

L'œil Noir

La Tour de Kasandra

Ce scénario est fait pour être joué par 3 à 6 joueurs débutants dans le royaume d'Aventurie. Il est conseillé au MJ de bien étudier les personnages non-joueurs avant d'entamer la partie, ainsi que de lire le scénario au moins une fois avec attention



INTRODUCTION POUR LE MENEUR DE JEU (MJ)

Le scénario est axé sur une malédiction frappant un village et sur l'origine de celle-ci : un puissant magicien, du nom d'Ophul-Nar, barricadé dans la tour maudite de Kasandra. Le but des héros est d'arrêter ses agissements maléfiques pour redonner au village d'Adelmar sa gaieté d'antan et éviter un franc danger à tous les royaumes d'Aventurie. L'aventure commence alors que nos héros arrivent à Adelmar par une brumeuse matinée de printemps.

LE VILLAGE D'ADELMAR

Dans ce petit village, toutes les portes et fenêtres sont solidement fermées. Les rues sont totalement vides ; il n'y a pas âme qui vive.

Ceci est en complet contraste avec ce qu'ont vu nos héros dans les villages précédents où les fêtes de Printemps sont célébrées avec joie par les paysans, prétextes à des débordements notoires...

Une atmosphère lourde règne donc ici et c'est non sans un certain soulagement que nos héros verront arriver un vieillard à la démarche mal assurée qui leur tiendra ce discours :

*« Je vous salue tous ! Je suis le patriarche du village d'Adelmar et c'est avec un grand espoir que je vois que vous avez pris le risque de venir jusqu'à nous. Peut-être allez-vous pouvoir **vous** délivrer de la malédiction qui **vous** frappe maintenant, ainsi que tous les habitants de ce pauvre village... »*

Le patriarche expliquera que quiconque foule le sol d'Adelmar ne peut plus repartir. Cette malédiction dure depuis près de cinq ans, date de l'arrivée d'un groupe de héros voulant explorer les ruines maléfiques du château de Kasandra. Aucun d'entre eux n'est revenu.

Par contre la malédiction s'est établie : si une personne s'éloigne à plus de dix kilomètres du village, elle commence à étouffer et entend hurler dans son esprit l'ordre de ne pas s'en aller.

MJ : Ceci se traduit par une perte d'un D par tour de jeu, en énergie vitale.

Après ce discours, le patriarche se retirera chez lui pour trouver la paix dans le sommeil.

Si nos héros le retiennent et le questionnent, ils pourront obtenir les informations suivantes :

N.B. *Pour chacune d'elle, l'interlocuteur doit réussir un jet de dé sous son charisme.*

1. La malédiction a deux aspects bénéfiques étranges : Les gens ne vieillissent plus et n'ont plus besoin de se nourrir.
2. Tous les ans, au solstice d'été, une personne disparaît mystérieusement.
3. Les gens du village passent leur temps à dormir.
4. Ils font tous le même rêve chaque semaine :
Un homme apparaît, suivi de deux formes humanoïdes commandant aux villageois de s'armer, ce qu'ils se sentent obligés de faire. A ce moment, les villageois se transforment dans leur rêve, en vaillants guerriers n'ayant plus qu'un désir :
Servir leur maître en conquérant le Monde !
5. Tous les nouveau-nés du village meurent au bout de quelques jours dans d'atroces souffrances.
6. Plusieurs groupes de paysans courageux ou d'Aventuriers de passage sont déjà allés au château de Kasandra. Personne ne les a jamais revus.

MJ : Ces informations ne seront jamais données spontanément, seules des questions assez précises amèneront des réponses. Mais, dans tous les cas, on indiquera la localisation du château de Kasandra à nos héros. Un sortilège de charme permettra à un magicien de tout savoir.

Si un héros entre dans une maison pour réveiller son occupant, il pourra constater qu'il sera de très mauvaise humeur. Ce dernier ne pensera d'ailleurs qu'à se rendormir.

