

L'ARMURE MAUDITE



Synopsis pour le MJ

Dans les temps anciens pendant l'ère du Chaos, les Dieux du Chaos, navrés de régner sur une terre aussi dénuée d'intérêt, s'amusent à créer de nouvelles espèces, parmi lesquelles les humains.

Et tout de suite, ça devient le bordel. Les humains se battent entre eux pour des raisons diverses, et se battent contre les autres espèces. Les dieux du Chaos trouvent cela très amusant avant d'entrer en guerre eux aussi les uns contre les autres, plongeant tous les territoires dans des siècles de terreur... (Extrait de l'Encyclopedieuk "Âges du Monde")

Pendant cette période un de ces Dieux, pensant pimenter son amusement décida d'envoyer sur terre une arme et une armure bien particulières. Celui qui les portait se voit attribuer de nombreux pouvoirs, **trop** de pouvoirs.

Descriptif de l'armure.

L'armure est composée de 7 éléments:

- Un casque: CHA/COU/FO+2 PR2 (Montagne du nord)
 - Un plastron: CHA/FO+2 PR2 (Colline d'altrouille)
 - Deux jambières: CHA/COU/AD-1 PR1 (Désert des plaintes)
 - Deux brassières: AT/CHA/COU/FO+1 PR1 (La crique de la mer d'Embarh)
 - Un garde rein: CHA/AD-1 PR1 (Le lac Aspousser)
 - Une hache serti d'une pierre: permet de lancer des sortilèges: CHA/COU+1 AT/PRD+2 Dégât 2D+7 (en procession d'Elfric Baddock, le commanditaire)
 - Un Bouclier: CHA+1 PRD+2 PR3 (Le Donjon de Naheulbeuk ou la forêt de Schlipak)
- Soit au total:** CHA+9 / COU+5 / FO+5 / AD-2 / PR6 / AT+3 / PRD+4

1) Les pièces d'armure ne doivent pas être portées indépendamment. Si cela se produit l'aventurier sera poursuivie par un démon, voir la liste des démons, et de temps en temps, au choix du MJ, voir le tableau **Mankdebol** pour les crasses.

2) Les pièces d'armure donne à son propriétaire quelques bonus non négligeable. Mais plus on les porte plus on en est dépendant et plus les démons sont méchants. (Test d'intelligence - le nombre de jour)

Ex: Après **une** journée d'aventure avec la pièce d'armure, le soir, test pour l'enlever INT-1, et au petit matin pour résister à l'envie de la remettre INT-1. (après 2 jours INT-2...3 jours INT-3...etc)

Si le test pour l'enlever échoue, aucun PV pour la récupération durant la nuit.

