

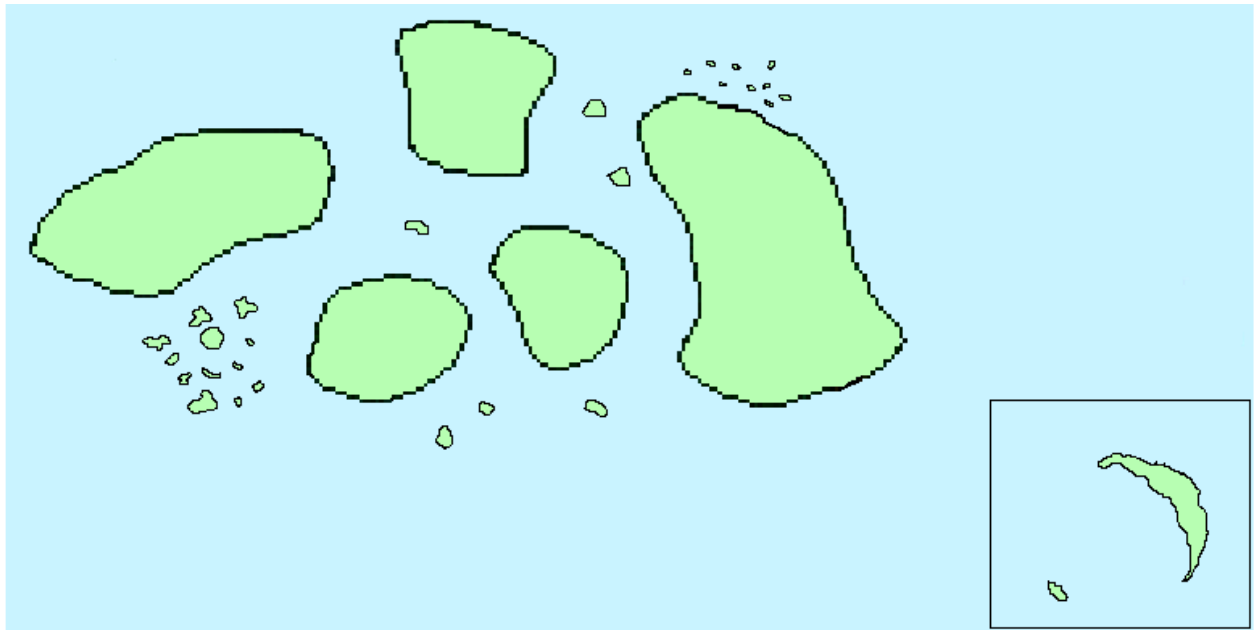
L'ARMURE MAUDITE

La crique de la mer d'Embarh

Ha la mer, les oiseaux, le souffle du vent, l'air salin, les enfant qui jouent dans le sable, c'est beau n'est ce pas? Et bien en Terre de Fangh il n'y à rien de tout ça, et encore moins dans la crique d'Embarh.

Ce territoire est connu pour être peuplé par de nombreux pirates. Et ce ne sont pas des tendres. Bien sur il y a une guilde de voleur dans le coin alors attention.

Les deux brassières se trouve sur l'une des nombreuses îles de la crique. C'est pas gagné pour nos aventuriers pour trouver laquelle.



Il faut savoir que les étrangers ne sont pas les bien venue, si en plus se sont des aventuriers, il ne sera pas facile d'avoir des informations. Les joueurs devons faire preuve d'originalités, pour récolter les infos qu'ils on besoin.

Les voleurs et les pirates de la région ne se supporte pas et se livre une guerre depuis plusieurs années. C'est aussi pour cela que la ville portuaire de la crique n'as pas de nom. C'est en partie à cause de ça que les deux clans se fond la guerre. Les voleurs on du mal à accepter le fait que la crique se nomme " la crique des pirates mauves" si en plus les villes on des noms de pirate c'est hors de question.

Bref.....

1) Arrivée dans la ville portuaire.

A peine arrivé, un voleur tentera de leur dérober leur bourse, celui-ci échouera et engagera le combat.

