

Le mystère des Terres Maudites



un scénario
pour
D&D3.5



Le mystère des Terres Maudites



Un scénario pour D&D 3.5

Pour personnages de niveau 3 à 6

Auteur: Lukan Stalos

A partager, à diffuser, à jouer



Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons créées par Gary Gygax et Dave Arneson.

Ce scénario rocambolesque entraîne les joueurs dans des dimensions parallèles.

Dans un premier temps, ils se voient confier une mission d'exploration et d'information. En effet, plusieurs convois commerciaux sont attaqués et pillés. Les autorités leurs demandent donc d'aller y jeter un œil, d'autant plus que les pillards orques semblent être dirigés par Margÿr, un magicien humain qui est mort il y a 200 ans... c'est une orbe magique l'Orbe Bleue qui garantit sa longévité.

Le soucis est que les dieux ont envie de s'amuser. Ils projettent les pj dans un monde parallèle dans lequel des extraterrestres qui ressemblent à des orques et qui maîtrisent une technologie futuriste (blindés, fusils laser) dévastent le monde qu'ils sont en train d'envahir.

Nos héros se retrouvent donc avec de nouveaux ennemis à combattre dans un univers où la magie ne fonctionne plus comme ils en ont l'habitude. Ils devront se lier d'amitié avec Rolf l'homme chien pour retrouver sa maîtresse Maryara que les démons orques ont capturé. Cette dernière est la seule à pouvoir les ramener dans leur dimension à condition d'utiliser l'Orbe Bleue.

Pour augmenter la difficulté, il suffit de multiplier les monstres ou d'augmenter leur niveau.

Il est préconisé d'utiliser le guide du maître, le bestiaire monstrueux ainsi que le guide du joueur édition 3.5.