

L'ARMURE MAUDITE

Le Bois de Glandorn



1) Le bois de Glandorn

Pour le MJ

Le bois de Glandorn est connu dans la région pour être peuplé d'homme arbre, ils sont appelé les Ents. Dans ces bois il y a également de nombreuse créature, que nos aventuriers ne tarderont pas à découvrir. Il n'y a aucune relique dans ces bois depuis bien longtemps, le bouclier de l'armure maudite, à été volé par un sorcier, du nom de Shamrock (voir scénario La forêt de Schlipak).

Après plusieurs heures de marche, l'obscurité se fait intense. En levant la tête, ils apercevront des centaine de petit flocon, ceux tomberont sur eux avec légèreté, comme des spores qui s'envole au grés du vent. Le spectacle et captivant, il faudra un jet d'INT pour ne pas rester dessous, si les aventuriers veulent partir. Si plusieurs flocons touche un aventurier, après quelques seconde, les flocons remonteront et il sera soulevé du sol Il se sera fait prendre au piège par une plante carnivore. (Voir descriptif "Plante carnivore de Glandorn"). S'ils réussisse à tuer la plante elle tombera sur le sol, si un aventurier est dessous -5pv. Ils trouveront dans les entrailles du monstre un anneau de force.

Pour le MJ

Sur l'anneau il y a une inscription, qui devra être lu pour activer l'anneau. " dalak" qui signifie force en langage elfe.

L'anneau de force fait baisser de 5 la valeur du dé pour un jet de force pendant 1assaut.

On peu se servir de l'anneau que 3 fois au delà, l'anneau prendra la moitié des pv du porteur pour fonctionner.

Avec 19Pv l'anneau ne fonctionnera pas.

Avec 20Pv le porteur mourra.

Avec 21 à 23pv le porteur tombera dans les pommes.

Avec plus de 23pv pas de problème l'anneau fonctionnera mais le porteur se sentira très faible et ne pourra pas attaquer à l'assaut suivant.

Il servira contre les hommes arbre.

Au bout d'un moment, ils auront réussi à s'en sortir, et pourront continué leur aventure. Pour les autres ennemie le MJ décide.

2) La rencontre avec les Ents

Ils auront 2 jours pour récupérer avant de faire la rencontre d'un jeune Ent (homme arbre), il ne sera pas forcément amical, dès que nos aventuriers seront à porté, le Ent attaquera. Pris par surprise ils ne pourront qu'esquiver AD-2. (Voir le tableau des rencontres). Les elfes sylvains ne peuvent pas attaquer, et tentera de persuader les autres de ne pas attaquer, la nature c'est sacrée. Donc les Nains les barbares et les ogres n'en feront qu'as leur tête.

S'il y a un elfe sylvain dans le groupe, après 3 assauts un grand bruit sourd retentira du plus profond de la forêt. L'homme arbre cessera d'attaquer sur le champs, et nos aventuriers en feront de même car le bruit les aura couchés au sol.

Pour le MJ

Il s'agit du cri du Ent le plus vieux du bois, par respect envers les elfes sylvains, la forêt n'attaqueras pas le groupe, mais attention la moindre hostilité sera punie. L'elfe aura compris le message et pourra le transmettre au autre.

S'il n'y a pas d'Elfe dans le groupe, ou si les joueurs attaque tout ce qui bouge voir le chapitre 3.

Le trajet jusqu'au grand sage des hommes arbre, ce fait tranquillement, il leur dit qu'ils n'ont rien à faire ici, et leur demande pourquoi ils s'aventurent sur leur territoire!

- S'ils mentent, il leur donnera un avertissement "Ne me mentez pas! Ceci est le seul avertissement que vous aurez!". Bien sur, s'ils mentent à nouveau, ils seront chassés de la forêt, a coup de branche -10pv.

- S'ils disent la vérité, c'est à dire qu'ils cherche une relique, il leur dévoileras que les hommes arbre en étaient les gardiens, mais que le bouclier maudit leur à été volé, il y a plusieurs années maintenant, par un sorcier, qui se faisait appeler Shamrock,

3) La traversée...

Voilà, ce que c'est de faire le malin et de prendre que des bourrins. Bref!

Après avoir esquivé ou combattue plusieurs jeunes Ents, nos aventuriers feront la rencontre de plusieurs vieux Ent, qui formeront une barrière pour les empêcheront de passer. L'un d'eux s'adresse à nos héros: Que faite vous ici, et que voulez vous? Ne pensez pas nous leurrer, vous ne pouvez nous mentir!

- S'ils mentent, il leur donnera un avertissement "Ne me mentez pas! Ceci est le seul avertissement que vous aurez!". Bien sur, s'ils mentent à nouveau, ils seront chassés de la forêt, a coup de branche -10pv.

- S'ils dise la vérité, ils devront répondre à une question.

"Qui vous donne tout et peut tout vous pendre?" Réponse: "la Nature "

-S'ils répondent les dieux, l'homme arbre leur répondras: "Nous n'avons pas de dieux! Réfléchissez bien, c'est votre dernière chance".

-S'ils répondent mal, l'homme arbre leur dira de revenir quand ils auront trouvés. Puis avec leur branches les hommes arbre chasseront les aventuriers de la forêt -10pv.

Une fois la réponse donnée, il seront conduit devant le grand sage des hommes arbre. il leur dit qu'ils n'ont rien à faire ici, et leur demande pourquoi ils s'aventurent sur leur territoire!

- S'ils mentent, il leur donnera un avertissement "Ne me mentez pas! Ceci est le seul avertissement que vous aurez!". Bien sur, s'ils mentent à nouveau, ils seront chassés de la forêt, a coup de branche -10pv.

- S'ils disent la vérité, c'est à dire qu'ils cherche une relique, il leur dévoileras que les hommes arbre en étaient les gardiens, mais que le bouclier maudit leur à été volé, il y a plusieurs années maintenant, par un sorcier, qui se faisait appeler Shamrock, Le vieux sage connaît l'histoire de l'armure maudite il pourra si on lui demande, répondre à quelques questions.