Si les aventuriers tue le voleur en pleine rue, il se feront repéré par la guilde des voleurs qui demandera réparation par la suite. Deux homme les accostes leur demandant de les suivre, expliquant que leur chef souhaite les rencontrer, concernant la mort d'un de ses hommes. S'il refuse, et tue les deux hommes, il en viendra 4 par la suite, puis 8. Une fois arrivé dans le repère de la guilde, le chef de la guilde, ne pouvant pas laisser ses hommes se faire tuer sans demander réparation, demandera 500po par homme abattue, s'il refuse ou ne peuvent payer, cela leur coutera un doigt par homme abattue. Le chef de la guilde pourra leur proposer une mission que ses hommes ne peuvent exécuter. Il faudra trouver et tuer " barbe mauve " le grand capitaine pirate de la crique. Il est le chef de tout les capitaines pirate.

Info pour le MJ:

Bien sur c'est ce dit pirate qui as en sa procession les deux brassières, mais ça personne ne le sait. Il vie sur l'île de Cuyenor.

Si le voleur réussi sont larcin -1000Po pour le malchanceux. Si le joueur n'as pas cette somme, il perdra toute sa bourse.

Après une arrivée mouvementée, les joueurs pourront commencer leur recherche. De toute façon ça finira dans une taverne.

2) La taverne du chien bleu

A l'extérieur de la taverne, il y à deux homme qui monte la garde et regarde arriver les aventuriers. Une fois arrivé devant la taverne on peut entendre la musique et les chants qui provienne de la taverne. (test pour les agoraphobes).

Les hommes sont des pirates (de base), ils empêchent les aventuriers de rentrer dans la taverne. Ils engageront le combat en sortant leur épée. une fois débarrassé des deux gêneurs, les joueurs rentrent dans la taverne. Une fois à l'intérieur tout le monde les regardes, et le silence se fait. Après un bref coup d'œil on se rend compte qu'il y a une fête ici.

Info pour le MJ:

Il s'agit de l'anniversaire d'un capitaine pirate. Barbe jaune

Il ne sera pas très content, que des intrus ai interrompus se fête, mais étant ivre il invite les aventurier à s'asseoir. " Musique!"

Après quelque minutes, au MJ de voir comment se déroule la suite, deux hommes sortent de la salle. A peine sont ils sortie, qu'ils reviennent, l'un d'eux se dirige vers le capitaine, pour lui souffler à l'oreille la mort ou la disparition des deux gardes. Le capitaine tape alors du poing sur la table, et se lève, ce qui as pour effet de couper la musique et de faire taire tout le monde. Il se tourne vers les aventuriers et les regardes d'un air sévère. Il finira par rire aux éclat, les autres suivront. " Ha ha ha vous les aventuriers vous ne manquez pas de culot venir pendant ma fête et tuer mes gars, vous n'avez pas froid aux yeux, vous avez des trippe, j'adore ça, profiter de la fête, ce n'était que des incapables, on vous pendra demain... ha ha ha..."

Peu importe l'excuse qu'il trouveront, les pirates sont tellement soulagés qu'ils pourront fuir. La nuit étant trop avancée, ils ne trouveront aucune auberge ouverte pour passer la nuit.

3) Le lendemain...

La nuit a été mouvementée, ils auront été dérangés dans la nuit par des ivrognes égarés.

S'ils n'ont pas fait monter la garde, un des joueurs aura perdu 1000 Po ou sa bourse, et un autre se sera fait vomir dessus (CHA-2).

Dans la journée, ils pourront faire quelques achats. Les boutiques sont tenues par la guilde des voleurs, qui revend du matériel volé aux aventuriers de passage.

Il n'y a qu'une boutique de magie, mais pour la trouver il faudra demander son chemin, (n'importe qui fera l'affaire).

4) Trouver un bateau

Tant que les joueurs n'auront pas montré le symbole Ψ , à quelqu'un dans leur recherche, il resteront au port. Les joueurs devront trouver un bateau pour se rendre sur l'île nommée "La Région", pour rencontrer, un personnage étrange que tout le monde appelle, "le vieux sage".