MJ : Il pourra donner les mêmes informations que le patriarche, mais vu la situation désagréable du réveil, les jets sous le charisme se feront à + 5.

MJ : Un héros, réussissant un jet sous l'intelligence, pourra remarquer que toute autre forme de vie a disparu du village. Il n'y a ni insectes, ni oiseaux, rien ! Même les plantes ont disparu...

LE CHÂTEAU DE KASANDRA

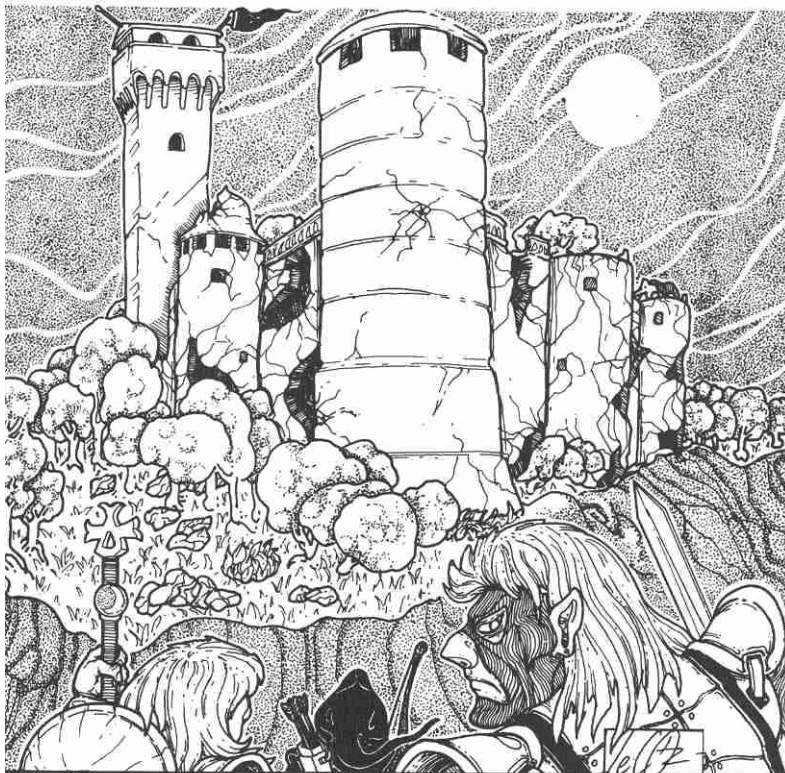
La plupart des murailles se sont écroulées, l'accès est donc facile pour nos héros. Deux tours semblent encore en bon état : la première est ronde, la deuxième carrée. Elles sont sans fenêtre mais possèdent une porte. Une odeur de pourriture règne en ces lieux ; quelques ossements sont visibles au pied de la tour carrée.

MJ : La tour carrée est la tour maudite. l'autre est une très ancienne bibliothèque de trois étages. Si les héros se dirigent vers cette dernière, ils découvriront des ouvrages très variés traitant de thèmes historiques, Philosophiques, religieux mais aussi magiques.

MJ : La consultation de ces ouvrages apporte des renseignements fort utiles sur l'origine de la malédiction.

1. Le château de Kasandra n'est pas réellement un château. C'est en fait le mausolée d'un héros, Kaern le Sage et la prison de l'abomination qu'il vainquit il y a fort longtemps : La « sphère de Noirceur ».
2. La Sphère de Noirceur, aussi appelée Sphère d'Anti-Vie, est le produit ultime d'une confrérie de magiciens misanthropes ; c'est la somme de plusieurs intelligences vouées à la destruction du genre humain.
3. La Sphère de Noirceur est très dangereuse dans le sens où elle propose contre le pouvoir de l'Anti-Vie (voir caractéristiques d'Ophul-Nar), de prendre l'âme de celui qui plonge les mains dans la Sphère de Noirceur.
4. Plus nombreux sont ceux qui acceptent ce marché, plus la puissance de la Sphère est grande.

