

L'ARMURE MAUDITE

Fquiepou



Nous voici à Fquiepou une petite ville à l'Est des terres de Fangh, on trouve ici un tissu de qualité, c'est pourquoi on y trouve beaucoup de marchand, qui viennent ici se ravitailler pour le revendre à prix d'or. Bien que la ville soit de taille modeste, il sera possible d'y trouver, tout ce que l'on veut en vêtement, magique ou non.

Pour le MJ

La relique que les aventuriers recherchent ne se trouve plus ici depuis bien longtemps. Elle a été volée, puis volée, puis volée, puis perdue, retrouvée et encore volée, pour se retrouver dans la crique de la mer d'Embarh.

1) Arrivée à Fquiepou...

S'il arrive en pleine journée

La ville est pleine de gens qui courent dans tous les sens, tout le monde vend du tissu, ou des vêtements à la criée. C'est une ville moyenne, donc on y trouve, à peu près de tout. Le soir venant, tous les stands sont débarrassés à une vitesse impressionnante, et tous les commerçants et les gens de la ville ont déserté les rues. Si les joueurs sont dans une taverne quand la nuit tombe, ils verront des gens rentrer, et le tenancier scruter la rue par la fenêtre après avoir fermé la porte.

S'il arrive en fin de journée ou la nuit.

En arrivant à Fquiepou, les aventuriers se retrouveront dans des rues désertes. Ils entendront des volés claquer au loin, s'ils sont attentifs (jet INT), ils pourront apercevoir quelques personnes cachées derrière des rideaux, ce ne sera que des villageois apeurés.

Après quelques pas, un homme sortira d'une des maisons, il sera armé d'une fourche (1D+2). "Qui êtes-vous?", après une présentation sommaire, des héros. L'homme sera plus détendu, puis des hommes et des femmes sortiront timidement des maisons.

L'homme leur expliquera que depuis quelques semaines de nombreuses personnes ont disparues, sans laisser de trace. La nuit des bruits étranges se font entendre, comme des cris de bête.

2) L'enquête...

Les villageois demanderont à nos héros, d'enquêter, pour retrouver leur familles et amis disparues. Il leur faudra chercher, qui enlève les villageois et où sont-ils emmenés. Les aventuriers passeront la nuit dans une taverne, où il leur sera servi gratuitement un repas chaud, ayant bien dormi et mangé ils récupèrent 10pv. Ils leur sera proposé 250Po chacun s'ils retrouvent qui est derrière cette histoire. Une des personnes présente dans l'auberge, Michel Tranche, leur suppliera de retrouver sa fille disparue, il y a de ça deux nuits. Il leur proposera 250Po de plus et leur permettra de choisir le vêtement de leur choix dans sa boutique.

Pour le MJ

En ville se trouve une secte, vénérant un démon de l'ancien monde, et pour le faire revenir, il lui donne en sacrifice les gens du village. Le démon en question, est très puissant, mais le grand prêtre de la secte est mort pendant un rituel, et il n'a pas eu le temps de dire à ces disciples qu'il fallait invoquer le démon proche d'une source d'eau. Il s'agit en effet d'un démon aquatique, et n'étant pas dans l'eau il mourra, après 5 tours de jeu. Mais bon ça les joueurs ne le sauront pas. Pour ne pas mourir il devra prendre possession d'un corps. (Valadon cité ci-dessous sauf s'il l'on tué)

Le lendemain, s'ils sont arrivés de nuit, ils trouveront une ville bien agitée contrairement à la veille au soir.

Personne n'aime parler de ce qui se passe dans la ville depuis quelques semaines, cela n'apporterait rien de bon aux affaires. Il y a pas mal d'argent en jeu si on venait à savoir que Fquiepou est hantée par on ne sait quelle créature cela causerait sa perte. (Ne pas dévoiler ceci aux joueurs, ils pourraient être gourmands sur la récompense). Néanmoins après plusieurs refus quelqu'un leur dira où a été vue pour la dernière fois la dernière victime. Il s'agit de la fille de Michel Tranche. Elle était sortie pour prendre l'air après une dispute avec son père.

Pour le MJ

Dans une ruelle, le long de la maison du commerçant, ils trouveront des traces de pas, il semble qu'une bagarre a eu lieu ici. Les traces se dispersent et ne donnent rien une fois sorties de la ruelle. Par contre ils trouveront un "morceau d'étoffe noire". La jeune fille dans sa lutte aura déchiré un morceau de tissu. Ils trouveront également de la "poudre noire".

La première personne venue leur dira que la poudre noire provient sûrement de la mine qui se trouve à la sortie de la ville, mais elle est désaffectée depuis longtemps, n'étant pas entretenue il serait dangereux d'y pénétrer.

Et pour le morceau d'étoffe, ils devront demander à un marchand de tissu nommé Valadon. Il leur dira qu'il ne voit pas d'où cela peut provenir, bien sûr il s'agira d'un mensonge, et quand les aventuriers demanderont à quelqu'un d'autre on leur dira d'aller voir Valadon, car c'est le seul qui a ce genre de tissu. Mais il aura disparu quand ils reviendront.

