



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure de la tour affamée**

L'aventure de la tour affamée

samedi 19 août 2006, par [Sigurd Njord](#)

Titre original : The adventure of the hungry tower

Auteur : Dave Sweet

Traducteur : Sigurd Njord

Introduction

Cette aventure débute lorsque les chevaliers joueurs errent dans le pays. Pour commencer l'aventure, faire à chaque joueur un jet de vigilance. En cas de réussite, le joueur entend une femme crier loin de la route.

Si les chevaliers chevauchent vers la source des cris, ils aperçoivent bientôt une petite tour. Si le vent n'a pas soufflé de la direction de la tour, la troupe n'a pas pu entendre les cris de la femme.

Rencontre à la tour

La tour a une fenêtre simple à 7,60 m du sol. Le visage d'une femme hystérique y apparaît, hurlant continuellement. Au pied de la tour se trouve un chevalier en armure. Lorsque les chevaliers s'approchent de la tour, ils voient que la femme est exceptionnellement belle, rivalisant même la beauté de Guenevièvre. Depuis que les chevaliers l'ont entendu pour la première fois, la femme n'a pas cessé de crier. Une fois qu'ils en sont suffisamment proches, ils comprennent des phrases comme "Au secours !", "Sauvez-moi !", "Dépêchez-vous, ma vie est en danger !" , "Votre honneur sera mon salut !", "O mon Dieu, aidez-moi !".

Le chevalier devant la tour est en armure de la tête

aux pieds, et porte une armure resplendissante. Il porte le bouclier d'un chevalier noir. Dès que l'on en est suffisamment proche, il salue les chevaliers en levant sa main droite. Rien ne pourra le forcer à parler et les cris de la jeune femme complètent le silence de l'homme.

Le groupe cherchera sans doute à parler au chevalier de la Tour. Cependant, si un joueur s'approche à portée d'arme, le chevalier de la Tour attaque. Si le groupe cherche à communiquer, celui qui est le meilleur orateur sera le porte-parole. Le chevalier de la Tour lèvera son épée pour en désigner du la pointe l'orateur. Le chevalier de la Tour restera en garde jusqu'à ce que le défi soit accepté.

Le chevalier de la Tour attaque à 10 et fait 5d6 dégâts. Il sera apparemment mort après le premier coup porté contre lui. Si il est examiné, on verra qu'il est mort. Si on essaie de le bouger, on s'aperçoit alors que ses deux pieds sont fermement fixés sur le sol.

La femme continue à appeler à l'aide. Un des joueurs peut essayer de grimper jusqu'à la fenêtre. Une corde avec un grappin faciliteront la tâche, mais le mur de la tour offre suffisamment de prises pour que l'on tente de l'escalader comme cela. Le grimpeur sentira que les pierres sont légèrement chaudes. Si on les examine attentivement, on voit qu'elles sont d'une texture inhabituelle, creuses ou



malléables. La femme demandera avec insistance que le joueur pénètre à l'intérieur pour la secourir, mais dès qu'un joueur est entré, la fenêtre de la tour se ferme.

Dans le même temps, le chevalier mort de la Tour se relève et saute pour agripper un des membres du groupe. On s'aperçoit alors que le chevalier de la tour est rattaché à la tour par une sorte d'appendice ressemblant à de la chair sortant du sol et que l'on ne pouvait voir avant que le chevalier de la tour ne saute sur quelqu'un. La tour se sert de cet appendice pour amener le joueur jusqu'à sa bouche (la fenêtre). Le chevalier de la Tour y poussera le chevalier qu'il tient.

L'agrippement par le Chevalier de la Tour ou l'aspiration dans la bouche de la tour peuvent échouer.

La tour, avec le Chevalier de la Tour attaché à elle, s'enfuira alors vers la forêt la plus proche à une vitesse surnaturelle.

A l'intérieur de la tour

Alors que le reste des PJ se demande quoi faire, une rapide description de l'intérieur de la tour doit être donnée aux chevaliers emprisonnés. Ils se trouvent dans une salle circulaire. Les murs sont minces et membraneux. Le sol est jonché de restes d'armures et d'autres équipements ayant appartenu à des chevaliers. Ils sont pour la plupart abîmés et cabossés, comme s'ils avaient été brûlés par de l'acide.

