



La Tour aux miroirs

Décor de campagne D&D

La Tour aux Miroirs est une rencontre de 5ème niveau et est prévue pour être utilisable dans toutes campagnes de D&D



Une solide tour de pierre située dans le voisinage d'humbles habitations. Est elle la demeure de riches paysans, son propriétaire a-t'il des secrets à cacher? A quoi peut bien servir le petit miroir qui projette une lumière d'un jaune brillant sur la devanture des portes?

Background pour le MD

Le mage Perro vit et conduit ses affaires sous l'enseigne de la Tour aux Miroirs. Il est au mieux décrit comme un magicien qui évite de se mouiller, Perro use de sa connaissance et de son intuition pour retrouver des objets perdus, résoudre de petits crimes, et régler les conflits. Pour les cas réellement difficiles, il fait appel à des sorts de divination. Perro répare aussi les objets brisés (grâce à des sorts de réparation), lit et rédige des documents pour les illettrés, et vend quelques potions, herbes médicinales, et kits de guérison. Perro a choisi un miroir comme symbole pour son commerce parce qu'il est voyant mais aussi parce que les miroirs sont connus comme étant des focalisateurs magiques. Bien que Perro ne soit rien de plus qu'un mage, ses rustiques voisins le considèrent comme un homme doté d'un profond savoir, d'une grande intelligence, et d'un mystérieux pouvoir. Perro est bien conscient que ce statut n'existe que dans son voisinage immédiat, et évite de prendre la grosse tête. Il fait de son mieux pour décourager son statut de célébrité, mais sa réputation n'est pas entièrement usurpée. Il a en effet plusieurs années d'aventure derrière lui. Durant cette période, lui et ses alliés excellèrent à dénicher des ennemis cachés et à démêler l'inextricable écheveau des indices pour faire échouer d'infâmes plans. Malheureusement, l'enthousiasme de Perro pour l'études de mystères



insolubles lui apportèrent beaucoup de danger, et peu de profit. Après avoir perdu plusieurs alliés dans des embuscades et des assassinats, il décida de se retirer au calme dans la région.

Perro n'est pas resté complétement inactif depuis qu'il a pris sa retraite. En plus de son travail, Perro a minutieusement exploré les alentours de son nouveau domicile et est devenu familier de la plupart de ses secrets. Cette connaissance pourrait s'avérer utile aux personnages joueurs qui prendraient le temps de le questionner sur le sujet.

Localisation

La version de La Tour aux Miroirs présentée ici peut être placée dans un lieu-dit, un hameau, ou un village. Il est bien sur possible de lui trouver une place dans une ville isolée ou dans la banlieue d'une cité frontalière.

Quand il s'est retiré, Perro a délibérément choisi un endroit quelconque en dehors des sentiers battus. Les Personnages Joueurs ont donc peu de chance de découvrir la tour si on ne leur indique pas sa position ou alors s'ils décident d'explorer avec minutie la région où elle est située. La réputation locale de Perro et son passé peuvent créer de multiples raisons pour un groupe de chercher la Tour aux Miroirs:

- Les Personnages joueurs apprennent l'existence d'un donjon ou d'une ruine situé dans le voisinage du domicile de Perro. Ils peuvent (ou pas) apprendre que Perro est une source d'informations de premier choix sur ce lieu. Peut être que les PJs n'y gagneront qu'une carte situant l'endroit, ou peut être qu'ils entendront les légendes sur les choses étranges qui s'y passent. Ils peuvent rencontrer Perro alors qu'ils veulent acheter du matériel, ou durant une de ses expéditions dans la campagne.
- Quelqu'un engage aux personnages joueurs de délivrer un colis ou une lettre a Perro. Les personnages ne savent pas où se trouve exactement Perro et doivent faire leur petite enquête pour le retrouver. Le commanditaire des Pjs peut être un de ses anciens compagnons d'aventures essayant de rétablir le contact, ou ses amis souhaitent que Perro sorte de sa retraite au moins pour un temps. D'un autre côté, peut être qu'un vieil ennemi essaie de le localiser pour une petite revanche. Dans ce cas, il est tout à fait possible que les Pjs soient suivis à distance par cet ennemi du magicien.
- Il est aussi possible qu'ami et ennemi soient impliqués. Les uns peuvent essayer d'avertir Perro qu'un vieil ennemi rode, ou peut être que l'ancien groupe de Perro a planifié une nouvelle aventure et que leurs rivaux de l'époque ont suivi leurs pas.
- Les Pjs entendent un conte à propos d'un infame mage qui aurait amassé un grand trésor avant de disparaître dans un quelconque cataclysme magique Les indices désignent Perro comme l'un des apprenti de ce mage maléfique, un héritier, ou simplement comme étant la personne faisant autorité sur le sujet. La légende sur ce mage peut n'être qu'un mythe ou avoir un fond de vérité. Dans tous les cas, Perro n'a aucune connexion avec ce mage; néanmoins, si vous décidez que le mage avait un antre près de la demeure de Perro, ce dernier sait sûrement où il se trouve.
- Un groupe de bandits, ou autres criminels se trouve actuellement sur le territoire de Perro et s'en sert de base d'opération. Quelqu'un engage les Pjs pour traquer ces mécréants. Perro en sait très peu à propos des criminels, mais sa connaissance du secteur peut être inestimable pour quiconque recherche ses derniers. Les bandits peuvent connaître sa réputation et le kidnapper avant que quelqu'un profite de son savoir.