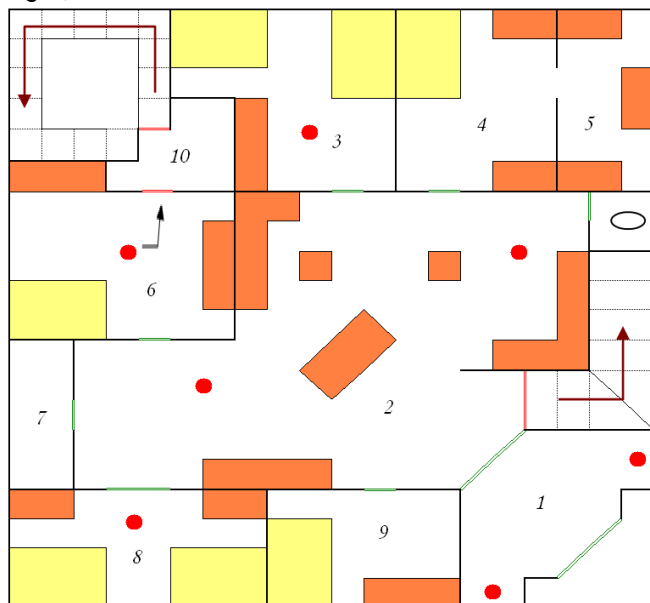
A photograph showing a wooden mine cart on a track leading to a dark tunnel entrance in a forest. The cart is positioned on a set of wooden rails that lead into a dark, rectangular opening in the ground. The surrounding area is lush with green ferns and other vegetation, and the ground is covered with rocks and gravel. A small wooden post stands near the entrance of the tunnel.

Pour le MJ

Les poutres de l'entrée ne semble pas moisie et le plafond de la mine à l'air solide, mais bon si un joueur à tombe dans les pièges on est pas à l'abri d'une pierre qui tombe, il aura le

4) Le temple...

RDC



1) Hall d'entrée.
2) Grand salon.
3-4-5-6-8-9) Chambre.
7) Salle de douche.
10) Petit hall secret pour accéder au sous-sol.

1) Hall d'entrée

Il y a deux gardes qui n'ouvriront pas la porte s'en le mot de passe. La porte n'est pas très solide une charge lourde en viendra à bout (Fo)

2) Grand salon

En entrant dans le grand salon, les aventuriers verront sur leur gauche une grande armoire, puis en face de la porte il y a billard derrière lequel se trouve des canapés et des tables basse.

Sur la droite, il y a un grand placard, remplie de robe de cérémonie noir. Si le joueur demande à fouiller le placard il devra faire une épreuve INT pour trouver une trappe qui donne accès a un placard secret sous l'escalier. Dedans il trouveront: 2 potions de soin, 3 fioles de poison, 1 sérum de vérité, un parchemin concernant l'invocation du démon, précisant qu'il craint le feu, (dégât X3), et un trousseau de clef.

A gauche de la grande armoire se trouve les toilettes.

3)Chambre

Le fidèle de la secte qui se trouve dans la chambre, en sera sorti si les joueurs font trop de bruit dans le salon.

Dans la chambre il y a deux lits et un placard. Dedans il y a deux robes de cérémonie, une épée courte, une lance cassée, une gourde vide, une potion de soin, une potion d'acide, une potion de force (dégât +4 pendant 3 assauts, réussi ou non). Sous l'un des lit il y a une bourse avec 117Po, 12Pa et 69Pc

4-5)Chambre

Dans cette chambre il y a un lit et deux placards, dedans il n'y a rien de spécial (5) Dans la pièce adjacente, il y a trois armoires, celle de gauche est vide, celle du centre est remplie de vêtement et de rouleau de tissu, étiqueté par Valadon, et dans celle de droite il y a deux potions de force effet: dégât +10, mais AD/2 pendant 3 assauts. Conséquence: -5pv et une diarrhée monstrueuse pendant une semaine le joueur devra boire et mangé deux fois plus que les autres. Bien sure la durée est doublé si le joueur boit les deux potions à la suite. Si le joueur rate ses attaques le coup porté sur le sol ou contre un mur risque de casser l'arme à cause du choc.

6)Chambre

Avant d'entrer dans cette pièce, ils entendront du bruit, (comme une porte qui claque) en entrant il n'y aura personne dans la pièce. Le fidèle qui s'y trouvait à pris la sorti secrète pour allez au sous sol. Bien entendu, il leur faut faire une épreuve d'INT+2 pour trouver le passage.

7) Salle de douche

Rien de spécial c'est juste des douches.

8) Chambre

Le fidèle de la secte qui se trouve dans la chambre, en sera sorti si les joueurs font trop de bruit dans le salon.