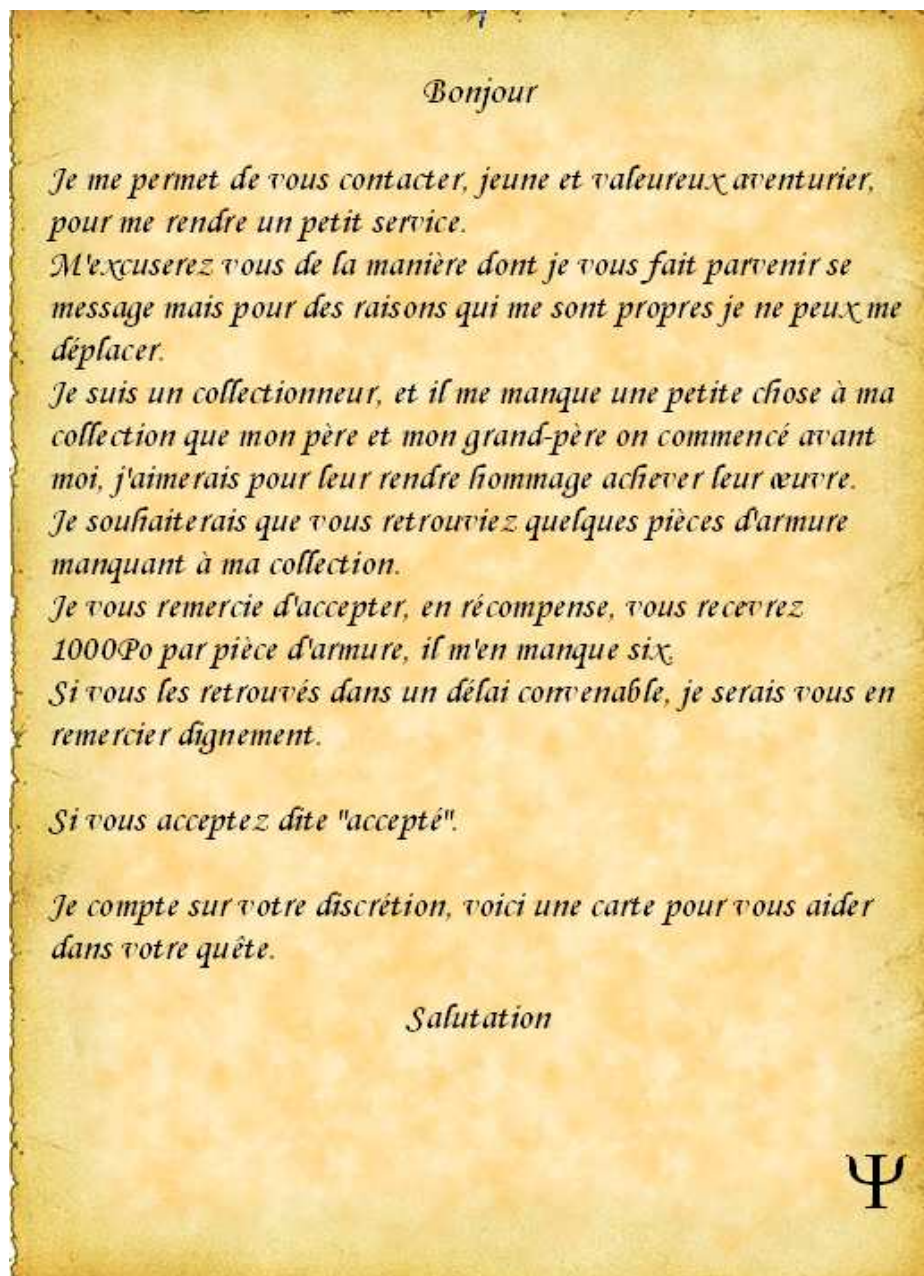
3) Si l'aventurier porte plusieurs pièces d'armure, il sera plus difficile d'y résister. (Le MJ décide)

4) Si un aventurier porte l'armure complète, il deviendra fou, comme si son esprit était enveloppé d'un voile noir. Il ne fera plus trop la différence entre le bien et le mal.

