

LA LICHE

UNE CLASSE DE HÉROS POUR DUNGEONSLAYERS



PAR TIM WIEDER, TRADUIT PAR VIK

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

Laliche. Dans les coins les plus reculés du monde, dans les souterrains profonds ou à la tête d'une armée de morts-vivants. Pour qui souhaite suivre cette route menant à un pouvoir considérable renonce à jamais au monde des vivants.

Cette nouvelle classe de héros est destinée aux magiciens et aux sorciers. Les guérisseurs n'ont pas accès à cette classe en raison de leur lien avec la Lumière et de leurs rapports avec les morts-vivants. Les lichés n'ont pas accès à la magie de soins, et, à leur création, reçoivent (réservez les points de talent) obligatoirement les talents de Serviteur des Ténèbres, Renaissance Surnaturelle et Création de Phylactères.

TALENTS

- Absorber la vie 10 (V)
- Création de phylactères 10 (I)
- Horde de morts-vivants 10 (X)
- Magie de puissance 10 (X)
- Nécromancie 10 (V)
- Renaissance surnaturelle 10 (I)
- Runes magiques 10 (III)
- Appel d'outre-tombe 12 (V)
- Rituel de cicatrices 14 (III)
- Résurrection versatile 15 (V)
- Retarder la mort 16 (III)

MALUS D'EXPÉRIENCE

Uneliche partage une partie de son expérience avec ses serviteurs morts-vivants, qui profitent donc de la puissance de leur maître. Par conséquent, uneliche a besoin de plus d'expérience que d'autres personnages pour monter de niveau.

NIVEAU	EXPÉRIENCE
10	
11	6'500
12	8'350
13	10'250
14	12'350
15	14'500
16	16'750
17	19'450
18	21'250
19	24'500
20	27'750

DESCRIPTION PHYSIQUE

Laliche conserve grosso modo les traits de son apparence physique du temps de son vivant. Cependant, de par son lien avec le Seigneur des Ténèbres Baarn, le personnage perd la coloration de sa peau et ses cheveux deviennent blancs. Ses yeux s'auréolent de zones d'ombre. Ses muscles disparaissent ainsi que toute sa masse graisseuse. Le personnage a une allure squelettique.

Ses yeux deviennent blancs. Des runes peuvent apparaître sur sa peau diaphane, renforçant ses pouvoirs magiques. Au cours de son existence, laliche a la possibilité de modifier ces runes.

FORMATION

Un personnage désirant devenir uneliche doit observer un certain rituel. Afin d'emprunter cette voie, il doit d'abord sceller son âme dans un phylactère (voir *Création de Phylactères*). Ensuite, il ne peut plus se nourrir et mourra cinq semaines plus tard. Pendant cette période, le personnage subit un malus de -3 points pour tous ses tests. Peu de temps avant sa mort (moins de 24 heures), le personnage doit appliquer le talent *Renaissance surnaturelle*. Lorsque le personnage meurt, il ressuscite en tant queliche et a accès à tous les talents et sorts liés à cette classe.

RÈGLES SPECIALES

Le corps d'uneliche disparaît après sa mort. Le corps ne peut être détruit de façon permanente que si le phylactère a été détruit. Sinon, après 48 heures, un nouveau phylactère est utilisé (voir *Renaissance surnaturelle*).

Laliche perd tous ses points de COR. Les points de ESP s'y substituent. Uneliche ne peut plus effectuer de tests de Tour de force. Les animaux sont apeurés à son approche. Il ne peut pas non plus chevaucher un cheval normal. Cependant, laliche peut tuer un cheval et le ressusciter en tant que mort-vivant. Ce cheval ne répond qu'aux ordres de laliche et ne peut être monté par personne d'autre. Les sorts de soins sont mortels. Si laliche subit des sorts de soins, les dégâts sont égaux au résultat du test divisé par 3.

Uneliche est considérée comme un être mort-vivant et subit alors un malus de -3 sur tous les tests sociaux.

LES PHYLACTÈRES

Les phylactères d'une liche sont sa source de vie. C'est la seule chose qui la relie au monde des vivants.

Au début de son existence impie, un mage désirant devenir liche doit, durant un rituel, lier une partie de son âme à un objet inanimé verrouillable, qui devient alors son phylactère (voir *Création de phylactères*). Le personnage sait toujours où son phylactère se trouve. Il doit le protéger par tous les moyens possibles, car sans cela, il perdrait son immortalité.

Si le phylactère est détruit et que le personnage ne peut pas en créer un autre, il meurt définitivement.

tère avec lui au moment de sa mort, il ne disparaîtra pas et ne tombera pas en poussière comme le reste du corps. Toute personne portant le phylactère d'une liche subit un malus de -4 à tous ses tests. Le phylactère peut être découvert grâce à un test de *Détection de la magie*.

NOUVEAUX TALENTS

RENAISSANCE SURNATURELLE

LIC 10 (I)

Le cadavre du personnage disparaît après sa mort, ne laissant rien d'autre qu'un tas de poussière. Si après la mort, au moins un mort-vivant sous le contrôle du personnage se trouve près du cadavre, alors le personnage ressuscite en tant que liche avec tous ses PV. Les morts-vivants meurent durant le processus. Dans le cas contraire, le cadavre du personnage fournit l'énergie nécessaire à la résurrection. Après 48h, le personnage revient à la vie en tant que liche à l'endroit où est caché son phylactère. Si le personnage ne contrôlait aucun mort-vivant, il revient à la vie avec uniquement la moitié de ses PV. Le personnage perd 1 point d'ESP.

RUNES MAGIQUES

LIC 10 (III)

Le personnage a une plus grande compréhension des énergies qui l'entourent et peut graver des runes à même son corps. Pour chaque rang de talent, il peut augmenter ses valeur d'ESP, In ou Au de +2.

CRÉATION DE PHYLACTÈRES

LIC 10 (I)

Afin de bannir son âme, le personnage a besoin d'un conteneur verrouillable. Cela peut être un coffre ou une boîte à bijoux. La seule exigence est que l'objet soit fermé. Un vase par exemple est inapproprié.

Le personnage a également besoin d'une corne de licorne, d'écailles de dragon, d'essence de mort-vivant et d'une partie de lui-même (cheveux, peau d'un doigt ou d'une main). La quantité de matériau requis dépend de la taille du récipient à enchanter.

Les ingrédients sont brûlés et la cendre est placée dans le récipient. Lorsque la formule magique est prononcée, le personnage rattache son âme au récipient. Le récipient ne peut maintenant être ouvert que par le personnage, ou détruit s'il est jeté dans un volcan actif. C'est seulement dans ce cas que la liche peut être supprimée de manière définitive. Si le personnage porte le phylac-

CREDITS

Auteur: Tim Wieder

Image: Sandra Hemmerle

Editeur: Christian Kennig

Traduction et mise en page: Vik

Relecture: Mad Malik

Tous droits réservés. Ce produit est distribué sous la licence CC BY-NC-SA 3.0 Allemagne. Dungeonslayers est un jeu de Christian Kennig.