MJ: La lecture d'une information correspond à environ deux heures de lecture attentive. Ce temps peut être partagé entre plusieurs héros possédant une intelligence supérieure ou égale à 11. Ceci est important car des gardes-squelettes hantent le château à la recherche d'énergie vitale. Le MJ lance toutes les demi-heures un D20. Sur 12 ou plus, les héros rencontrent 1 D gardes-squelettes.



Il se présente sous la forme d'un squelette humain. Du fait du charisme épouvantable de cette chose, un héros, pour réussir son premier assaut, doit tout d'abord vaincre sa peur. (MJ : Effectuer un jet de dé sous le courage) ;

une fois vaincue, il peut frapper. Cette créature n'étant pas vivante mais animée par le pouvoir de la Sphère de Noirceur, elle ne possède pas d'énergie vitale. Au moindre impact, le squelette s'écroulera pour se reformer une heure plus tard. Par contre cette créature possède le pouvoir d'anti-vie (voir Ophul-Nar) ; le MJ doit noter qu'elle ne régénère pas son énergie vitale car celle-ci est, à la base, nulle. La créature étant non intelligente, elle n'est pas affectée par la magie touchant l'esprit.

LA TOUR MAUDITE DE KASANDRA

Cette tour possède quatre étages et sa couleur noire lui donne un aspect lugubre. Lorsque l'on s'approche de la porte, on remarque un tas d'os qui se révèlent être humains. Une lourde porte de bronze constitue l'entrée. Sur celle-ci sont gravés de très vieux caractères partiellement effacés.

MJ : Il faut une intelligence d'au moins 14 pour comprendre cette inscription : « Mausolée de Kaern. Prison de l'infâme ».

Dès qu'un héros touchera la porte, le groupe entendra des cliquetis et s'apercevra avec horreur que des ossements sont en train de se réunir très rapidement. Un jet de courage est nécessaire pour ne pas fuir. Six squelettes se formeront en trois assauts ; durant ce temps, les gardes-squelettes n'ont pas de parade et le héros a un bonus de -5 à son D20 d'attaque.

REZ-DE-CHAUSSÉE

C'est une salle sans mobilier ; un escalier mène à l'étage supérieur. Une odeur putride y règne.

PREMIER ÉTAGE

Cette pièce est éclairée uniquement par une torche. Dans la pénombre, on peut distinguer des tables et des chaises mises sens dessus-dessous. Un escalier en pierre mène à l'étage supérieur.

MJ : Si les héros ne comprennent pas que ce désordre a été provoqué par une lutte et qu'il faut éclairer un peu plus la pièce pour apercevoir le monstre dans la pénombre (!), ils se feront surprendre. En effet, la pièce est occupée par un squelette ayant pour ordre d'attaquer toute personne approchant l'escalier et qui ne loue pas la Sphère de Noirceur avant de gravir les marches.

Dans la pénombre, les héros ont un malus de + 1 au toucher, contrairement au squelette qui a un bonus de -1 ; celui-ci connaît en effet parfaitement les lieux. Il profite ainsi de la gêne occasionnée par le mobilier à nos héros.

DEUXIÈME ÉTAGE

Une porte empêche son accès.

MJ : Elle paraît être en bois mais elle est en fait renforcée de l'autre côté par des barres de fer, ce qui la rend impossible à défoncer. Une tentative aura pour effet d'avertir Ophul-Nar de la présence d'intrus. Le seul moyen est de provoquer l'ouverture magique et silencieuse de la porte, permettant de surprendre l'infâme magicien.

La salle est faiblement éclairée ; six cercueils sont disposés chacun à la pointe d'une étoile à six branches (une pointe par cercueil).

Au milieu, un humain tenant un bâton produisant de la lumière semble méditer, les yeux fermés.

