

# L'ARMURE MAUDITE



## Fin de l'aventure

Maintenant que nos héros ont réunie toutes les pièces d'armure, Elfric Baddock, ne vas pas tarder à les contacter. Bien sur si les joueurs ont compris l'importance de leur mission et le danger que représente l'armure, Elfric pourra contacter les joueurs bien avant (Au MJ de voir).

La rencontre se fera de la façon suivante, les aventuriers seront téléportés dans une grande salle (01), plus exactement dans une salle souterraine, quelque part dans les montagnes du nord. (C'est super précis, non?)

## DESRIPTIF DE LA GALERIE

### 01) Grande salle de cérémonie

A leurs arrivés ils seront un peu étourdie, ils vomiront peut être s'ils ratent leur jet, qui fait un chiffre pair, perd. CHA - 2 s'ils se vomissent dessus.

Elfric est là, sur son trône, derrière lui se trouve une peinture représentant se qui ressemble à un donjon. Il accueillera les aventuriers en leur envoyant un serpent de feu. Si les joueurs en viennent à bout, Elfric fera tout pour éviter le combat direct, préférant envoyer sur les aventuriers, un buffet d'assaut.

Voici enfin l'heure de la confrontation. 3 solutions.

- Tout les aventuriers sont mort.
- Ils combattent Elfric
- Ils prennent la fuite (avec ou sans l'armure). Cela ne servira à rien car ils ne pourront pas sortir sans affronter Elfric.

Pendant le combat lorsqu' Elfric aura perdu la moitié de ses Pvs, il invoquera 6 golems d'os. Les aventuriers étant occupé il en profitera pour se téléporter.

Une fois les combats terminés, les aventuriers devons sortir de la. Et pour ce faire ils devons trouver 3 clefs et prendre l'ascenseur (03).

A coté du trône, il y a une commode dans laquelle ils trouveront, une des 3 clef de l'ascenseur (03), et la carte d'un donjon (à première vue celui qui est peint sur le tableau au dessus du trône).

### 02) Le piège.

Inutile de rappeler que ceux qui ont la compétence « tomber dans les pièges », tomberons dedans.

Bref, il s'agit d'un trou profond de 5m donc une sacré chute, -5pv. Et s'ils n'ont pas de corde pour récupérer le malheureux, et bah tant pis. Non je déconne il trouverons une corde dans salle de repos pour la garde (07).

Test d'intelligence pour détecter le piège, s'ils y pensent bien sur.

### **03) L'ascenseur.**

*Pour empreinte l'ascenseur il faut posséder les 3 clefs.*

- La première, est dans une commode dans la salle 01.
- La seconde est dans un placard de la salle de repos des gardes (07).
- La troisième clef se trouve soit en procession des joueurs, soit se trouve à sa place dans la serrure lui correspondant.

### **04) Petite pièce faisant office de placard pour entreposer des fioles et autre produit de magie noir.**

*En fait j'ai tout dit dans le titre. Le contenu de l'armoire est au bon vouloir du MJ.*

*(ex: bougie noire, cendre diverse, potion de soin, poison, plusieurs potions de couleur que personne ne sait à quoi ça sert...)*

### **05) Pièce vide**

*Heu... R.A.S, sauf si le MJ veut rajouter des gardes.*

### **06) Grande salle où se trouve l'œuf de dragon.** *(La clef est en possession d'Elfric)*

*Ha, nous y voilà. Dans cette salle ils tomberont sur trois trolls, très contents de pouvoir taper sur quelqu'un. Ils ne sont pas très vifs, mais vaut mieux ne pas se prendre un coup de massue sur le coin de la g... oups dsf.*

*C'est ici que se trouve le trésor d'Elfric un œuf de dragon rouge. Il est disposé sur une table avec des runes.*

*"Toi qui entends mon champ, sois soumis à jamais".*

*Bien sûr si personne n'a la compétence rune bizarre, et bien comme d'habitude, tant pis.*

*Il s'agit d'une table de pierre, magique bien sûr, qui à l'aide d'une des trois flûtes servant à contrôler les dragons (voir mine de Greifax). Elfric pense qu'en jouant de la flûte pendant que l'œuf de dragon éclos sur la table de pierre, celui-ci lui sera fidèle.*

### **07) Salle de repos pour la garde**

*Dans cette salle il y a trois gardes qui jouent aux cartes. La pièce ne disposant pas de porte ils entendront ou verront les intrus arriver. Il y a au centre une table et 4 chaises, et au fond de la pièce une armoire, dans laquelle ils trouveront une des 3 clefs permettant d'accéder à l'ascenseur. Ils y trouveront également un bouclier, une lance et 2 épées courtes.*

