

La tour de tous les dangers

Un mini-scénario multigenre d'initiation

paru dans CASUS BELLI N°72

Lorsqu'on veut initier des amis au jeu de rôle, une fois les personnages prêts, il reste peu de temps pour une grande aventure. De plus, si vous leur en avez laissé choisir le thème, difficile d'avoir une histoire déjà prête pour chaque cas. Et puis, il s'agit surtout de leur faire découvrir ce type de jeu. Voici donc un scénario particulièrement simple et linéaire, afin qu'un meneur de jeu débutant puisse également s'en servir.

Tout commence dans une auberge

-Médiéval-fantastique. De passage dans une petite bourgade, les aventuriers apprennent à l'aube, après force boisson, une légende locale. Un vieux magicien, célèbre pour son amour des plaisanteries et des énigmes ludiques, a fait construire juste avant sa mort une tour, isolée dans la gorge d'une montagne. On murmure que de grandes richesses y demeurent mais que de tous les aventuriers qui y sont partis, aucun n'est revenu.

-Horreur gothique. L'auberge est écossaise ou irlandaise, la tour est celle d'un vieux manoir, le magicien un occultiste/spirite, la montagne une campagne reculée.

-Cyberpunk. L'auberge est un bar branché, la tour est un immeuble dans une ancienne zone industrielle, le magicien un roboticien un peu dérangé.

-Space opéra. L'auberge est un relais spatial, la tour un astéroïde et le magicien un baroudeur excentrique.

-Autre univers. Reprenez toujours la trame vieil excentrique/repaire isolé.

L'approche

Vos aventuriers vont forcément vouloir se rendre compte par eux-mêmes. L'abord de la tour est défendu par une bande de gredins qui espèrent décourager les novices, ou bien voler les personnages plus tard, s'ils ressortent chargés de richesses. Cela peut donc être, en fonction de

l'ambiance ou de l'époque, une troupe d'orques des paysans matois et bourrus, des loubards vindicatifs ou des extraterrestres incompréhensibles. Ils partagent tous une même émotion: la peur de la tour, qui a déjà vu disparaître leurs meilleurs représentants.

La Tour

1. Les premiers couloirs/pièces/corridors sont parsemés de chausse-trappes, de pièges en mauvais état, quasiment tous déclenchés, avec quelques cadavres. En prenant le minimum de précautions, on découvrira une dalle peu solide qui bascule sur un puits garni de pieux. Ajoutez quelques petits pièges si vous le désirez, ils doivent accentuer l'angoisse sans toutefois être vraiment nerveux.

2. Les deux gardiens. Il s'agit de guerriers en armure, l'un noir l'autre blanc, devant un couloir en Y, gardant chacun un passage. Chacun à son tour annonce: « Je dis toujours la vérité l'autre ment toujours ». Puis une voix sépulcrale indique: « Seul l'un de ces deux chemins mènera au trésor, vous ne pouvez poser qu'une question à l'un des gardiens. ». C'est l'énigme classique ; si l'un des deux gardiens dit toujours la vérité et l'autre ment toujours, il suffit de demander à l'un des deux: « Demande à l'autre quel est le chemin du trésor. » Le chemin indiqué sera donc le mauvais. Seul petit problème: le magicien a prévu que les aventuriers

— Autres univers. Utilisez l'antigravité, ou des mécanismes à la Jules Vernes/Mystères de l'Ouest, le pentacle est remplacé par n'importe quel symbole approprié.

4. Au bout du petit couloir, une pièce minuscule contenant une armoire remplie de fioles étiquetées: guérison, amphéta-mines, force, antalgiques, panacée. Toutes contiennent des poisons ou des drogues létales diverses.

5. Une pièce en forme d'échiquier. En face de la porte, un coffre gros et lourd. Devant lui un imposant guerrier (robot de combat, zombie/droïde...) de couleur grise, fortement armé. Il a un pied sur une case blanche, un pied sur une case noire. À l'ouverture de la porte, une voix se fait entendre: « Lequel d'entre vous viendra me combattre? » Quoi que l'on fasse, dès que l'on franchit trois cases, le guerrier s'avance et se met en position de combat. Si on l'attaque, il répond coup pour coup, et plus fort encore. Selon votre humeur, définissez-le comme un PNJ Fort ou bien comme un monstre quasi immortel. Si on ne l'attaque pas, il essaye par trois fois de se mettre en travers du chemin du personnage, renouvelant à chaque fois son avertissement, puis il le laisse passer.

— Autres univers. Le chevalier peut être remplacé par un monstre de Frankenstein, un droïde de combat, un assemblage, cybernétique/ génétique...



seraient astucieux, et ses deux gardiens répondront de façon à tromper les personnages. Autre chose: ce sont des fantômes, qui ne peuvent se battre, mais ne peuvent être blessés. Derrière eux, le bon chemin mène à un escalier qui va au sommet de la tour par le mur extérieur; l'autre à un piège mortel difficilement évitable (à vous de travailler un peu) mais classique (arbalètes à pression, mitrailleuses...).

— Autres univers. Les gardiens peuvent être des esprits ou des hologrammes.

3. Au sommet de la tour, une dalle ronde de 3 m de diamètre présente un pentacle en son centre. Si on marche dessus, la dalle tombe en chute libre. Trente mètres plus bas, elle pivote puis remonte. Sous elle, un puits garni de pieux. Par contre, lors de la chute, à 20 m en contrebas, on distingue l'entrée d'un petit couloir. Si les aventuriers ont pensé à amener du matériel, ils devraient trouver un moyen de s'en sortir.

6. Le coffre n'est pas piégé. Il est vide. Une inscription est inscrite à l'intérieur du couvercle: « Le plus grand des trésors: une vie de sagesse ! »

Epilogue

Bon, ce scénario n'est pas vraiment subtil, et offre peu d'interactions avec des PNJs. Il est très court : une heure à deux heures de jeu au maximum. N'hésitez pas à rajouter des péripéties dans l'auberge et durant le voyage vers la tour si vous vous en sentez capable. Et puis après tout, qui pourrait croire que quelqu'un flècherait un trajet pour que des aventuriers puissent lui voler son trésor?

Pierre Rosenthal