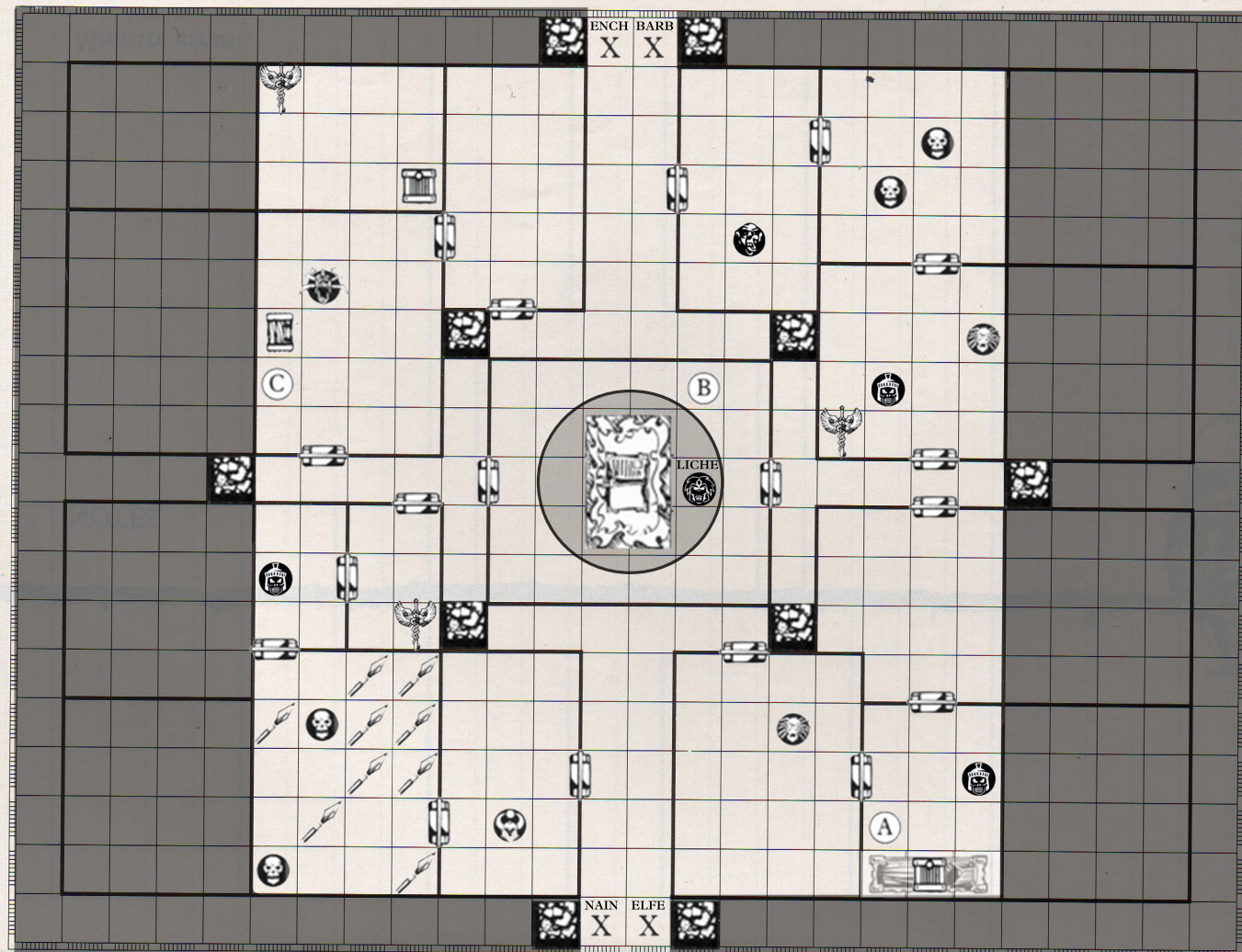




La Liche

« Vous avez enfin atteint les quartiers de la Liche. Vous l'entendez psalmodier des mots étranges qui vous glacent le sang ; c'est sûr, elle a débuté une cérémonie macabre qui ne laisse rien présager de bon... Vous devez à tout prix la stopper ! Pour cela, vous devez faire tomber sa barrière malfaisante en détruisant les trois Totems la maintenant active tout en prenant garde à ses Disciples. Séparés par un sort du Nécromancien, rejoignez vos forces ou explorez les lieux chacun de votre côté mais faites vite ! »

NOTES

Les joueurs débutent la partie aux emplacements «X» à leur nom («Enchanteur» étant réduit à «ENCH» et «Barbare» à «BARB»). Le symbole de l'épée-caducée sera utilisé pour représenter les «Totems».

Âme (joueur personnage) : Déplacement : 6 cases - Attaque : 2 - Défense : 2 - Corps/Esprit : 0 (insensible)

Les Âmes n'ont pas de corps et peuvent donc traverser les murs. Les monstres communs ne peuvent les repérer. Elles ne font de dégât qu'à l'Esprit. Si un joueur obtient deux crânes lorsqu'il attaque, il lance également un 1D6. Si le chiffre est pair, la capacité «Projection de conscience» s'active et étourdit la cible pendant un tour.

Si les 4 Héros deviennent des Âmes, la Liche l'emporte.

Disciple (icône «zombi au casque») : Déplacement : 4 cases - Attaque : 3 - Défense : 2 - Corps : 2 - Esprit : 4

Liche : Déplacement : 3 cases - Attaque : 4 - Défense : 3 - Corps : 4 - Esprit : 6

Lorsqu'elle obtient un crâne, le sorcier peut l'utiliser afin d'activer sa capacité «Dompteuse des Âmes». Il doit alors lancer 1D6 et s'il obtient un 6, la Liche prend le contrôle d'une «Âme». Le joueur visé devra alors changer de camp en ciblant ses alliés. À chaque début de tour, il a la possibilité de se défaire du sort s'il réussit à faire un 6.

A Si un joueur fait une recherche sur la bibliothèque, il découvrira un tunnel caché.

B La Liche a érigé une barrière afin de se protéger des héros s'isolant par la même occasion. Seule la destruction des trois Totems désactivera la barrière et permettra aux joueurs d'y pénétrer.

C Ce coffre contient une «Amulette d'immunité mentale». Le joueur ayant ouvert le coffre sera protégé de la capacité «Dompteuse des Âmes» et de la carte sort «Sacrifice» sauf s'il s'auto-inflige cette dernière.

Une fois la Liche vaincue, l'Âme de *Merlin* apparaît et vous rend vos corps : «Merci, puisse-t-elle reposer en paix».