### **08) Salle d'arme.**

*Dans la salle d'arme il y a qu'un seul garde, il affûte son épée. Comme pour la salle 07 il n'y a pas de porte donc il entendra également s'il y a du bruit.*

### **09) Entrepôt pour les vivres.**

*Dans le garde mangé il y a un garde qui se prépare à emporter un petit tonneau de bière et du saucisson. Sûrement pour la partie de carte avec les autres gardes.*

# LE DONJON

*Les aventuriers arriveront soit par le sous sol du donjon, soit par le RDC.*

*S'ils arrivent par le sous sol, c'est qu'ils auront pris l'ascenseur de la mine ainsi que le passage qui était bloqué jusqu'à présent. (Voir annexe pour le plan du donjon)*

## 01) Niveau -1: Le sous sol

*A ce niveau il n'y a rien de spécial, c'est une pièce circulaire d'environ 30m de diamètre. Toutefois il y a un long tunnel, sûrement creusé par des gobelins, il sera donc difficile à des aventurier de taille moyenne de s'y mouvoir sans risquer de se cogner la tête. Celui-ci mène à une mine désaffectée. Mais ça, les joueurs le savent, il sont serrement arrivé de par là.*

*Dans cette mine se trouve l'ascenseur avec les 3 serrures de couleur.*

*Bref revenons maintenant au niveau -1 du donjon. A l'opposé du tunnel il y a un renforcement, dans lequel, nos héros pourront emprunter un escalier en colimaçon menant au RDC du donjon.*

## 02) RDC: L'entrée principale

*La pièce fait également 30m de diamètre. Il y a quatre renforcements de 6m de diamètre, dans chaque renforcement, sauf celui menant au niveau -1, se trouve une statue en forme de chien. Celles-ci s'animeront quand les aventuriers seront au centre de la pièce.*

## 03) Niveau 1: Le labyrinthe

*Une fois dans le labyrinthe il ne sera pas difficile de trouver la sortie. Ils arriveront dans un renforcement circulaire de 6m de diamètre. Ils y trouveront des caisses, avec des vis et des boulons, divers outils, et deux tonneaux d'huile.*

*En se dirigeant vers le centre de la pièce principal, ils feront face à un golem de fer. Celui-ci garde une porte.*

*Une fois le golem vaincue, ils trouveront derrière la porte un autre golem de fer, qui lui aussi garde la porte. (garder la porte des deux côtés c'est pas vraiment utile mais bon c'est comme ça)*

*Après avoir vaincue le premier golem une pierre noire, tombera à côté du tas de tôles. Pour le second golem, une pierre rose clair tombera, chargé de 5PA (voir annexe sur les pierres astrales)*

## 04) Niveau 2: La salle d'entraînement

*A cette étage il y aura sûrement un carnage, étant donné la quantité d'ennemis. Une fois en haut de l'escalier, ils arrivent devant une porte, celle-ci est fermée mais non verrouillée*

*a) Une fois dans la pièce ils verront une autre porte fermée elle aussi, mais non verrouillée. De derrière cette porte ils entendront les bruits d'un combat (épée et cris), il s'agit bien sûr des hommes-lézards à l'entraînement.*

*Dans cette pièce ils trouveront 3 épées courtes 1D+3 (CHA/COU/PRD-1) et une épée rouillée, mais à y regarder de plus près il s'agit d'une Durandil. Pour le moment elle est inutilisable, il faudra la remettre en état 1D+5 (AT/PRD/COU/CHA+1)*

*b) Au centre de la pièce s'affrontent quatre hommes-lézards, combattant par groupe de deux. Si les joueurs sont discrets, ils pourront passer dans les pièces voisines (Mais une seule fois), ou attaquer les premiers.*

*c) Il y a un banc au dessus duquel est suspendue une barre chargé de poids (décidemment les engin de torture gobelin sont vraiment bizarre). Le long du mur, il y a d'autre poids surement pour charger la barre.*

*d) Il feront face à un homme-lézard soulevant des poids, il n'aura pas le temps de prendre son arme, sauf si les joueurs foirent leur attaque, ou s'ils mettent trois jours à ouvrir la porte. Il trouveront un bâton (1D) et deux épées (1D+2).*

*e) Dans cette pièce il y a deux bancs au dessus desquels se trouvent des patères (porte manteaux). Sur le mur opposé il y une porte donnant sur une petite pièce circulaire d'environ 6m de diamètre. Ici deux hommes-lézard sortent à l'extérieur pour surveiller les gobelin qui montent la garde.*

