



La chambre 4

- Des armoires, de nombreuses robes de mage confortables.
- Un lit douillet dans lequel dort **Aïssa**, une jeune apprentie oubliée par l'Archimage.
- À côté du lit, un énorme réveil relié à des cristaux contrôlant le bâtiment. Aïssa a déréglé la tour en voulant régler le réveil : la pièce est bloquée dans **une boucle temporelle de 20 secondes**. Il va falloir être rapide pour désactiver tout ça.

Le jardin intérieur 2

- La pièce est **bien plus grande** qu'elle ne devrait : des arbres, des buissons fleuris, des petits papillons colorés, un ruisseau qui coule paisiblement... Le tout sous d'immenses verrières.
- La **gravité** semble avoir pivoté de 90°. Des arbres poussent sur le mur gauche, le long duquel coule un ruisseau.
- La porte vers la salle à manger est visible 30 mètres plus haut.



DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

L'entrée 0

- Des fauteuils confortables, un guéridon, des lampes s'allumant automatiquement, un diffuseur de parfum magique et une magnifique moquette mauve.
- Accroché au mur, un tableau abîmé représente un gros chien. Lorsqu'un aventurier marche sur la moquette avec des chaussures, ce « **chien de peinture** » sort du tableau pour le repousser. S'il insiste, l'animal pataud essaye de lui enlever ses chaussures de force.
- Si un aventurier pose ses pieds nus (ou en chaussettes) sur **la moquette**, celle-ci les avale lentement puis les recrache avec de magnifiques chaussons en fourrure mauve.
- Au fond de la pièce, **une porte fermée** gonflée par de l'humidité. L'ouvrir libère de véritables trombes d'eau.

Introduction

Beth, une jeune paysanne endettée, a hérité à la mort de sa tante d'un étrange bâtiment : l'une des résidences d'été de l'Archimage. Elle aimerait pouvoir la vendre rapidement, mais il se passe **des choses étranges** à l'intérieur. Elle fait donc appel aux aventuriers pour régler son problème.



TOUR DE MAGE À VENDRE

Aventure en une page n° 14 • Textes : Jan Van Houten • Dessins : Helkarava
Graphisme & édition : Nicolas Folliot • Publiée en 2021 par Jdrlab

La salle à manger 3



- Un gigantesque **portrait de l'Archimage** suit les aventuriers de son regard méprisant.
- Sur une grande table se trouvent de nombreux plats et soupières, mais aussi **une petite licorne** visiblement toujours vivante, une pomme coincée dans la bouche.
- La nourriture moisie sent atrocement mauvais, mais des mannequins en tenues de **serviteurs** s'animent et essayent de forcer les aventuriers à s'asseoir et manger.



La bibliothèque 1

- Tout est trempé, les murs sont recouverts d'algues et de mousse.
- La plupart des livres sont fichus, mais dans une splendide et intacte étagère se trouvent tous les livres qu'aimeraient lire les aventuriers... **C'est une illusion** : quiconque saisit un livre s'écroule dans un profond sommeil.
- **Bertrand**, carpe koï irisée bien trop intelligente suite à l'infusion des grimoires dans l'eau, grommelle dans une flaque. Il veut que les aventuriers s'en aillent et laissent la bibliothèque se remplir à nouveau.
- Dans un **petit bureau** vit une famille de grenouilles colorées et une baguette de silence contenant encore 2 charges.
- Au fond, de l'eau s'écoule d'une porte ouverte sur le jardin.

Effets temporels

Même le temps ne fonctionne plus correctement dans la tour. Quand les aventuriers entrent dans une pièce, l'arbitre peut lancer **1D6** pour savoir ce qui leur arrive.

- 1** Transformation en vieillards cacochymes pendant 1D6 minutes.
- 2** Vision de la jeune Aïssa qui erre seule et désespérée en essayant de régler la tour.
- 3** Bond dans le passé, au temps de la splendeur de la pièce, pendant 1D6 minutes.
- 4** Bond dans un futur lointain où la tour est habitée par des gobelins vénérant « La Dormeuse », pendant 1D6 minutes.
- 5** Transformation en jeunes enfants pendant 1D6 minutes.
- 6** Tous les objets que les aventuriers ont utilisés depuis leur entrée dans la tour réapparaissent dans leurs inventaires.