

L'ARMURE MAUDITE

Le désert des plaintes

Dans le désert, les aventuriers devront faire bien attention à boire régulièrement. Sinon, ils commenceront à devenir fou, et finiront par mourir de soif. Si cela arrive, ils perdront connaissance et se réveilleront dans une cabane. Un homme étrange les a recueillis, il se présentera sous le nom de Barbidur.

Pour le MJ: Information sur Barbidur

Il vit dans le désert des plaintes. Il a été envoyé dans la région par la caisse des donjons pour donner de l'eau, aux aventuriers qui partent dans le désert.. Travaillant pour la caisse des donjons, le sauvetage n'est pas vraiment gratuit, 10Po.

Pour son propre compte, Barbidur récupère du sable pour fabriquer du verre. Il y a donc dans la cabane, pas mal de chose en verre, de la vaisselle, mais aussi des sculptures., qu'il transporte par chameaux et revend dans les villes les plus proches, bien sûr il n'a pas vraiment le droit de quitter son poste mais, on ne lui dit rien car personne ne veut vivre dans le désert tout seul, au milieu des géants et autres dangers.

Le sauvetage leur coûtera quand même, 10Po. S'il refuse, il perdra 50 pts d'exp, et s'il le tue 150 pts d'exp, on ne plaisante pas avec la caisse des donjons.

Une fois reposé, ils pourront reprendre la route avec la moitié de leur Pv, sauf s'il demande de la nourriture à Barbidur, alors ils retrouveront la totalité de leur Pv mais ça leur coûtera 10 Po supplémentaire.

Dans le cas où les aventuriers l'ont tué, ils peuvent fouiller la cabane, ils trouveront des potions de soin (10 Pv), de l'eau, de la nourriture, et dans un coffre (piégé bien entendu) se trouve 1000Po et un parchemin pour soigner les blessures graves, redonne 20Pv.

S'il on pense à prendre de l'eau ils tomberont sur une cabane, habitée par un homme étrange (Barbidur). L'homme en question, met du sable dans une brouette. De l'autre côté il y a des chameaux dans un enclos. Après les présentations d'usage, voir ci-dessus.

Bien sûr dans le désert, on trouve des bestioles comme des serpents à sonnette, scorpions, etc au MJ de voir.

Après 3 jours de galère et de marche dans le désert, au loin ils aperçoivent une forme à l'horizon.

Est-ce, une hallucination due à la chaleur? Ou, y a-t-il vraiment quelque chose?

Les voilà enfin arrivés devant un bâtiment hexagonal, il ne semble pas y avoir d'étage malgré la hauteur du bâtiment (5m). Il n'y a pas de fenêtre, n'y a pas de décoration, ou signe distinctif.

Seulement ce symbole sur la seule et unique porte Ψ. Si les joueurs ne sont pas idiots ils comprendront qu'un morceau de l'armure se trouve sûrement ici.

Quand les joueurs, frapperont à la porte, des chiens squelette sortiront du sol 2 à 3 par joueur. Une fois vaincue la porte s'ouvrira, et un homme squelette habillé en major d'hôtel se tient devant sur le palier. Il se met à crier "Allez ça suffit arrêtez de déranger nos invités". Sur ceux les chiens reprennent leur forme et retournent sous terre par les trous desquels ils sont sortis.

L'homme squelette s'adresse aux aventuriers:

"Suivez-moi je vous prie, désolé encore pour le désagrément, c'est qu'ils sont joueurs, il n'y a pas beaucoup de monde qui passe dans la région, vous devez avoir soif".

Si les joueurs décident de tuer l'homme squelette, celui-ci ne montrera aucune résistance.

Pour le MJ:

Une Liche particulièrement perfide habite ici. Elle capture les aventuriers de passage pour en faire des soldats squelette. Le gardien de la relique était, un sorcier puissant, mais en foirant un sortilège il c'est retrouvé avec une Liche sur les bras. Il fut ça première victime, les aventuriers l'on rencontré, c'est l'homme squelette, qui leur à ouvert la porte (il n'est pas vraiment asservie, à la Liche, il pourrait venir en aide au joueurs).

Les aventuriers arrivent dans une salle richement décorée. Au milieu, une grande table offre de nombreuses boissons. Le major d'homme s'adresse à ses invités, "N'hésitez pas à vous servir, je vais chercher le maître".

Bien sur s'ils l'on tué il ne dira rien. Les boissons contiennent une potion de sommeil.

- Si tout les joueurs boivent, il se réveilleront en prison, le major d'homme viendra les libérer, ou un autre serviteur. Il leur donnera des infos. Ils seront alors d'une Liche vie ici.

- Si un seul boit tant pis pour lui il dormira pendant 1 heure, sauf s'il reçoit une blessure, la douleur le réveillera. les autres verront arriver un personnage vêtu d'une robe rouge vif, pour le moment une large capuche empêche les aventuriers de voir son visage.

- Si aucun ne boit, ils verront arriver un personnage vêtu d'une robe rouge vif, pour le moment une large capuche empêche les aventuriers de voir son visage.

Pour le moment l'étrange personnage ne dit aucun mot, mais après quelques seconde, un rire sinistre se fait entendre, la robe tombe et là ils voient une Liche vête de rouge et portant des jambières noir. La liche lancera une boule de feu sur les joueurs, ils pourront l'éviter en se cachant derrière la table. La table et les chaises seront détruites. Puit la Liche s'en vas en riant et en criant.

Pour la suite voir le plan du temple.

- Le guerrier maudit 1 à la clef de la prison.

Dans la prison il y a 5 humains en attente d'être transformés, et 2 squelettes qui ne sont pas dévoué à la Liche.

- Le guerrier maudit 2 à la clef de l'armurerie.

Dans l'armurerie, il y à 5 hallebardes 1D+6, 5 haches 1D+3, 10 épées 1D+3 et une hache à 2 mains Durandil 2D+5

- Dans la salle de torture, il y aura pas mal de sang, et un homme sera accroché au mur, il sera encore vivant.

Si les joueurs ne tue personne que se soit Barbidur, le major d'homme, tue la Liche, délivre les prisonniers, et squelette et humain, ils gagneront 300pex. Et s'il porte secours au prisonnier de la salle de torture, et le conduisant dans une ville 100pex. Il sera les remercier dignement car, il s'agit d'un riche marchand. 1000Po par aventurier. Mais ça, après que le malheureux est repris connaissance 3 jours après son sauvetage.

Un bonus ça se mérite après tout.