénouement doit être grandiose ou pas.

Les joueurs peuvent tenter leur chance contre les lieutenants de la liche restant si l'un d'eux est déjà mort et les autres affaiblis.

Il n'est pas vraiment prévu qu'il y ait des combats contre les monstres qui peuplent le donjon à part ceux de l'entrée. Mais si cela est nécessaire suivant la manière dont vous menez le scénario, vous pouvez prendre les caractéristiques des adversaires dans le manuel des monstres cinquième édition.