Pour se rendre sur l'île on leur indiquera comme adresse "Navitout" la location tranquille. Le responsable se nomme Barbidoux.

Les joueurs pourront:

- voyager avec des pirates en partance pour l'île.
- voler un bateau, mais sans la compétence naviguer c'est chaud.
- Louer un bateau à Barbidoux, pour 25Po par personne. Le bateau est loué avec l'équipage (2 matelots et le capitaine).

Dans tous les cas le bateau se nomme "Tite Annick", et il faudra 1/2 journée pour y aller.

5) Saint Kilbill

Dans cette petite ville portuaire de "La Région", il n'y a pas beaucoup de commerce les seuls enseignes, qu'il y ait ne sont pas ouvertes; Sur les portes, est indiqué l'heure d'ouverture de 15h00 à 16h00.

Info pour le MJ:

Les habitants de l'île sont tous plus ou moins voués à Dzul, le dieu du sommeil. D'ailleurs si les joueurs restent sur l'île trop longtemps, ils entendront son appel. S'ils n'y répondent pas voir le tableau Mankdéboul.

Il ne sera pas facile de trouver des gens réveillés pour savoir où vit le vieux sage. Les joueurs auront peut-être demandé à l'équipage du bateau qui les a emmenés.

La nuit commence à tomber, ils devront dormir ou ils peuvent, Dzul commençant déjà à les appeler, ils ne peuvent pas résister à l'envie de dormir. RAS pendant la nuit. Tout le monde se sera endormi, même celui qui garde le camp. (Dzul veille, la nuit tout le monde dort)

Une fois que les joueurs savent que le vieux sage vit au sud de l'île, ils peuvent prendre la route.

Sur l'île il est possible de mettre une quête annexe.

→ La rivière qui passe à Dzulville est asséchée, un prêtre vous demande d'aller dans la montagne pour voir ce qui se passe. Des habitants ont déjà essayé d'aller voir mais c'est trop fatiguant.

*Des castors ninjas et mutants on construit un barrage pour faire ch... (faire un lac)
En récompense le prêtre priera pour eux, D1ul les récompenseras, D100 dans le tableau débilibeuK,*

6) Le vieux sage

Info pour le MJ:

Au MJ de meubler le chemin jusqu'au vieux sage comme il l'entend

Le vieux sage se nomme en réalité Biloutte. Etant donné que dans certain pays nordique son nom signifie autre chose, il préfère qu'on le nomme vieux sage.

Personne ne connaît son âge, mais tout le monde sait qu'il a au moins 100 ans malgré son apparence juvénile.

C'est pour ça qu'il aura l'air d'avoir 20 ans quand les aventuriers le verront.

Ce mage de niveau 20 maîtrise les magies suivante.

- L'eau et la glace*
- Méthamorphose*
- Thermodynamique*

Les aventurier arrive au sud de l'île, à un kilomètre, environ avant d'arrivé chez le mage, ils croiseront un mendiant sur le bord de la route. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'année, sale et habillé en guenille. Il a le dos courbé comme pour s'incliner devant les aventuriers. Il leur demandera de quoi boire et manger. Une fois arrivé, à la cabane du vieux sage, il ne trouveront personne sur la porte de la cabane, est écrit en langages elphique:

"Si tu n'aides pas ton prochain, qui t'aideras?"

Info pour le MJ:

Le faire lire par les joueurs à haute voix

Une voix derrière eux ce fait entendre, "Alors à votre avis? Qui vous aideras?"

C'est le mendiant de tout à l'heure, mais il y a quelque chose de différent, il ne courbe plus le dos, il marche droit, le torse en avant, bref il se la pette un peu... "Je me présente, je suis le vieux sage"

→ Si les joueurs ont aidé le mendiant, le mage leur dira où se trouve se qu'il cherche. Sur l'île des cormorans se trouve une grotte à l'entrée de laquelle se trouve se symbole Ψ . Il leur expliquera la légende concernant l'armure, mais pas ce qu'on risque en la portant.

