



Le retour de Gros Boeuf



-Scénario pour Warhammer et Dungeons and Dragons 3.5.

-Nombre de pages : 20 (10 feuilles A4)

-Frais d'envoi : 2,76 euros

-Demande un maître du jeu précis, qui aime le soucis du détail dans les descriptions, la cartographie et qui possède une imagination débordante. En ce qui concerne les personnages joueurs, ils peuvent être de tout niveaux et peu nombreux ; la discretion est de rigueur. Pour les joueurs chevronnés, il suffira au MJ d'adapter le bestiaire en conséquence et d'accentuer le côté "espionnage & infiltration". C'est un scénario classique pour l'ouverture d'une campagne dans la région de l'Estland.

Résumé :

Il y a maintenant vingt ans que le sanguinaire Reiner, a été chassé de la citadelle de Masterblock suite à ses nombreux méfaits. Richard de Coqueaupellis seigneur de Masterblock et ses habitants n'auraient jamais pensé que le bandit survivrait à son sort. En effet, la citadelle est située entre la forêt mystérieuse de l'Est et des tristement célèbres Monts de Fer. Elle reste l'un des derniers rempart de la civilisation de ce côté des grands royaumes de l'Estland (Une carte jointe, permet de situer l'Estland).

Au Nord, la Forêt des Orpailleurs est une pépinière de dangers et la tribu des Gnomes Noirâtres en est la cause la plus courante. Certaines rumeurs parlent des clans guerriers qui hantent les marais à l'orée de cette forêt. Leurs sables-mouvants, surnommés les Baves du Malin, sont réputés pour abriter les corps des aventuriers et des chercheurs d'or alourdis par des poches trop grandes emplies du précieux métal.

Bref, parmi tous les dangers du Bas-Estland, le sort du bannis ne faisait aucun doute...

...Et pourtant : par ce beau matin de printemps, alors que la végétation croissait et que le chant des oiseaux faisait oublier un hiver rude, un roulement de tambours énorme et des fumées démentielles, obscurcirent momentanément les abords de la citadelle. Deux jours plus tard, les arbres en lisière de la Forêt des Orpailleurs furent abattus et révélèrent une armée noirâtre de monstres divers, bardés de cuir et d'acier qui entamaient le siège de Masterblock. Ce n'est qu'au troisième jour de ces sombres activités, qu'apparut porté par un cheval noir, un personnage encarapaçonné dans une armure de plates, et qui vint se figer jusqu'à portée de flèches des remparts de la ville. Lorsque l'étrange cavalier rabattit sa capuche de mailles, les gens massés sur le haut de la muraille, parmi les plus anciens de la cité, reconnurent le visage encore jeune de Reiner. « Votre fin est proche, bande de larves ! Maintenant le sang va couler, se mit à crier Reiner. Je n'accepterai aucune reddition ! »

Continua-t-il sur un ton proche de la folie. Puis, comme pour permettre à tout le monde de mieux écouter, il articulait lentement la dernière phrase : « Baalur a besoin d'âmes et vous serez ses friandises... » Il fit hennir sa monture et retournait au galop, disparaissant au sein d'une armée bruyante, qui s'étendait maintenant tout autour de Masterblock.

Le document et son contenu, ne peuvent être strictement reproduit que dans le cadre d'une utilisation privée. Contactez nous pour une diffusion sur d'autres supports : publication papier, électronique ou photographique, par exemple.

Pour tout renseignements, les aventuriers du Quatrième Âge de la Terre du Milieu sont à votre disposition : site Internet, <http://www.silmarion.com> et Email, contact-silmarion@wanadoo.fr