

La Tour Noire

Une aventure dans les Ages Oubliés



La Tour Noire est un petit scénario pour vous plonger jusqu'au cou dans les Ages Oubliés. C'est, en fait, un grand résumé, il faudra un peu travail de la part du MJ pour improviser sur le tas ou pour le développer un peu plus. Il vous faudra les règles de **PLN 4.5**, et le supplément **Les Ages Oubliés** téléchargeables sur notre site: www.terresdesonges.fr. URVAL.

Dans La Tour Noire,

Les personnages, les personnages seront manipulés par des villageois pour se débarrasser à peu de frais, d'une créature démoniaque qui hante une ruine locale. Mais comme souvent rien n'est aussi simple.

Cette aventure est prévue pour des personnages débutants.

Background de l'aventure.

Depuis 5 mois, environ toutes les deux semaines, une créature ailée, visiblement démoniaque enlève un des jeunes hommes d'un petit village perdu aux confins de la civilisation, peu importe le pays.

Pour les villageois, cela ne fait aucun doute, cette créature vient de la Tour Noire, une antique tour en ruine datant d'une époque oubliée à quelques lieues du village. Bien que de mémoire d'homme rien de surnaturel ne se soit jamais passé à cette tour, tout le monde a toujours sut qu'elle était maudite et tous évitent soigneusement cet endroit.

Il n'en est rien... enfin presque.

Il y a environ 6 mois, Natha, la jeune et jolie apprentie de Furgon, le vieux guérisseur du village, a été attaquée et blessée (peut-être même violée) par 10 jeunes gens du village, la traitant de sorcière, alors qu'elle était allée chercher des herbes médicinales en forêt, non loin de la Tour Noire. Blessée dans son âme et dans sa chaire, déboussolée, et cherchant un refuge pour passer l'orage qui débutait, elle se retrouva, ne sachant comment, dans la Tour Noire.

Là, le hasard, ou le destin, voulu qu'un peu de son sang se verse sur un petit autel, ce qui provoqua l'apparition d'un démon des temps anciens. Terrifiée au départ, elle se rendit vite compte que le démon ne lui voulait pas de mal. Ce dernier lui proposa un marché: l'aider dans sa quête de vengeance en échange d'un peu de son sang chaque semaine. Elle ne sait pas pourquoi, mais elle a accepté. Et c'est depuis lors que le Démon enlève les jeunes gens concernés. Ce qu'elle ignore, c'est que le Démon compte aussi la damner. Chaque goutte de sang qu'elle offre au démon, lui donne un peu plus d'emprise sur elle. Au final, ce dernier la forcera à accomplir un rituel qui la transformera en sa compagne pour la vie.

Pour tout le monde au village, ce qui se passe depuis quelque temps n'est que la confirmation que la Tour Noire est maudite... mais personne n'est assez courageux, ni sans doute assez fort pour aller à la Tour Noire et tenter de régler le problème.

Introduction

Lorsque les personnages arrivent dans ce village paumé, le dernier enlèvement a eu lieu il y a 2 jours. Les personnages trouvent un village triste, mais personne n'ose leur parler de ce qui se passe.

L'aubergiste (il ya toujours une auberge), un villageois un peu plus malin que la moyenne, voit une opportunité dans la présence de ces aventuriers: Se servir d'eux pour régler leur problème. Mais personne ici n'a assez d'argent pour engager des mercenaires. Et cet aubergiste, décidément très rusé trouve rapidement un plan, dans lequel il implique tout le village, trop content de se débarrasser du démon à peu de frais.

Le temps que le plan se mette en place, et que tout le monde sache son rôle (environ une demi journée), l'Aubergiste est au petits soins pour les personnages, et tentera par tous les moyens de retarder leur départ si jamais il y avait besoin.

Un des fermiers se fera passer pour un "célèbre aventurier", qui arrivera en présence des personnages "blessé" et "about de forces". Des complices l'ont roué de coups pour faire plus vrais... et c'est du vrai sang qui coule.

Tout le village se précipite, le guérisseur en tête pour constater que le "célèbre Urthon" est vraiment très mal en point et qu'il lui faudra plusieurs jours pour se remettre. Quand le corps est emporté pour être soigné, une carte au trésor en sa possession tombera de façon fort-à-propos dans les bras des personnages... indiquant l'emplacement de la Tour Noire, sur laquelle bien sur, est dessinée une montagne de bijoux.

Dans le village des rumeurs commencent à courir, (dans le but de pousser un peu les personnages). On discute sec, surtout en présence des personnages: *"Mais que fait un aventurier si célèbre dans la*

région? Surement qu'il pense qu'il y a un trésor dans la Tour Noire... que viendrait-il faire ici sinon?"

Natha elle ne participe pas, et pour cause, elle est allée à la Tour Noir verser sa dîme hebdomadaire... sinon, elle aurait bien sur fait capoter le plan...