→ Si les joueurs ont snobé, ou tué le mendiant, le sage ne leur donnera pas les explications concernant l'armure. Après leur avoir fait la morale, il leur dira que d'après ses souvenirs il y a une grotte sur l'île des cormorans avec ce symbole Ψ .

Après les joueurs font ce qu'ils veulent mais s'il tente de tuer le mage ils mourront c'est comme ça.

Maintenant qu'ils savent, (du moins qu'ils croient savoir), où se trouve la relique, ils prendront sûrement la direction de l'île.

Même punition que précédemment, il leur faudra trouver un bateau. Mais ça ne sera pas facile.

La journée se termine, la nuit commençant à tomber, ils devront trouver un abris pour la nuit. Comme la nuit précédente, D1ul ne laissera personne resté réveillé. RAS pendant a nuit.

Réalisé par ACE

Les joueurs pourront trouver un bateau en partance pour Loocssik une île voisine.
De là ils pourront prendre la direction de l'archipel de Cuyenor ou se trouve l'île des cormorans.

7) Le trajet vers Loocssik

Après avoir trouvé un bateau bien sur, parce qu'avant ça sert à rien puisqu'il ne pourront pas partir sans bateau....pffff

Bref, sur le bateau qu'il trouveront au port de Dfulville, qu'un prêtre très gentil leur prêtera pour avoir ramené l'eau de la rivière. (voir quête annexe). Bien sur si les aventuriers non pas rendu ce service au prêtre, une fois à Dfulville ce dernier les recroisera sûrement, et leur refera la proposition. Et s'il ne veulent toujours pas et bien le MJ n'est pas méchant, il vas bien y avoir une agence de location de bateau à Dfulville.

"Navitout" la location tranquille, par exemple. Par contre il seront obliger de dormir une nouvelle fois sur l'île car l'agence de location n'ouvre que le lendemain à 14h00.

→ Soit il vole le bateau. (Mais c'est chaud sans la compétence naviguer)

→ Soit ils attendent, par contre L'appel de Dful commence à se faire insistant. (test d'intelligence+2)

Si le joueur rate son jet il ne voudra pas continuer l'aventure, il préférera rester ici à dormir.

Les joueurs ayant réussi le test devront convaincre ceux qui ont raté CHA VS INT.

→ Par contre si tout les joueurs rate leur jet, bah tant pis. Le MJ se débrouille.

Info pour le MJ:

Dans la soute ce cache une bande de voleur, (4 voleurs de base et un expérimenté) ils étaient cachés là pour voler le bateau mais, une fois le bateau accosté, ils ont plus eu envie de dormir qu'autre chose, et monter l'échelle pour sortir de la cale pfff trop dure.

Sans que les aventuriers ne s'en rende compte, les voleurs auront ligotés tout l'équipage dans la cale, le voleur expérimenté sachant naviguer se dirige vers une île toute proche.

L'île est très arborée, de nombreuses espèces végétales bordent la petite plage.

Une fois tout le monde à terre, un cri se fait entendre du bateau, "imposteurs!, se sont des imposteurs!"

Les voleurs se sachant compromis, sortent leurs armes. Le combat peut commencer.

Info pour le MJ:

Le voleur malgré qu'il sache naviguer, ne connaît pas bien la crique, et il c'est accosté non pas sur une île, mais sur un fauss'île. (voir descriptif). La créature aura pris soin pendant le combat d'éloigner le bateau.

Pendant le combat avec les voleurs, l'un d'eux se fera attraper par une plante carnivore géante. Une fois le combat terminé et n'ayant plus de bateau, les joueurs, feront sûrement le tour de l'île. AU MJ de voir comment se déroule l'exploration de l'île. (plante carnivore géante, nuée de mouche venimeuse, liane urticante, et bien sur les tentacule géante de la créature qui au bout d'un moment attaqueront, ou pas en fonction de l'état de santé des joueurs.

Au bout d'un moment ils entendront des cris, "Hé ho... Hé ho... rejoignez la plage la plus proche, surtout ne courez pas, vous n'êtes pas sur une île..."

