

La Tour Perdue

La Tour Perdue

Introduction :

Ceci n'est qu'une ébauche d'un scénario.

Historique de la région :

La région n'était habitée par les elfes. Puis s'installa bien plus tard des nains intéressés par les riches montagnes. Quelques conflits mineurs sans gravité eu lieu avec les elfes pour aboutir à un traité de paix. Les richesses tirées par les nains de la montagne attirèrent les hommes qui s'installèrent à leur tour dans la région et fondèrent la ville de « ragnuk ». Elle devient un lieu d'échanges entre les nains et les hommes. Quelques conflits eu lieu entre les hommes et les elfes à, mais un accord fini par être trouvé entre les deux peuples. Plus tard, s'installa un sorcier sur une petite île au milieu d'un lac. Il transforma ce lieu en un lieu maléfique au cours de ces expériences. Il finit par attirer ou amener des hordes de Gobelins, orc et trolls. Qui finirent par envahir le la région. De rude conflit eurent lieu avec cette armée et entre les humains elfes et nains. Mais le sorcier fini par l'emporter grâce à sa puissante magie. Ce fut alors une période de terreur, de pillages, violences, meurtres, tortures et autres. La puissance du sorcier empêchait toute rebellions. Mais un jour on entendit plus parler du sorcier. Alors ceux qui avaient survécu ce rebellèrent une fois de plus et finirent par repousser et à détruire la menace Gobelinoïdes, en les repoussant loin derrière les collines. Les elfes quant à eux avaient tous disparu, suite à une épidémie, du certainement au pouvoir maléfique du sorcier. Les nains quant à eux, se retranchèrent dans leurs montagnes, et s'enfermèrent dans leurs mines. Il semble, qu'ils résistèrent longtemps aux assauts répétés des Gobelins mais qu'ils finirent par tomber.

Aventure :

Les aventuriers arrivés dans la région entendent parler de l'histoire du sorcier et de sa tour. Certainement intéressées par l'appât du bien ou de la gloire, ceux-ci vont certainement décider d'explorer cette tour pour y découvrir ce que le sorcier y a laissé. Certainement de grandes richesses et de nombreux objets magiques doivent s'y trouver, vu que le sorcier a régné sur la région pendant de nombreuses années en pillant celle-ci de tous ses biens.

Description de la région :

Zone un les marécages du basilic : un artiste sculpteur fou taille continuellement des statuts dans cet endroit, ce qui a amené à penser qu'un basilic y vit. Depuis toute créature intelligente n'osent plus y aventurer.

Zone deux les collines sanglantes : quelques orques s'y cachent, derniers survivants des dernières guerres.

Zone trois la mine des nains : les nains furent exterminés durant leur guerre contre les Gobelins, celle-ci est vide, mais contient encore les pièges des ingénieurs nains.

Zone quatre le monastère : abandonné depuis longtemps suite aux guerres qui eurent lieu dans la région, il a la réputation d'être hanté et donc tout le monde l'évite.

Zone cinq la tour perdue : ici s'élève au-dessus du lac une tour encore intacte, de laquelle s'écoule un brouillard qui s'étend sur tout le lac. Il y vivait un ancien et puissant sorcier qui faisait régner la terreur sur toute la région. Mais depuis 100 ans plus personne ne la revue. On a commencé à l'oublier et quelques hardis aventuriers s'y sont rendus. Mais aucun d'entre eux n'en est revenus. Il est entouré d'un brouillard perpétuel et de récifs à fleur de l'eau.

Zone six la forêt elle fit que : tous les elfes de cette forêt disparue en lors de l'épidémie. Leurs trésors disparurent avec.

Zone cette village de pêcheurs : vivent ici quelques pêcheurs qui osent s'aventurer sur le lac pour pêcher. Aucun d'entre eux ne s'approche de la tour maudite.

La Tour Perdue

