



La Tour de Sang

Un site d'aventure pour 5 Pjs niveau 12

La Tour de Sang est de retour, sortie de la terre et se tient désormais comme une sentinelle dans les brumes des terres sauvages. Depuis quelle a fait sa réapparition, les autochtones et les voyageurs ont raconté avoir vu de nouveaux morts vivants arpenter la contrée.

Background

Histoire DD 21: Dans les siècles passés, la Tour de Sang était la demeure d'une société de nécromanciens. Les membres de cette secte cloîtrée se reconnaissent facilement à leurs crânes chauves, leurs robes grises et leurs gants blancs. Ils étaient connus pour leur maîtrise dans la lutte contre les morts vivants et leur contrôle. Pour des raisons inconnues, la Tour de Sang s'évanouit durant des siècles.

Histoire DD 23: Le seigneur de la tour était un nécromancien nommé Mervau, et sa maîtrise de la nécromancie et de la démonologie étaient incomparables.

Accroche: Lancés à la recherche de Pétales Noires, les Pjs visitent ou traversent une cité près des terres désolées. Alors qu'ils prennent un repas tranquillement assis près d'un point d'eau, ils entendent un habitant local raconter l'histoire suivante : Il y a quelques temps, une femme à la peau pale, aux yeux gris perçants est passée à travers la cité. Cette femme mince et gracieuse ne donna pas son nom. Nous l'avons surnommée Pétales Noires en référence à la fleur épineuse qu'elle portait en pendentif autour du cou. Lorsqu'elle quitta la cité, elle prit la direction des terres désolées.

PETALES NOIRES

Le vrai nom de la femme connue sous le nom de Pétales Noires est Anefsina Bleth. C'est une noble qui présentait un fort intérêt pour la nécromancie.

Elle entra dans les terres désolées à la recherche de la Tour de Sang. Après des semaines à parcourir la rocaille dans l'est du territoire, elle découvrit enfin la tour.

Anefsina entama alors un complexe rituel écrit sur un vieux parchemin en loques. A la fin de l'invocation, la Tour de Sang émergea du sol, libérée du site où elle était enterrée.

Environnement:

Le terrain qui entoure la tour est relativement plat, permettant de se déplacer sans difficulté, cependant une rivière proche noie la plaine en automne et au printemps.

Une couverture dense de brouillard roule depuis la cote voisine, les animaux et monstres natifs ayant appris à tirer avantage de ces brumes pour chasser leurs proies.

La tour en elle-même mesure 30 mètres de haut. Elle comporte 8 étages, chacun mesurant un peu moins de 4 mètres. Cependant elle est partiellement enterrée dans le sol et le troisième niveau se trouve au niveau du sol, la tour culminant à 18 mètres. Les murs extérieurs de la tour sont grossiers et les escalader nécessite un test d'Escalade (DD21). L'escalier en spirale qui court au centre de la tour est un terrain difficile et toute action entamée ici nécessite un test d'Acrobatie (DD16). Un échec implique une chute du personnage. Toutes les portes sont fermées mais non verrouillées.