Sur ceux, les tentacules se montrent en s'abattant à côté des joueurs. À première vue on dirait un arbre qui vient de s'écrouler, mais un arbre qui tombe, ça ne se relève pas en ondulant. Les 4 énormes tentacules de la créature font environ 15 à 20 m de long.

Après avoir pris la fuite, ou tué la créature, les aventuriers peuvent reprendre leur route en direction de Loocssiĳ.

8) Arrivé à Loocssiĳ

L'île est très petite, il n'y a qu'une grande ville enfin c'est relatif. Il y a peu d'aventurier qui passe par ici. Ils seront immobilisés sur l'île pendant 3 jours le temps de réparer le bateau, sauf s'ils donnent un coup de main pour réparer, il n'y resteront que 2 jours.

Au second jour un des matelots manque à l'appel, le capitaine demande aux aventuriers d'aller le chercher. En posant des questions ils feront la rencontre du Turgul, il leur expliquera, que depuis quelque temps il y a pas mal de disparition sur l'île.

Info pour le MJ:

Il y a plusieurs années les Pontifes de la Grande Boucherie de Khornettoh ont décidé d'envoyer sur l'île de Loocssiĳ des prêtres pour avoir une île à eux comme les prêtres de Dlu. Le problème c'est que l'un d'eux est devenu fou, a tué son compagnon, et pratique les anciennes méthodes, enlèvement, séquestration, torture, etc...

Les joueurs devront retrouver les personnes disparues, ainsi que le matelot, et trouver bien sûr qui en est l'auteur.

L'île n'est pas grande, donc, soit en posant des questions, ou en cherchant un peu ils tomberont rapidement sur une tour. C'est là que se cache le prêtre. Bien sûr il a des servants qui lui sont fidèles.

La tour fait 20m de côté et 6m de haut, il y a des fenêtres avec des barreaux, les murs sont trop lisses pour escalader. La porte d'entrée est fermée, elle est assez grande pour y faire rentrer un chariot.

Les aventuriers devront attendre la nuit. Au milieu de la nuit ils entendent arriver un chariot, il est escorté par des fidèles. Je sais pas comment mais ils doivent rentrer dans la tour.

S1

Dans le hall d'entrée se trouvent deux fidèles qui demanderont le mot de passe. "Destruction"
Sur ceux les joueurs, se feront démasquer, et les fidèles attaqueront en donnant l'alerte. Le bruit alertera un des fidèles se trouvant en dans la cuisine (S3).

S2

La porte de droite pour aller dans le bureau du prêtre est fermée à clef, pour le moment, sous un grand tapis se trouve l'entrée d'un escalier pour aller au sous-sol. Dans le bureau, il n'y a rien de spécial, des documents pour la gestion de la communauté, et le plan de la tour.

S3

Dans la cuisine il y a un fidèle qui attaquera mais sera surpris, il n'aura pas l'initiative. Les joueurs pourront y trouver de quoi manger et aussi une potion de soin sur le fidèle.

S4

Dans la grande salle cérémoniale il y a 4 fidèles assis sur des grand banc en bois, ils n'auront rien sur eux.

Sur la gauche de la salle il y a, derrière des barreaux un grand trou on en voie pas le fond et ne semble pas avoir de plafond non plus.

Au fond de la salle sur la gauche se trouve un meuble bas sur lequel son posée des bougies noir. Au milieu il y a une estrade avec un petit hôtel en pierre pour les sacrifices. Et à droite, un escalier monte à l'étage.

A droite, se dresse une grande armoire d'angle. Dedans les joueurs ne trouveront rien de valeur.

S5

Dans le dortoir il y a trois fidèles. Dans les couchages il y a environ 127po, 39pa et 12pc en tout.

S6

C'est là que le grand prêtre range son armure de combat, mais là il n'y a rien sur le présentoir

S7

Dans la salle de bain il y a un fidèle qui se brosse les dents, il n'as pas d'arme.

S8

Nous voilà dans la chambre du prêtre, il attaquera quand les joueur ouvrirons la porte.

Le prêtre porte son armure.

