

L'ARMURE MAUDITE

La forêt de Schlipak

1) En route vers la forêt

Dans la forêt se trouve un camp de voleur, je fait confiance au MJ pour que nos aventuriers tombe dessus. Mais avant cela ils feront la rencontre d'un sorcier nommé Shamrock, celui-ci est un peu perturbé, pour ne pas dire fou, il accusera nos aventuriers de l'avoir volé.

On lui as volé son précieux (tiens sa me dit quelque chose), c'est à dire la relique que nos héros recherche.

Que ce soit après avoir combattu le sorcier, ou l'avoir convaincue (CHA/INT vs INT) qu'ils n'y sont pour rien, les joueurs continue leur route. (Le sorcier ne les suivras pas, il continuera sa quête pour retrouver son précieux).

En marchant dans la forêt ils pourront se faire attaquer par quelques bestioles le MJ décide.

En sortant d'un bosquet ils arriveront sur un petit chemin, qui se trouve être le chemin de l'oublie.

Il y aura 5 tours de jeu, chacun fera des jets d'INT au fur et a mesure de l'avancement. Pour un jet rater la difficulté passe à -1 et ainsi de suite)

Nombre de jet raté et conséquence:

1 → Ils oublieront la date et l'heure, plus de conscience du temps qui passe (s'il y a un prêtre dans le groupe il oubliera de faire sa prière)

2 → Ils oublieront se qu'ils font là, et le but de leur mission.

3 → Ils oublieront qui sont les gens qui les accompagnes. (S'il y a un ogre dans le groupe, il attaquera les autres s'il à faim)

4 → Ils oublieront qui ils sont, ce qu'il font là, leur instinct prendra le dessus. (Attention les ogres et les barbares seront difficile à convaincre. Les nains et les elfes se bâteront). Les autres prendront la fuite.

5 → Ils deviendrons fou et prendrons la fuite.

Ceux qui ont réussie leur jet, devront rafraichir la mémoire de ceux qui ont foiré leur jets.

(CHA/INT) - n vs INT - n. (n = nombre de jet raté)

PS: s'il foirent tous leurs jets, ils se réveilleront tous attachés dans des cages. Ils se seront fait prisonnier par des voleurs. Ils tiennent un campement non loin du chemin de l'oublie pour capturer, tout les aventuriers qui perde la tête et s'égare dans la forêt.

2) Le camp des voleurs

Une fois sortie du chemin, ils verront au loin la fumée d'un feu de camp. Après quelques minutes de marche les voilà en bordure d'un campement. (Voir annexe 1)

Pour le MJ

Si les aventuriers n'ont pas fouillés le campement tant pis pour eux, ils ne trouveront pas la relique. Celle-ci se trouve dans le sac sans fond. C'est l'un des voleurs qui a volé la relique et le sac au sorcier. Une fois de retour au campement, il a mis la relique dans le sac sans fond, et vu qu'il n'a pas dit la formule il s'est fait aspirer par le sac. Voyant cela le chef des voleurs a mis le sac dans son coffre en attendant de savoir de quoi il retourne. Certain voleur, ainsi que le chef bien sûr, pourront donner quelques renseignements à ce sujet.

Si les aventuriers n'ont pas découvert que la relique est dans le sac, le sorcier débarque dans le camp, n'étant plus sur le chemin de l'oubli il a retrouvé en partie c'est esprit. Néanmoins, il explique aux aventuriers que la relique qu'il doit protéger est dans le sac. Il dévoile son secret car il ne se rappelle plus que c'est un secret. oups. (Un peu tiré par les cheveux mais bon faut bien les aider un peu les bras cassés).

Par contre s'ils ont tué le sorcier, durant leur première rencontre ou bien, avant qu'il ait eu le temps de leur parler, et bien là tant pis, ils se débrouillent.

De toute façon y a bien un des joueurs qui va ouvrir le sac.

3) Dans le sac

Une fois dans le sac (voir annexe 2), nos aventuriers devront, d'une part réussir à sortir du sac et d'autre part trouver la relique. Et s'ils aident le ranger et la barbare coincés eux aussi ils auront un bonus de 100px.