Visiter la Tour aux Miroirs

La tour aux miroirs tient son nom du signe que Perro a suspendu à l'extérieur de sa chaumière. Perro n'est pas très à cheval sur l'horaire. Il calque généralement son temps d'activité sur celui de ses voisins. Depuis que ses voisins sont également ses clients, le commerce fonctionne bien. La plupart du temps, Perro est réveillé peu de temps après l'aube et après un rapide petit déjeuner, Perro suspend son signe de ralliement et se prépare à recevoir ses visiteurs de la journée. Si Perro décide de faire un tour dans la région, il part habituellement à la mi journée et revient deux heures avant la fin de journée ainsi il peut encore travailler quelques heures.

Perro n'accroche son signe que quand il est prêt à recevoir ses clients, et ses voisins le savent. Ils ne viennent jamais le déranger tant que le miroir n'est pas suspendu à sa chaumière. Perro discute généralement avec ses clients pendant quelques minutes avant de leur demander de repasser



quelques heures plus tard pour récupérer leur commande.

Le texte suivant décrit la tour aux miroirs un jour de printemps, été ou début d'automne, quand Perro est ouvert.

De nombreux arbres feuillus et très anciens entourent une charmante chaumière. Les murs sont faits de pierre ramollie et le toit d'ardoise usée. De nombreux objets attachés sur la chaumière ou très près brillent comme un diamant et éclairent les arbres et le ciel. Un chemin pavé mène jusqu'à la chaumière.

Il y a quatre pièces dans la demeure de Perro: une cuisine, une salle de travail, une chambre et un cellier.

La salle de travail est la seule pièce à posséder une fenêtre; en plus de lieu de travail elle sert aussi de salon et de salle à manger. Une trappe dans la cuisine mène à la cave et une échelle dans la chambre monte à l'étage.

Quand Perro travaille, il garde un oeil sur ses préparations, prenant des notes sur son activité et regardant par la fenêtre ses visiteurs approcher.

Habitants

Perro partage sa demeure avec Aldon, son chat familial, et Saagat, un ancien compagnon d'aventures qui le sert comme domestique et garde du corps.

Perro FP 4

Male humain mage devin 4

Saagat FP 2, male demi-orque barbare niveau 2

Saagat a une apparence véritablement orque. Il a les cheveux rouges, une peau grisâtre, et des vestiges de défenses. Il possède aussi des bras robustes et une expression sauvage. Il est dévoué à Perro et vole au secours du mage à la moindre provocation. Saagat dort dans une cabane à coté de l'atelier de Perro.

Lorsque Perro est au travail, Saagat reste silencieusement en train de travailler dans le jardin, de couper du bois, ou de faire de menu travaux dans la maison. Lorsque Perro sort, Saagat essaye de le protéger des dangers qu'il pourrait rencontrer.

A propos des auteurs

Skip Williams s'occupe de projets indépendants pour différentes compagnies de jeu et fut le Sage de Dragon Magazine durant 18 années. Skip est le Co-concepteur de la 3ème d'édition de D&D et l'architecte en chef du Manuel des monstres. Quand il ne conçoit pas de rapides et cruelles décès pour les personnages joueurs, Skip musarde dans sa cuisine ou son jardin (Les lapins et les cerfs ne sont pas les amis de Skip) ou des travaux pour réparer et améliorer la ferme vieille d'un siècle qu'il partage avec son épouse, Penny, et une ménagerie grandissante d'animaux de compagnie.

Penny Williams a rejoint l'industrie du jeu de rôle en tant qu'expert des questions de jeux pour TSR, Inc. dans les années 80. Depuis lors, elle a été Coordinatrice de réseau de RPGA, rédactrice de PolyhedronNewszine et coordinatrice et rédactrice en chef pour le service de R&D de Wizards of the Coast, Inc. Maintenant une indépendante très occupée, Penny publie pour plusieurs compagnies de jeu et exécute le programme de test en ligne pour des produits de Wizards. Quand elle n'aide pas pour faire souffrir avec cruauté et tuer les PJs entre les mains des concepteurs, Penny fait de la confiture, fabrique des puzzles, et est la préceptrice d'étudiants en maths et en sciences.



DnD 2009

Par Skip Williams and Penny Williams

Titre Original: The Spinning Mirror

Traduit par Baron Zéro pour DnD