

Point A : Le roi lyche tente d'enlever la princesse (soeur d'un PJ)

Épreuve 1 : tenter d'empêcher l'enlèvement, les squelettes et des zombies barrent l'accès au dernier étage de la touroù réside la princesse

Résultat 1
Les PJ arrivent trop tard

La lyche s'enfuit avec la princesse
Le roi demande aux PJ de retrouver la princesse
Il leur indique où se trouve son repaire

Résultat 2
Les PJ arrivent à temps

La lyche ne laissera personne se mettre en travers de son chemin

R1
Les PJ perdent :
La lyche s'enfuit avec la princesse

R2
Les PJ la vainquent :
La lyche ressuscitera tant que son phylactère ne sera pas détruit

Note : plus les PJ tueront de sbires de la lyche pendant la tentative d'enlèvement, moins il y en aura dans le château de la lyche

Le roi demande aux PJ de retrouver la lyche et de la tuer et leur indique son repaire

EN chemin, Bénito le sorcier leur proposera de les accompagner (cf. possibilités à côté)

R2
Les PJ décident d'y aller
En chemin, ils vont rencontrer Bénito le sorcier qui propose de les accompagner

R1
Les PJ ne veulent pas y aller
Le sorcier Benito la réveillera
Elle viendra les traquer, aidée de ses sbires et de son nouvel allié

Grande course poursuite (prévoir des événements : Attaques d'innocents, get happens, combats, course-poursuite etc.)

Donjon A :
La princesse est retenue
Dans le cachot.

Si les PJ sauvent la princesse sans combattre la lyche, celle-ci les traquera

Si les PJ la libèrent avant d'avoir vaincu la lyche et ses sbires, elle sera un poids à protéger à chaque étape

Ils acceptent
Bénito les trahira à la première occasion son but est de réveiller la lyche (inventer des coups fourbes)

Ils refusent
Bénito essaye de les devancer
épreuve de vitesse

Ils arrivent après lui :
La lyche sera réveillée quand ils atteindront son laboratoire

Ils arrivent avant lui
Il essaiera de les piéger dans le repaire

S'ils ne la libèrent pas avant de combattre la lyche, les sbires iront la tuer (vont-ils réussir à la sauver)

Donjon B :
Il faut retrouver le phylactère de la lyche et éviter que Bénito ne la réveille

En fonction de l'issue, inventer une fin adaptée :
Si la princesse est sauvée, les PJ seront acclamés
Si en plus la lyche est vaincue, les PJ seront accueillis en héros, si la lyche est vaincue mais la princesse n'est pas sauvée, le peuple sera amer. Si la princesse n'est pas sauvée et la lyche toujours vivante, le peuple conspuera les PJ etc.

Ceci permet d'envisager une suite pour la campagne et d'évaluer des récompenses différentes.

Tu choisies si les PJ doivent pouvoir mourir ou non à chaque combat et à chaque prise de risque, bien sur, ça met plus de tension
S'ils savent qu'ils peuvent mourir ;)