Pour sortir du sac tout dépend de comment les joueurs vont s'y prendre:

- Soit avant d'ouvrir le sac, ils ont lu les 3 inscriptions, et du coup fabrique, (ou font fabriquer) la potion de retour avant d'y aller.
- Soit ils y vont sans réfléchir, et du coup devront trouver la formule et la liste des ingrédients dans le sac en plus de la relique. (le MJ décide du lieu des ingrédients et de la formule)

Bon, nous y voilà! L'intérieur du sac est bien particulier, il y règne un désordre sans nom, des objets jonchent le sol, par endroit, l'on peut trouver des petites collines d'objets, sans intérêt. Toutefois il semble qu'une tentative de rangement à du avoir lieu il y a bien longtemps. On peut voir des étagères, avec de la vaisselle cassée, des armes par endroit mais rien de sensationnel (la plupart sont rouillées, mais si le MJ est gentil ils trouveront peut-être une épée Durandil). Ils trouveront quelques protections diverses en mauvais état également. La nourriture, qu'ils trouveront ne sera pas bonne à la consommation, sauf pour les ogres. Sans qu'il y ait de torche ou de source de lumière particulière, il ne fait pas sombre dans le sac, c'est comme si la lumière extérieure passait à travers le tissu du sac.

Après un bref repérage des lieux, ils se font attaquer par une araignée géante. Une fois la bataille terminée, une silhouette apparaît dans l'ombre (le gobelin), une fois repéré, il s'enfuit. Pour la suite, tout dépend de la direction choisie par les joueurs.

La relique que les aventuriers recherchent est un bouclier, il sera en excellent état, par rapport au reste des armes et protections, qu'ils pourront trouver. Il est porté par le ranger, celui-ci ne se laissera pas faire, mais n'engagera pas forcément le combat, suffira d'être convainquant.

Mais avant ça ils rencontreront la barbare, et leur expliquera que porter des protections c'est pour les tapettes, et que son partenaire ranger est devenue fou, depuis qu'il en porte. Si on lui pose trop de questions, il s'énervera, (faut pas trop lui en demander).

4) La sortie

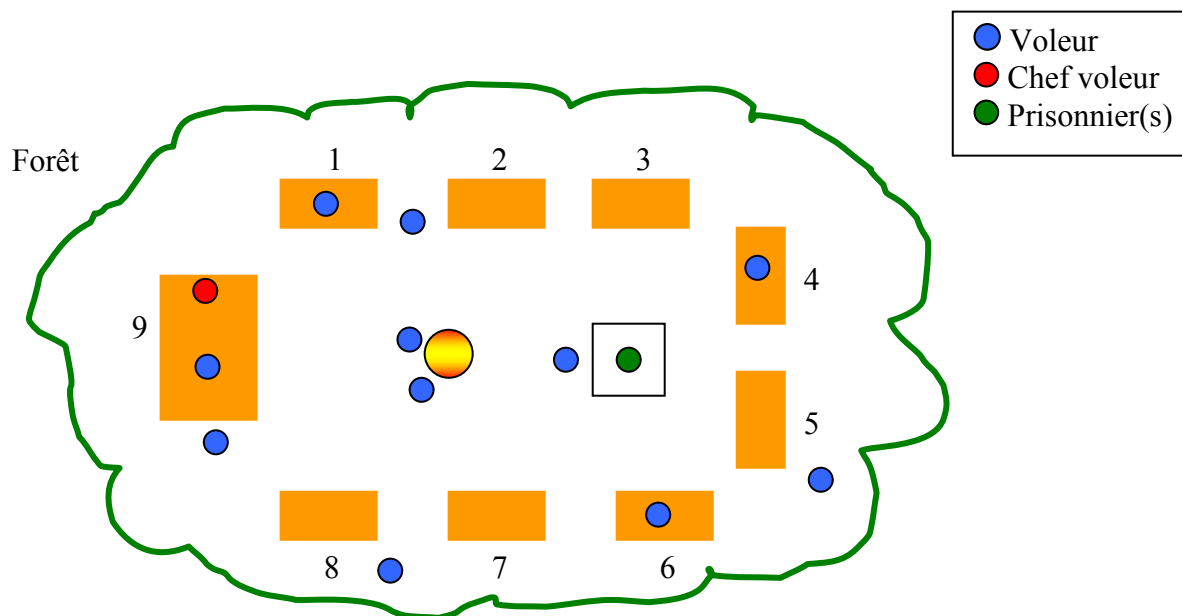
Une fois la relique trouvée et surtout une fois sortie du sac, il y a quatre solutions:

