

L'ARMURE MAUDITE

Le lac Aspousser

Info pour le MJ:

Le lac est le territoire des Zoras, ils sont les gardiens du garde rein, pièce d'armure constituant l'armure maudite. Tout d'abord pour se rendre chez les Zoras, il faudra que les aventuriers se débrouille pour trouver un moyen de respirer sous l'eau (branchiflore). Après ils devront trouver un moyen de convaincre les Zoras, et d'avoir de quoi les combattre par la suite (sous l'eau c'est pas gagné).



Un Zora

1) Noghall

Noghall n'est pas la ville la plus proche du lac, mais c'est là que les aventuriers devront se rendre pour trouver les renseignements et équipement qu'ils ont besoin. Dans une boutique "Au donjon facile", ils trouveront tout ce qu'il faut pour les quêtes sous-marine. Sur la rive une pancarte leur indiquera la direction à suivre pour se rendre chez les Zoras. En suivant la pancarte, ils arriveront à une petite cabane, un homme leur demandera s'il veulent se rendre chez les Zoras, et que pour 1Po il pourra les emmener, au meilleur endroit pour se rendre directement à Zorélia.

Une petite barque les emmènera au milieu du lac, après une petite heure, ils arriveront à un petit ponton sur lequel se trouve des grosses pierres attachées à des cordes. Une fois arrivés ils pourront se mettre à l'eau. L'homme leur explique que les pierres les fera descendre plus vite. Ils éviteront ainsi les rencontres fâcheuses.

2) Descente vers Zorélia

Une fois dans l'eau la pierre les fera descendre assez rapidement, quand l'obscurité se fera total ils seront frôlés par une énorme créature. Ils n'en sauront pas plus, et vaudra mieux ne pas savoir.

Puis une lumière venant des profondeurs se fera de plus en plus net. La cité sous marine leur apparaît enfin. Arrivant à bout de course de la corde, s'il ne l'on pas lâchée, la secousse les éjectera, et se cogneront sur la pierre qu'ils tiennent -2Pv.

3) Arrivée à Zorélia



Des Zoras nagent un peu partout autour de la cité, deux d'entre eux se dirigent vers les aventuriers. Ils leur feront signe de les suivre. Ils seront conduit dans une grotte, qui se termine verticalement. Une fois arrivé en haut du tuyau vertical, les joueurs sortirons de l'eau.

Tunnel d'entrée
pour Zorélia



Les voilà arrivés dans une salle, où les attendent 3 Zora, 2 gardes et un guérisseur. (voir plan). Les deux Zora qui les ont escortés retournent dans l'eau, et un des garde qui se trouve dans la salle leur souhaite la bienvenue. Il leur explique, qu'avant d'entrer dans la cité ils doivent se soumettre à une inspection pour s'assurer qu'il n'ont pas de maladie, et aussi qu'ils peuvent laisser ici leur équipement s'ils le souhaite. Le guérisseur Zora ne détectera rien. (Sauf si le MJ en décide autrement)

Descriptif de la salle d'arrivée pour le MJ

En salle 1 se trouve deux gardes et un guérisseur, sur un des garde les clef de la salle 3 et 6.

En salle 2 il y a un garde, sur lui ils trouveront la clef de la salle 4, et dans une armoire le plan de la cité.

En salle 3, il y a un aventurier désirant sortir, s'ils ouvrent la porte une forte odeur se dégageras de l'homme en question. Il était enfermé car il était en quarantaine car il a la maldorantose (voir description dans le manuel des maladie en terre de Fangh). Bien sur nos aventuriers attraperont la maladie.

En salle 4, il n'y a rien de spécial, c'est la salle des machines pour amener de l'air dans la cité.

En salle 5, il n'y a rien de spécial, c'est les WC.

En salle 6, il y a, dans les armoires, de l'équipement appartenant à des aventuriers en visite à Zorélia. Au MJ de choisir l'équipement adéquate, par rapport au niveau des joueurs.

4) Zorélia

Après avoir longés un long couloir, voici les joueurs arrivés dans les sous terrain de la cité de Zorélia.

Info pour le MJ:

Ces cavités ont été creusées pour pouvoir accueillir les étrangers de la surface, et ainsi développer le commerce. Ils y trouveront tout ce qu'il est possible de trouver, comme s'ils étaient à la surface, par contre tout sera 50% plus chère.

Bien sur, certain produit ne se trouve qu'ici, donc ils seront beaucoup moins chère qu'en surface. Notamment la branchiflore, qui permet à celui qui l'ingère de se transformer en poisson pour un temps limité. (Référence à Harry potter et la coupe de feu).

En se rendant soit à la taverne "Chez Zoralie" ou au poste de garde, les aventuriers auront comme information de se rendre à la grande librairie. Une fois sur place ils pourront chercher des informations sur la relique.

Moyennant quelques pièce d'or le libraire, un humain vivant dans la cité depuis peu, leur donnera un livre très ancien sur l'histoire du peuple Zora. Les aventurier liront les passages suivant:

...Issu d'un accident magique, (en s'en serait douté), qui c'est produit il y a très longtemps, tellement longtemps que personne ne sait vraiment qui en est la cause. Vivant dans les profondeurs du lac Aspousser, ils sont resté coupé du monde pendant plusieurs siècle...