Pister la tour

La tour est facile à pister, car elle laisse de grandes traînées dans le sol. Près de la lisière de la forêt, les restes malodorants d'un repas seront trouvés par les poursuivants au milieu des traces laissées par la tour : A l'intérieur se trouve un squelette de la même taille que l'un des membres du groupe disparu.

Avant la fin du jour, tout chevalier qui réussit un jet de vigilance entendra les cris d'une femme en détresse. En s'en approchant, ils voient de nouveau la même scène que précédemment.

Dans la tour (suite)

Avant que la seconde rencontre avec la tour ne soit jouée, les quelques heures passées dans l'estomac de la tour doivent être jouées prudemment. Pour agrémenter le suspense, laisser croire aux poursuivants le plus longtemps possible que le squelette qu'ils ont retrouvé est celui de l'un des chevaliers disparus.

Si la pièce est fouillée, les restes de plus de deux personnes seront trouvés. On peut trouver des armes et des morceaux d'armure. Chaque objet a été en partie dissous et décoloré.

Les chevaliers peuvent endommager la tour de l'intérieur. 40 points de dommages donnés à la tour causeront une inondation suffisante pour noyer un occupant.

La seule façon de sortir est de taillader son chemin vers la bouche ou vers l'autre sortie (plus bas). Lorsque les murs de l'estomac sont blessés, des fluides en suintent. Au bout de 40 points de dommages, le niveau des fluides atteint le haut de l'estomac et les chevaliers se noieront.

Lorsque l'estomac est inondé, un jet réussi en Energie permet de retenir son souffle. Aussi longtemps que le chevalier retient son souffle, il peut continuer à attaquer avec un jet d'énergie réussi par attaque. L'estomac n'a pas d'armure. Il faut faire 110 points de dégâts pour tuer la tour. Cela inclut aussi les dégâts faits au chevalier de la tour. Théoriquement, les PJ prisonniers de la tour peuvent la tuer, mais leur meilleur espoir reste encore d'attendre des secours.

L'estomac absorbe son fluide à la même vitesse qu'il se régénère. Chaque tranche de 10 points de dommages effectués à la tour remplissent l'estomac de $\frac{1}{4}$. L'estomac met normalement plusieurs



semaines à digérer ses occupants. On peut y rester un jour entier avant de subir des dégâts, mais toute peau exposée subira une éruption de boutons. Cela peut affecter l'apparence du PJ. L'armure se ternira. Un occupant peut éviter tout dégâts pendant assez longtemps si il sacrifie de l'armure pour éviter tout contact direct avec le sol.

Seconde rencontre avec la tour

Pendant ce temps, le reste de la troupe peut de nouveau s'occuper de la Tour Animale. Si ils essaient de discuter avec elle, ils s'apercevront très vite que le Chevalier de la Tour et la Femme à la fenêtre sont incapables de communiquer intelligemment. Toute attaque contre la tour reste inefficace. Cela équivaut à taper sur un mur en pierre.

La Tour Animale ne se souviendra pas de sa dernière rencontre avec le groupe de chevaliers, mais si elle voit que sa stratégie ne fonctionne plus, elle prendra de nouveau la fuite. Avant de fuir, cependant, elle expose sa base qui n'est protégée par aucune armure. Elle est donc vulnérable

extérieurement à sa base. Lorsque la Tour a subi 110 points de dégâts, que ce soit intérieurement ou extérieurement, elle meurt.

Une fois la Tour Animale tuée, elle s'effondre. Si le maître de jeu est vicieux, il peut faire en sorte qu'elle s'effondre sur un des chevaliers, ce qui le tuerait. Une fois la tour jonchée sur le sol, on peut taillader dedans pour délivrer les chevaliers prisonniers dans l'estomac. Toute personne qui creuse sera affectée par l'acidité de l'estomac.

Raconter la légende

Si l'histoire de la Tour Animale est racontée à la cour, toute armure endommagée sera remplacée, mais Arthur (ou le Seigneur Lige des Chevaliers) insistera pour garder l'armure endommagée comme preuve de l'aventure.

Gloire

Tuer la Tour Animale rapporte 100 points de gloire et l'avoir évité ou juste vue rapporte 10 points de gloire.