*f) Cette pièce est remplie d'épées cassées, de boucliers défoncés. En cherchant bien, ils pourront trouvé une cote de mailles sans manche (PR4 AD-1). Bien sur l faudra la réparer, compter 5 jours minimum jet AD+Int par jour.*

*g) Dans cette pièce, une homme-lézard est en train d'affuter son épée. Si les joueurs en fond autant, leurs lames sera plus tranchante et donc ajoutera +2 a leur dégât pendant 5 tours. (+1 Pt Débilideuk)*

*h) La pièce est vide, elle donne sur un petit couloir assez étroit, donnant lui sur une pièce circulaire d'environ 6m de diamètre, avec deux portes menant à l'extérieur.*

*i) Ici les aventuriers trouveront pas mal d'armes.*

- 5 épées courte 1D+4
- 2 épées à deux mains 2D+5 (PRD - 1 COU+4) et 2D+2 (AT/PRD-3 COU+1)
- 1 hache de jet 1D+5 AT-1 (PRD - 4 au corps à corps) (AD+2 COU+1)
- 1 hache à deux mains 2D+5 (AT/PRD-1 COU/CHA+2)
- 2 marteaux à une main 1D+5 (AT/PRD/CHA/COU+1) → pourrait bien servir contre des golems de fer

*j) Dans cette pièce un homme-lézard est occupé à réparer un plastron (PR4 AD-1)*

*k) Idem que h*

*l) La pièce est vide*

*m) Dans cette pièce se trouve un homme-lézard qui sortira au moment ou les joueurs se dirigeront vers la porte.*

*A l'extérieur se trouve huit gobelins armés d'arc 1D+4 (CHA+1), ils montent la garde et surveille les alentours du donjon.*

*D'ici ils pourront se rendre compte qu'ils ont pris de la hauteur, et qu'ils leur reste encore pas mal d'étage. A priori encore six.*



### 05) Niveau 3: Cuisine et garde mangé

Les aventuriers arriveront logiquement par le niveau inférieur. La première pièce est rempli de caisse avec des saucisses, du pain, du fromage, de la farine, du sel, bref un peu de tout. La pièce suivante est la cuisine, il y a deux cuistot en trin de préparer une omelette aux champignons, et des tartes aux fraises.

Dans la salle à mangé, 6 gobelins attendent leur repas, il ne s'attendent pas à digérer des coups d'épée. Bien sur si les joueurs tue les cuistots, pour prendre leur vêtement et passé inaperçus. 1pt Manqdebol si les cuistots meurent, et 1pt Débilideuk si les joueurs se déguise.

En sortant de la salle à manger, ils arrivent dans un couloir, en face de la porte, il y a une autre porte donnant sur l'arrière cuisine, où deux femmes font la vaisselle. Elle auront des réactions différentes si c'est un ogre qui ouvre la porte, que si c'est un Elfe, donc au MJ d'adapter en fonction. Comme pour les cuistots, si ils les tuent 1pt Débilideuk et si 2pt s'ils font pire (viole).

Au bout du couloir il y a une porte de chaque coté, à droite une seconde salle à mangé et les latrines, et à gauche un petit hall avec le plan du donjon, accroché au mur, puis un escalier en colimaçon menant à l'étage suivant.

### 06) Niveau 4: La volière

A cet étage les aventuriers trouveront trois grandes cages, l'une d'elle est vide. Dans les deux autres, il y a des créatures étrange, solidement enchainée, ce sont des hippogriffes.

Ils sont gardés par cinq gobelins. Après trois assauts l'un d'eux pris de panique ouvriras une des cages, pour libérer une des créatures. Le malheureux se fera couper en deux, la porte supérieur de son corps servant de repas à la bête.

Après cinq assauts, l'agitation fera sortir le second hippogriffe de sa cage. Les créatures attaqueront les gobelin en premier s'il en reste de vivant bien sur. Par contre ils n'attaqueront pas les aventuriers, sauf s'il se sente menacés. Si un des joueurs à la compétence cherche des noises, il devra faire un jet d'INT pour ne pas attaquer. La libération des hippogriffes vaudra 200pex et 2pts Débilideuk (100pex et 1pt Débilideuk par créature)

### 07) Niveau 5: Quartier des gobelins

Dans chaque petite pièce de cet étage il y a deux lits superposé, donc quatre paillasses. Sauf dans les deux, donnant accès au niveau 4 et 6. Dans celle donnant au niveau 4, c'est à dire de la ou normalement arrivent les joueurs, il y a des armes accrochées au mur.