- 1) S'il ont tué le sorcier, ils sortiront du sac là ou il l'on ouvert.*
- 2) S'il n'ont pas tué le sorcier, et ouvert le sac dans la forêt de schlipack, ils sortiront du sac dans une pièce remplie d'objet divers, il semblerais que le concept de rangement et de nettoyage soit un concept totalement étranger au propriétaire des lieux.*
- 3) S'ils ont ouvert le sac ailleurs que dans la forêt, ils sortiront du sac ou il l'on ouvert.*
- 4) S'ils ont ouvert le sac ailleurs que dans la forêt le MJ décide.*

Annexe 1

Plan du campement des voleurs.

(Si aucun aventurier ne s'est fait prisonnier, ne pas tenir compte des point vert)



Les tentes:

1 → une torche cassée, 5po, une épée rouillée.

2 → un petit coffre avec 20po, une hache correct.

3 → rien

4 → une lance, une épée de bonne qualité.

5 → une hache de jet.

6 → un bâton de sorcier un peu fendu, (si un sorcier s'en sert... sort entropique, il deviendra incontrôlable le MJ décide des conséquences. Suite à cela le bâton sera détruit.

7 → Divers potions de couleur 2 vertes (soin +5pv/fiole), 3 rouges (poison -5pv/h sauf si ingestion d'une potion de soin), 1 jaune (soin + 15pv, redonne de l'énergie mais ne soigne pas les blessures grave) et 1 marron (redonne tout les pv d'un joueur pendant le temps d'un combat. Une fois le combat terminé les pv gagné seront perdu. Ex: si le joueur récupère 20pv grâce à la potion il faudra retirer 20 pv une fois le combat terminé. Si le joueur n'a pas de point de destin tant pis il mourra. S'il en a tant mieux, il sera dans le coma pendant deux jours. et se réveillera avec 5pv.

8 → rien

9 → un coffre avec 100po et un sac (Voir annexe 2), une hache à deux main de bonne qualité, deux épées courte.

Annexe 2

Description du sac

C'est un sac sans fond bien particulier, il ne suffit pas de penser à un objet pour l'obtenir.