Dans la chambre il y a deux lits et deux placards. Dedans il y a deux robes de cérémonie, une épée courte, une gourde remplie d'eau, une potion de soin, une potion d'acide et la clef du sous-sol. Sous l'un des lit il y a une bourse avec 92Po, 67Pa et 19Pc

9) Chambre

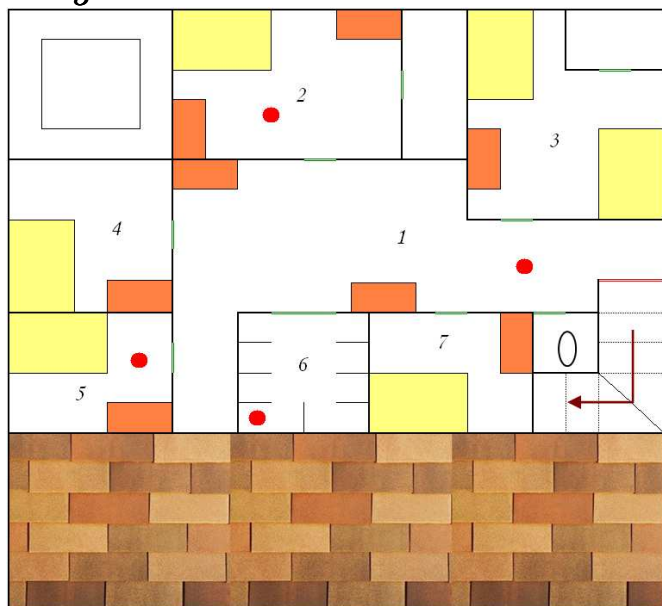
Dans la pièce il y a un lit et une armoire, celle ci est vide.

10) Petit hall

Après avoir trouvé le passage, il faudra posséder une clef pour ouvrir la porte, celle ci se trouve dans l'un des placard de la chambre 8, soit sur le trousseau dans le placard secret sous l'escalier.

A droite de l'entrée se trouve un escalier menant à l'étage.

L'étage



*A l'étage il n'y a que des fidèles.
Il ne pratique pas la magie mais sont armés d'une
épée courte 1D+3.*

- 1) Grand couloir.*
- 2-3-4-5-7) Chambre.*
- 6) Salle de douche.*

1) Grand couloir

Dans le couloir il y a un fidèle qui attaquera, dès qu'il verra les intrus, le bruit s'il y en a avertira les autres fidèles qui sont dans les chambres, mais pas celui qui prend une douche. Ils trouveront aussi deux armoires, remplies de vaisselle.

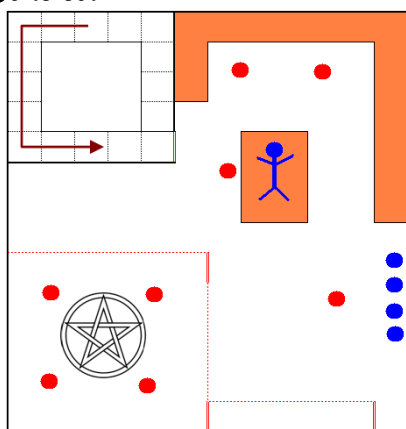
2) Chambre

S'il n'on pas fait de bruit il y aura un fidèle allongé sur son lit en train de lire un livre de poésie. Dans l'une des armoires il y a une hache de guerre à deux mains 2D, et une potion de force, (voir effet ci dessus chambre 4 RDC).

3) Chambre

Dans cette chambre il y a deux lit et une armoire, dans laquelle il n'y a rien de valeur. Dans l'arrière chambre il y a un bureau, et dans l'un des tiroirs il y a le plan du RDC..

Sous-sol



Au sous-sol il a:

- 3 fidèles, qui ne pratique pas la magie mais sont armés d'une épée courte 1D+3.*
- 4 prêtres de niveau 5 (magie généraliste) ils sont également armés d'une épée courte.*
- 1 grand prêtre de niveau 8 (magie généraliste) il se trouve en face des 4 prisonniers.*
- Ajouter le fidèle qui est descendu du RDC.*

S'il ne l'on pas déjà tué, ils retrouveront Valadon au sous sol, celui-ci fait partie des grands prêtre, chargé de l'invocation du démon. A l'arrivé des aventuriers, la cérémonie aura commencé.

Inutile de tirer une flèche, ou de lancer une boule de feu a travers les barreaux, un champ de protection empêche toute intrusion.

Au fond de la pièce il y a une porte, que les aventurier devront empreinte, s'il veulent arrêter les prêtres. L'invocation sera terminée, au moment ou les aventuriers tenteront d'entrer dans a pièce ou ce déroule le rituel

De l'eau sortira du sol au niveau du pentacle, et un démon en sortira. Il est de grande taille mais pas géant non plus (3m). Il maîtrise tout les sortilèges lié à l'eau ou à la glace, et ceci n'auront aucun effet sur lui.

(Pour la description voir l'image ci-dessous, désolé c'est tout ce que j'ai trouvé lol).

S'il on tué Valadon, le démon meurt après 5 tour de jeu faute de corps à posséder.

S'il n'on pas tué Valadon le démon prend possession de son corps.