.....Les Zoras sont très intelligent, ils ont depuis bien longtemps, accepté leur particularités. Vivant dans les profondeurs du lac Aspousser, ils ont développés de grande connaissance en architecture ainsi que la taille de la roche.....

...Les Zoras vivaient tous égaux sans chef chacun réalisant une tâche pour la communauté un peu comme les fourmis. Mais un jour, un objet est venue semer le trouble, une pièce d'armure, un garde rein pour être plus précis. Bien sur à l'époque les Zoras ne connaissait pas les hommes ni leur armures. Mais n'étant pas idiot le Zora qui trouva le garde rein compris rapidement comment se porte l'objet. Depuis le moment ou il le porta, il ne pouvait plus nager, et devint de plus en plus hostile envers tout les autres Zoras. Il décida de prendre le pouvoir de la cité, à l'époque personne ne s'y opposa...

...Quand il mourus, un autre Zora fut attiré par le garde rein et devint à son tour le souverain de la cité. Au fil du temps les Zora on associé la pièce d'armure avec la fonction de seigneur...

....Tout à changé le jour ou un sorcier Zora à découvert la particularité de la branchiflore. Il remonta alors à la surface et pour la première fois entra en contact avec un sorcier "terrestre". Ils mirent au point une formule, qui grâce à la branchiflore, permet, à un homme de se transformer en poisson. C'est sans doute cette même expérimentation qui est la cause de l'apparition des Zoras en terre de Fangh....

Info pour le MJ:

Pendant leur lecture, ou avant qu'ils arrivent à la librairie, la branchiflore ne fera plus effet.

5) La tour du seigneur Zora

5-1) RDC

Au rez-de-chaussée, il y a deux gardes qui bloquent le passage, derrière eux il y a un sas qui permet de monter au étage supérieur. Bien sur les étages supérieur son entièrement sous l'eau, les aventuriers, devront se procurer de la branchiflore pour se rendre au autre étage (ils en trouveront chez l'herboriste, Rep.18 sur le plan de la ville). Une fois la transformation faite ils pourront continuer.

5-2) 1er, 2nd, et 3ème étage

Au première étage, il y a plein de citoyens Zoras qui entrent et qui sortent de la tour, et deux gardes. S'ils engagent le combats avec les gardes ils n'auront que 5 tours de jeu avant d'être entourés de gades. Ils ne pourront rien faire. Ils seront conduit en prison, puis bannit de la cité. (les Zoras ne connaissent pas la peine de mort).

→ Si ce cas de figure se produit, ils devront se débrouiller, pour retourner dans la cité en changeant de forme. Le propriétaire de la boutique au donjon facile connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connaît un mage méta morphe qui pourrait pour quelques pièces d'or, effectuer un sort de transformation pour pas que les Zora

les reconnaissent. En y retournant tout les gardes seront de nouveau à leur poste, ceux qui ont été vaincus devront l'être à nouveau.

→ Si nos aventuriers sont un peu plus malin ils ne s'arrêteront pas à cet étage et continueront leur progression vers le sommet de la tour.

Les trois premiers étages sont identiques, à savoir ce que les Zora y font...prffff.

5-3) 4ème étage

Les aventuriers ne pourront pas aller plus loin, ils arriveront dans une grande salle. Dans cette salle se trouvent trois gardes Zoras, après une sommation, les gardes attaqueront. Le combat se déroule normalement. Une fois vaincus ils pourront prendre le sas qui mène à l'étage supérieur.

5-4) Chez le seigneur

Après avoir pris le sas, nos valeureux aventuriers se retrouvent enfin au sec. Ils devront monter le long d'un escalier en colimaçon. Au bout de cet escalier, ils trouveront une porte. Ils entendent des bruits, une personne hurle qu'on en veut à sa vie, que des espions sont entrés dans la cité. Qu'attendez-vous pour les trouver? Après quelque temps un Zora sort de la pièce en soupirant. "Il m'énerve à donner des ordres pour trouver des gens imaginaires, qui pourraient en vouloir à sa vie".

Il ne sera pas armé, donc soit les joueurs attaquent et le tuent, soit il passera son chemin en disant bonjour. Si les joueurs l'interpellent ou lui posent des questions il répondra.

(Au MJ de répondre ce qu'il veut aux questions posées).

En entrant, ils seront accueillis par deux chasseurs Zoras, Ils font partie de la garde rapprochée du seigneur. À la vue des aventuriers, le seigneur Zora, se mettra à crier au secours on en veut à ma vie. (En fait c'est une grosse chachote). Les deux chasseurs attaqueront. Une fois éliminé, le Zora portant le garde-rein, criera: "A moi, au secours! Puis il se recroqueville en disant "Vous ne me le prendriez pas, c'est à moi..." Il n'opposera pas de réelle résistance.

Une fois la relique en poche il faudra rejoindre la surface, bien sûr la branchiflore ne fait plus effet. En fouillant un peu ils en trouveront une dose sur une étagère. Il faudra qu'il choisisse un volontaire pour aller chercher de la branchiflore en ville. Au MJ de voir s'il lui arrive quelque chose.