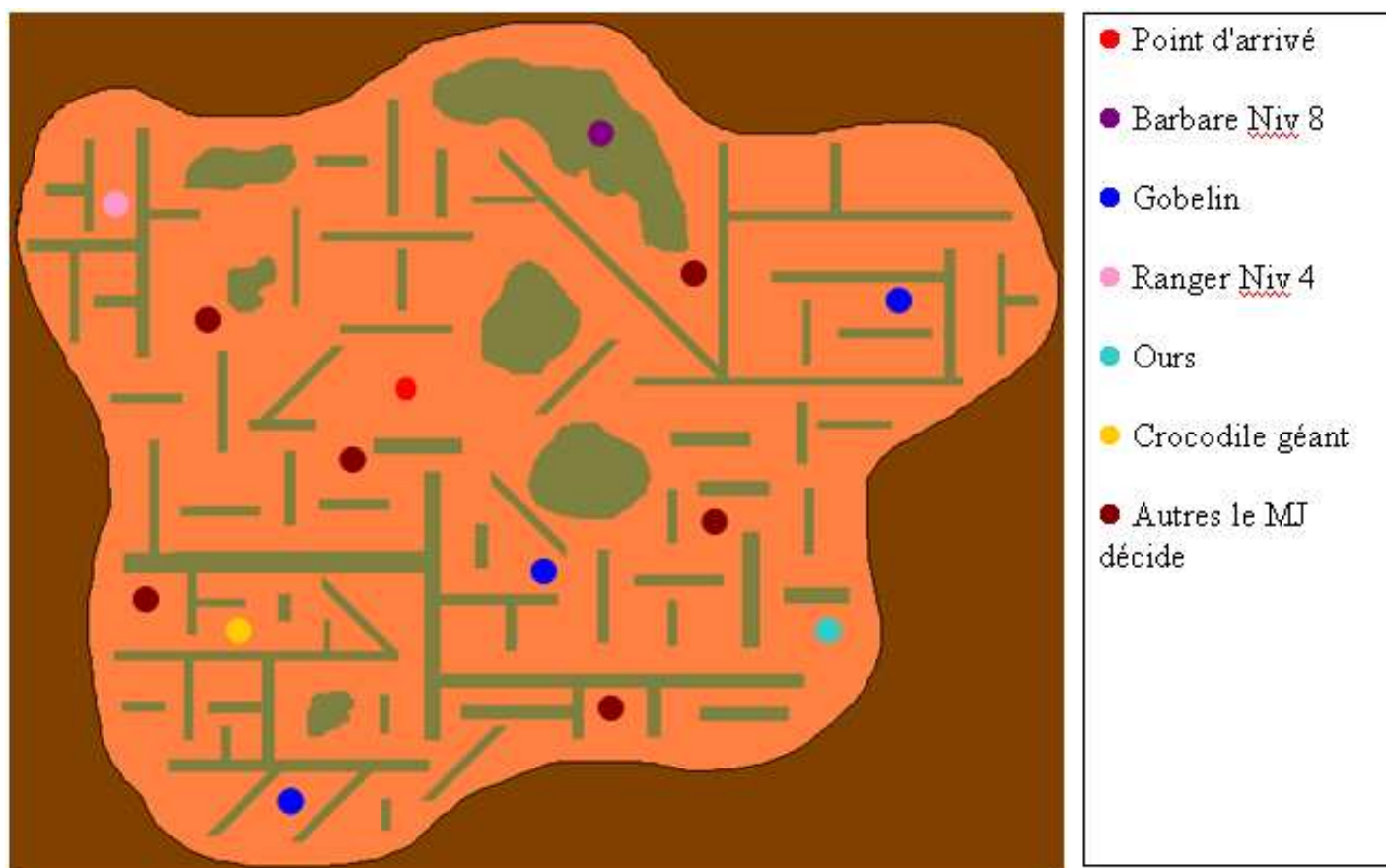
Attention: Sur le sac il y a 3 inscriptions

- 1) "Je ne veux rien", il faut prononcer cette formule avant d'ouvrir le sac pour mettre un objet dedans, sinon la personne qui ouvre le sac se trouve aspirer dans le sac.
- 2) "Je veux prendre", l'aventurier a 1 chance sur 20 d'avoir l'objet qu'il cherche.
- 3) La 3ème inscription semble être une recette pour une potion (voir annexe 2bis):

Potion de retour

- Un litre d'eau
- Une feuille de plante carnivore
- Du jus de framboise de schlipack (5po) (c'est juste pour le gout)
- Une dose de poudre noir (8po)
- Les cendre d'oiseau carbonisé (2po)
- 1/2 dose d'urine de bouc (5pa)
- Un dose d'alcool blanc (5pa)

Pour 10 fioles faire bouillir le tout dans un chaudron pendant 3 heures.



Info qui a son importance le temps s'écoule beaucoup plus lentement dans le sac. 1 minute réel représente plusieurs heures dans le sac. Concernant le Ranger, le Barbare, et le Gobelin, cela fait plus de 10 ans qu'il sont dans le sac. Pour eux, il se sera passé que quelques mois.

Annexe 2bis

*Parchemin en peau de mouton
cousu sur le sac*

Potion de retour

- Un litre d'eau
- Une feuille de plante carnivore
- Du jus de framboise de schlipack
(c'est juste pour le gout)
- Une dose de poudre noir
- Les cendre d'oiseau carbonisé
- 1/2 dose d'urine de bouc
- Un dose d'alcool blanc

*Pour 10 fioles faire bouillir le tout
dans un chaudron pendant 3 heures.*

" Je ne veux rien "

" Je veux prendre "