Comptons sur l'avidité ou la curiosité des personnages, ou même sur le célèbre Urthon qui, si les personnages ne bougent décidément pas, reprendra conscience juste le temps de leur demander d'aller récupérer son sac, plein d'or dans la Tour... Sur ce qui l'a attaqué, il dira que se sont des bêtes sauvages, mais il n'a pas bien vu. Il a entendu du bruit, est sorti en laissant son sac et s'est fait attaqué. Il n'a eu d'autre choix que de fuir. En tout cas, pour lui la tour n'est pas dangereuse en elle-même. Il veut bien leur donner un plan pour aller à la Tour... mais, "zut"! Il l'a sûrement perdu dans sa fuite...

La Tour Noire

Donc les personnages sont partis pour la Tour.

Ils y arrivent à la tombée de la nuit ou même en pleine nuit (Mais surtout pas de jour). Sur le Chemin, si les personnages font un test de pistage moyen, ils remarquent facilement que la "piste" qui mène à la tour a été récemment empruntée.

La Tour est aussi sinistre que lugubre. Elle est en ruine. Ronde, d'un diamètre d'environ 20m sur 16m de hauteur, elle a du être au moins deux fois plus haute du temps de sa splendeur. Et bien sur elle est d'une pierre Noire comme la nuit... mais on s'en rend pas trop compte puisqu'il fait nuit...

L'intérieur de la tour semble occupé: par les quelques ouvertures, les éclats rougeoyants des braseros se font voire.

A l'intérieur, les personnages découvriront 10 corps de jeunes hommes nus sont allongés, disposés en cercle autour d'un petit autel central de la pièce. 9 d'entre eux sont morts, sanguinolents, le cœur arraché par Natha, qui, penchée sur le dernier corps, la bouche, les mains et les seins couverts de sang est penchés sur le dernier corps, une dague à la main, s'apprêtant à poignarder sa victime.

Si les personnages ne réagissent pas, elle lui ouvre le corps, en sort le cœur, et le dévore avidement.

Son pacte est réalisé. Elle l'ignore, mais elle vient de damner son âme. Son corps commence à se transformer: et elle devient rapidement une diablesse ailée qui repère rapidement les personnages et s'attaque à eux.

Si ils la battent (elle mourra), elle redeviendra humaine.

Si les personnages réagissent avant qu'elle ne puisse porter le cœur à sa bouche, elle restera elle-même, elle criera "Garthaan!" (C'est le nom du démon)... mais ce dernier ne viendra pas. Sous cette forme elle ne devrait pas poser de problèmes aux personnages qui pourront en disposer.

Natha Normale: Campagnarde sexy (3); Apprentie guérisseuse (2); PS (1).

Natha en Diablesse: Furie démoniaque griffue et dentue avec des ailes membraneuses et des reflets chitineux rouges, mais sexy quand même (5); PS (3).

Finalement, une fois débarrassé de Natha, d'une façon ou d'une autre, les personnages auront tout lieu de croire qu'il n'y a plus de danger pour eux.

Ha, au fait: Aucune trace d'une quelconque salle au trésor cachée ni même d'un simple sac remplis d'or...

Les Personnages sont bons pour rentrer bredouilles au village.

Garthaan

Les villageois guettent avec fébrilité le retour (éventuel) des aventuriers.

Quand ces derniers arrivent, on les presse de question. Mais personne ne révèle leur plan (ils n'ont pas envie de se retrouver avec des hommes armés et en colère sur les bras), quand au Célèbre Urthon, il a disparu mystérieusement.

Si les personnages racontent leur histoire, d'après les descriptions (ou encore s'ils ont ramené le corps de la jeune fille), les villageois reconnaissent Natha.

Et certains d'entre eux (les moins présents d'esprit) de s'écrier: "Mais c'est pas elle le démon, elle était ici, avec nous, à chaque attaque!!!"

Les personnages pourront commencer à demander des explications...

Et les villageois pourront commencer à se perdre en explications...

Laisser tout le monde mijoter, éventuellement les personnages s'énerver, et la situation s'envenimer. Quand elle sera bien tendue, déclenchez l'attaque.

Un cri est poussé: "Le démon! Le démon!"

Garthaan (le démon) n'est pas content. Mais alors pas content du tout. Les personnages lui ont enlevé sa fiancée, sa compagne pour la vie, celle qui allait lui permettre de repeupler le monde de plein de petits comme lui et bien sur, il ne désire pour le moment qu'une chose, détruire ceux qu'il l'ont privé de tout ça: les personnages. Il pister leur odeur jusqu'au village, et se sont eux sa cible prioritaire.

A partir de là, seul le talent et l'ingéniosité des personnages pourront les sauver.

Garthaan: Machine à tuer dentue, griffue, ailée avec des reflets chitineux rouges et pas belle du tout (7); Traqueur (4); Cause la Peur (5); PS (4)

Les personnages ne sont pas obligés de l'affronter frontalement (ni même de l'affronter tout court s'ils arrivent à lui fausser compagnie pendant un temps du moins). Divers objets du décor peuvent les aider: lui balancer un baril d'huile d'éclairage et y mettre le feu, faire écrouler sur lui un pant de mur instable, le ficeler en tournant autour et le balancer dans la rivière avec des trucs lourds...

Pour l'affrontement frontal, les PH devraient être plus que nécessaires.