- Quatre lances 1D+2
- Six épées courtes 1D+4
- Une épée à deux mains 2D+4

Dans le hall central il y a un golem de fer, il attaqueras à vue. Le bruit fera sortir les gobelins de leur quartier. Une fois la bataille terminé, ils trouveront une pierre noir sur le sol, près du golem.

## 08) Niveau 6: Grande salle pour les essais magiques

*C'est ici qu'Elfric effectue ces expériences. Au centre de la pièce il y a deux étables, et sur l'un d'eux, un golem de fer en cours de création.*

*Tout autour de la pièce, sur les quatre murs se trouve trois étagères et une bibliothèque. Sur les étagères, il y a un désordre sans nom, ils trouveront tout de même:*

- Une pierre verte (chargée de 10Pa)
- Trois fioles de soin (5Pv)
- Deux potions de confiance (CHA+5 pendant deux tours)
- Une potion de sommeil
- Deux potions bleu (qui ne servent à rien)

*Dans la bibliothèque, des livres par centaines sur l'histoire de la terre de Fangh, les atlas, les manuels de magie généraliste de niveau 1 à ...(plein, le MJ décide de la puissance du mage) ainsi que tout les manuels de spécialisation. Même si Elfric ne les maîtrise pas toute cela n'empêche pas d'avoir des livres.*

## 09) Niveau 7: Bureau d'Elfric

*En arrivant en haut de l'escalier, ils feront face à une porte entrouverte, c'est alors qu'une voix se fait entendre. "Entrez, je vous attendais". Après quelques pas à l'intérieur de la pièce, Elfric s'adresse à eux, "Vous avez semé une sacré pagaille dans ma demeure, mais bon, c'est un donjon c'est fait pour ça. Je ne peux vous en vouloir. J'avoues que je vous est mal jugé, et je tiens à m'excuser de l'accueil que je vous ai réservé lors de notre dernière rencontre. Il est temps d'en finir avec cette histoire, donnez moi l'armure, et prenez vos pièce d'or!"*

*S'il refuse...BASTON.*

*S'il accepte, pendant qu'il s'en vont il dira "Mais vous comprendrez que je ne peux vous laisser partir, vous en savez trop". Et là...BASTON.*

*Il lève les bras et une seconde plus tard, de chaque côté de nos héros deux golem de terre font leurs apparitions. Puis il s'enfuira par la porte se situant derrière lui. Il pourra subir une attaque dans sa fuite (arme de jet ou sortilège)*

*Attention a ne pas envoyer les golem si les joueur sont trop faible, dans ce cas le combat commence. Et quand Elfric aura l'occasion il montera au niveau suivant.*

## 10) Niveau 8: La réserve

La suite du combat se déroulera ici, une grande partie des caisses voleront en éclat. La bataille terminée, ils pourront fouiller et récupérer ce qui est récupérable. Sur Elféric:

- Une robe salutaire de Palador (PR4 PRD+2) la robe étant déchirée (CHA-3).
- Bague de puissance de cham (Dégat x2)
- Bague d'économie de Tortelame (=2Pa / sort)
- Bague de sécurité de Namzar (Epreuve+5)
- La hache maudite (CHA/COU+1 AT/PRD+2 dégât 2D+7)
- Et la clef de la salle 06

Pendant la bataille le plafond se sera écroulé rendant impossible l'accès au niveau inférieur.

PS: Si le combat tourne mal pour nos héros, Elféric monte sur le toit et le combat se terminera là haut, un dragon rouge venant de nul par tue le mage avec son souffle, il s'adresse ensuite au héros: "Maintenant nous sommes quittes". (Voir scénario les mines de Greifax).

## 11) Niveau 9: La terrasse

Sur la terrasse, ils auront la surprise du panorama, une vue imprenable sur tout la région. Bref c'est beau. Accroché à un mat, ils verront un dirigeable gobelin. En dessous de celui-ci, une échelle de corde permet de monter à bord.

Bien sur toutes les commandes sont vertes. Si les aventuriers cherchent une notice, ils trouveront trois manuels de cinq mille pages. De toute façon quoi qu'ils fassent, ils s'écraseront en catastrophe au sud de la forêt de Glandorn proche de la grotte d'Ahoqā après une journée de navigation laborieuse.

PS: le dirigeable se crache ou le MJ à envie bien sûr.

## La Fin

Soit les aventuriers retournent voir ce qui se cache dans la salle N°06, mais pour cela ils devront retourner, au donjon et aller au sous sol pour emprunter le tunnel menant à la galerie du début scénario.

Si le MJ se sent d'attaque, un dieu demande aux aventuriers de recacher les pièces d'armure, ou alors pour faire plus simple et en finir avec cette histoire un dieu décide de détruire l'armure.

---

FIN