

PLAN GENERAL DU SCENARIO: L'ARMURE MAUDITE



Le commanditaire Elfrić Baddock, un sorcier très puissant veut régner sur les terres de Fangh, et au delà. Pour cela, il a entrepris de nombreuses choses, comme faire de la fausse monnaie dans une ancienne mine proche de Maradruc, dompter un dragon grâce à une flûte magique*, creuser des galeries un peu partout en terre de Fangh pour que son armée constituée principalement de gobelin puissent se déplacer sans attirer l'attention... *(voir scénario les mines de Greifax).*

PS: L'écroulement d'une de ces galeries peu faire l'objet d'une enquête, et servir de quête annexe pour nos aventuriers.

Le contrôle d'un dragon grâce à la flûte est un succès, ce qui ravie notre sorcier maléfique. Dans les montagnes se trouve une table de pierre, qui fonctionne avec la flûte. Tout être vivant disposé sur cette table qui entend le son de la flûte, deviendra l'esclave, de celui qui en joue. Et cela marchera également sur un dragon venant d'éclore.

PS: Dans le scénario "les mines de Greifax" le joueur de flûte ne disposant pas de la table, est obligé de jouer continuellement pour garder le contrôle du dragon. (En même temps je vois pas comment poser un dragon de plusieurs tonnes sur une table en pierre au fin fond d'une mine).

Si Elfrić parviens à ses fins, avec l'armure, le dragon rouge, et son armée de Gobelins, il sera invincible.

Nos héros l'arrêterons t'il à temps?

Je propose 250Px pour chaque morceau d'armure récupérée, en plus bien sûr des pex acquis pendant les combats.