- Plastron métal, lourd et grossier PR4 CHA-1 AD-1 rupture 1à4

- Casque de métal "Lebohaum" PR1 AD-1 COU+1 rupture 1à3

Dans un des placards se trouve la cléf du bureau du prêtre.

S9

Dans le hall il y a deux fidèles. Ils n'on rien sur eux.

S10

Dans la petite chambre de torture il y a un fidèle en train de fouetter un prisonnier.

S11

Grande salle de torture, en ouvrant la porte en bas des escalier un fidèle attaqueras en voyant les aventuriers.

Sur la droite il y a deux autre fidèles qui viendront en renfort au début du second tour de jeu. et un troisième au début du tour suivant.

Sur la droite, il y a trois hommes attaché au mur. Sur la gauche il y a deux cages, dans l'une d'elle se trouve le matelot disparue.

Puis au fond de la grande pièce il y a une porte que l'un des fidèle arrivé en renfort à ouverte, elle donne dans la prison, avant de passer la porte on entend des crie de plainte de personne malade, et blessée.

S12

Il y a 15 cages dont 4 d'entre elle sont vide. Les prisonnier en voyant les aventurier prenne peur puis comprennent qu'ils vont être libre. Certain sont déjà mort.

S13

Dans la salle d'arme, il n'y a rien d'utilisable.

Une fois le sauvetage terminé, les aventuriers peuvent, après une bonne nuit de repos, reprendre la mer en direction de l'île des cormorans.

9) L'île des cormorans

Le trajet restant se passe très bien aucune avarie ni attaque de monstre marin. Voilà nos aventurier arrivé sur l'île de Cuyenor. De là ils pourront aller sur l'île des cormorans. Ils devront être convainquant pour que quelqu'un les emmène sur l'île, ils devront négocier mais personne ne les emmènera pour moins de 50po. L'île a une particularité, on ne peut y accéder quand passant par un chemin bien précis, c'est pour cela qu'il faut partir de Cuyenor, et une fois proche de l'île, les cormorans qui nichent ici attaquent les marins qui passent trop près.

L'île est vraiment minuscule, après quelques mètres les aventuriers voient la grotte avec le symbole Ψ . Le sol est recouvert d'ossement, de gros ossement, sûrement ceux d'un dragon. Au fond de la grotte, il y a deux socles vides.

Info pour le MJ:

Barbe mauve étant déjà passé par là les brassières n'y sont plus.

10) Retour à Cuyenor

Comme à l'aller c'est idiot de piéquer le bateau. Une fois de retour sur Cuyenor. Il leur faudra aller à Pypole, ce petit village est abandonné depuis longtemps. C'est là que se "cache" barbe mauve. Dans le village, un des bâtiments semble assez bien entretenu, par rapport au reste des autres bâtisses.

Info pour le MJ:

Le bâtiment en question est une ancienne taverne, style western. Avec un balcon en façade qui fait la longueur de la maison. À l'intérieur le grand comptoir du bar est recouvert de poussière, il y a pas mal de débris, des verres cassés etc... À l'étage, dans une des chambres se trouve barbe mauve en pleine discussions avec un de ces capitaines.

Une fois les brassières en possession de nos héros, ils peuvent rentrer. Bien sûr le retour sera un peu mouvementé.

Au départ de Cuyenor deux bateaux partent du port. En cours de route l'autre bateau se fera attaquer par une pieuvre géante. Celui-ci sera entièrement détruit.

Voyant cela l'un des matelots aura mis à la mer un bateau de sauvetage, pour que tout le monde puisse s'enfuir. Car pour la pieuvre le bateau est une proie plus intéressante, les barques étant beaucoup plus petites elle ne l'intéresseront pas. C'est à la rame que nos aventuriers devront rentrer. Pendant 3 jours ils devront ramer. Le manque d'hygiène, le soleil, la nourriture faible, et ne pouvant dormir, leur PV sera divisé par 2. Si l'un des joueurs est déjà gravement blessé, il tombera dans les pommes et devra être emmené par ces camarades chez un guérisseur.