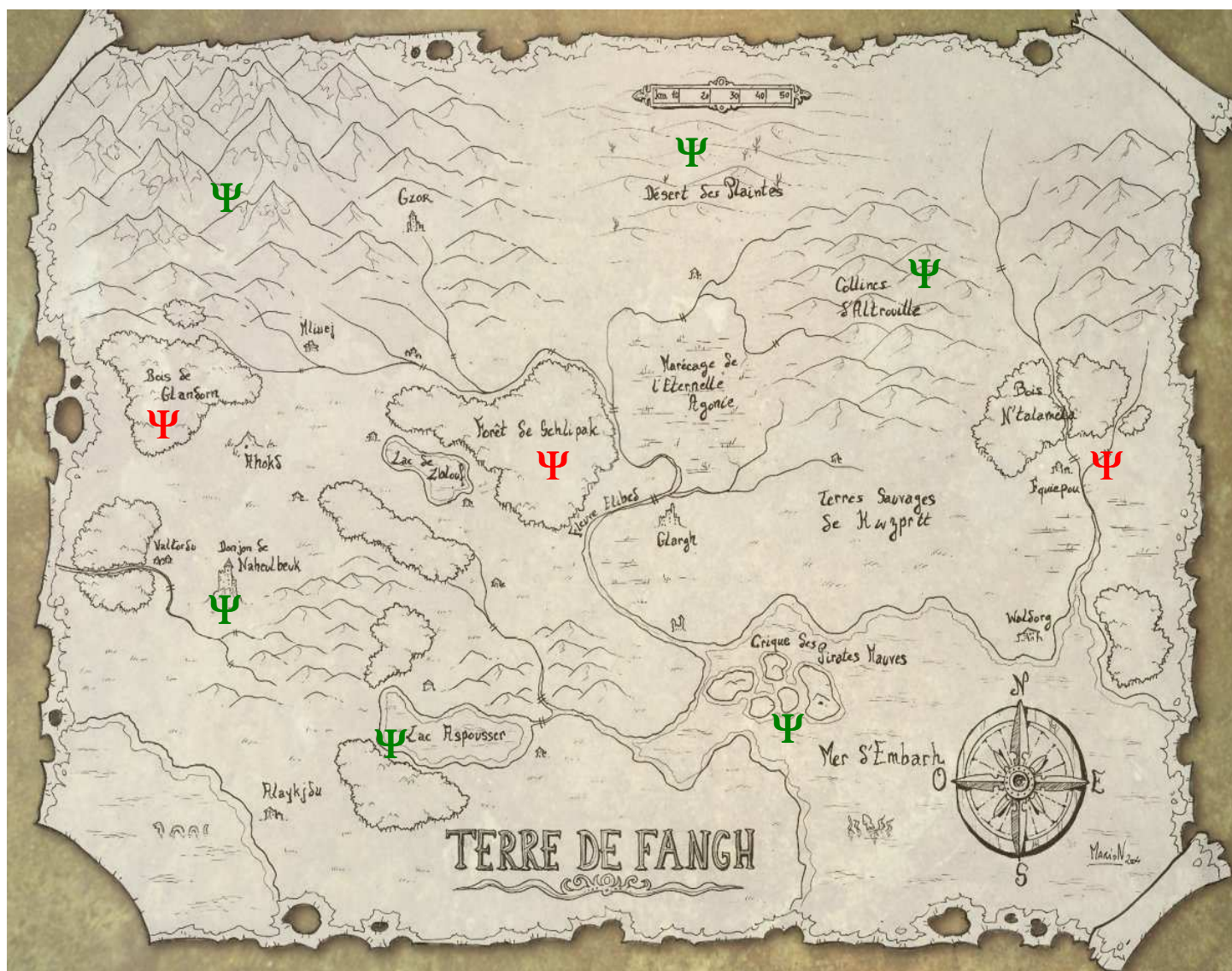
Début de l'aventure

Les aventuriers sont contactés par un parchemin qui se matérialise devant eux, s'il n'y prête pas attention, celui-ci se matérialisera à nouveau et ainsi de suite. Quoi qu'il arrive il devront ramasser ce foutu parchemin.

Sur ce parchemin, il est écrit ce qui suit:



Après la lecture, une carte apparait devant eux (c'est une carte de la Terre de Fangh sur laquelle on y voit ce symbole Ψ)



Il ne sera pas aisé de trouver les morceaux manquants de l'armure, par conséquent il est possible d'intégrer à cette quête différents scénarios. La route est longue pour traverser de long en large toute la terre de Fangh.

Ce n'est pas une quête de 3 jours. (Ψ = pas de relique, Ψ = relique)

Bien sûr les joueurs ne doivent pas avoir la carte avec les symboles en couleur

Pour le MJ

Particularité des lieux:

- Dans les montagnes du nord y règne un grand froid, Attention aux engelures.
- Dans le désert il fait très chaud, attention aux coups de soleil.
- Dans les collines d'Altrouille, il y a des Géants, Troll et autres.
- Dans la crique de la mer d'Embarh, il y a divers monstre marin et pirate.
- Le Lac Aspousser est très profond, environ 100m.
- Le donjon de Naheulbeuk est redoutable. (Si une partie c'est déjà déroulée dans le donjon, la forêt de Schlipak peu servir de remplacement, au MJ de voir).

En fonction du lieu choisi se reporter au tableau de rencontre.