

L'ARMURE MAUDITE

Les collines d'Altrouille

Les collines d'Altrouille sont réputées pour être peuplées par les géants, aussi grand que bête, ils représentent un assez grand danger. S'amusant, à qui lancera ce rocher le plus loin, vous pouvez, par manque de chance vous retrouver bombardé par des morceaux de montagne.

La relique qui se trouve des les collines est donc sous la protection des géants. Ils n'as pas été faciles de faire comprendre à des géants l'importance que représente la protection de celle-ci. A l'aide de divers sortilèges ils ont enfin compris, enfin presque. Pour eux posséder la relique veux dire être le chef du groupe, donc il se défie souvent pour savoir qui en sera digne. Soit en lançant des rochers ou tout simplement en se tapant dessus.

Bien sur dans les collines il y à de nombreuse grottes et cavernes. Elles sont peu profonde et peuvent servir d'abris quand un géant vous cour après.

Si les joueurs entre dans une grotte haute de plafond, il y à de grande chance qu'il y ai un géant à l'intérieur, ou un ours des cavernes.

Dans une des grottes il y à un dragon qui pour le moment dort tranquillement. Bien sur, il sera réveillé par les aventuriers. Une fois réveillé le dragon se présente Draķer et leur demande se qu'il veulent, en soupirant ce qui laissera échapper de la fumé.

Quoi que les joueurs disent le dragon sera blasé, il commencera à raconter son histoire:

Depuis que je suis petit, tout ce que je veux c'est être tranquille, mais non y a à toujours des aventuriers qui viennent me déranger. Un coup pour une relique, un coup pour mon trésor, un coup pour me tuer tout simplement, c'est pas parce que je suis un dragon que je suis le gardien mystique de je ne sais quoi. Je suis pas méchant pourtant, dit' il en pleurant (les larmes de dragon valent très chère 5.000Po la fiole, elles restaurent tout les Pv d'un joueur et FO+2 pendant 5 tours).

J'ai pas de trésor, et la seule relique de la région que je connaisse se trouve plus au nord (au sud, à l'Est ou à l'Ouest ça dépend ou sont les joueurs, au Mj de voir) dans un groupe de géant, leur chef porte un collier avec un plastron comme pendentif, cela doit être ça que vous cherchez. Mais tout les aventuriers qui on tenté leur chance ne sont jamais revenue.

Si les joueurs décident d'attaquer, voir le tableau des rencontres.

Après quelques jours de recherche, et après avoir combattu des trolls et des Aurochs, les aventuriers tomberont sur les dit géants.

Pour la configuration du terrain, le nombre de géant, etc... le MJ fait ce qu'il veut.

La quête dans les collines n'est pas très longue mais assez risquée.