MJ : Si Ophul-Nar a entendu nos héros ou si ceux-ci lui laissent un peu de temps, il se précipitera à l'étage supérieur. Cinq des six cercueils sont occupés par des squelettes d'une couleur noire opaque. Si un héros touche l'un d'eux, il ressentira une violente impression de haine, si forte qu'il devra résister à la peur pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

MJ : Jet sous le courage, sinon perte de conscience pour 1 D tour de jeu.

N.B. : Seule une blessure peut réveiller un héros inconscient.

TROISIÈME ÉTAGE

C'est manifestement la chambre d'un magicien.

Un lit défait se trouve au milieu de la pièce et plusieurs armoires révèlent des vêtements blancs déchirés. Un tas de cendres laisse supposer qu'une partie du mobilier a été brûlée. Une table sur laquelle est tracée une étoile à cinq branches est située près de l'escalier. Dans le tiroir de cette table on peut trouver plusieurs ingrédients étranges,

ainsi que des bocaux contenant des morceaux d'humains, d'Elfes et de Nains conservés dans un liquide à l'odeur désagréable.

MJ : Ceci indique, s'il y avait encore un doute, que le locataire est un adepte de la magie noire.

QUATRIÈME ÉTAGE

A chaque coin de cette pièce, une torche se consume. Au centre, un disque blanc d'environ deux mètres de diamètre flotte à 2, 50 mètres du sol. Sur chaque mur, on peut découvrir une inscription à demi-effacée (des symboles).

Sur le mur le plus proche de nos héros, ces symboles représentent une série de têtes, la bouche ouverte ; sur le suivant, une prison avec son gardien ; sur le troisième, on peut voir un symbole très connu représentant une tête de mort.

MJ : Traduction : Il faut parler en nommant le nom du gardien. En cas d'erreur, la mort est le châtiment.

Les héros doivent donc prononcer le nom de Kaern, lorsqu'ils passent sous le disque blanc. Celui-ci les téléporte vers la crypte de Kaern, où se trouve la Sphère de Noirceur.

LA CRYPTÉ DE KAERL

On y découvre un sarcophage de verre (indestructible) contenant un guerrier-héros en arme, les yeux clos. Une grande noblesse se dégage de son visage. Au pied du sarcophage, un énorme œuf de pierre est brisé, la Sphère de Noirceur flotte en son centre et la lumière de la pièce semble être absorbée par celle-ci, conférant à la scène un aspect franchement sinistre.

MJ : Si les héros n'ont pas tué Ophul-Nar ils pourront le voir, une main plongée dans la sphère. Tant qu'elle y reste, il peut lancer des sortilèges sans dépenser de points astraux. S'il est attaqué physiquement, il doit retirer sa main pour combattre. La présence de la sphère lui permet de régénérer deux points d'énergie par assaut. Pour neutraliser ces effets, il faut produire énormément de lumière. La sphère absorbera un sortilège de lumière en dix assauts. On peut également trouver dans cette pièce un coffre fermé à clef (**MJ** : contenant deux cents pièces d'argent et un parchemin proposant le sortilège de prison sur lequel est noté qu'il permet de reconstituer l'œuf dans l'hypothèse d'un éventuel accident).



MJ : Le coffre possède une aura d'énergie vitale qui empêche toute créature dotée de l'anti-vie de l'approcher. Il fait régénérer 1 D par tour de jeu à un héros à son contact.

HISTOIRE

Ophul-Nar était le magicien du groupe de héros qui a découvert la crypte de Kaern. Grâce à sa grande intelligence, il comprit rapidement ce qu'il y avait dans l'œuf de pierre. Enivré par un désir fou de pouvoir, il cassa l'œuf et libéra ainsi la Sphère de Noirceur ; celle-ci repéra le désir d'Ophul-Nar et lui proposa télépathiquement d'échanger son

âme contre un pouvoir terrible, celui de l'Anti-Vie. Les derniers héros du groupe d'Ophul-Nar ne comprirent pas le danger et le laissèrent faire. Ils furent tous détruits par surprise et transformés ensuite en squelettes par le terrible pouvoir de la Sphère de Noirceur, comme toute personne mourant dans ce lieu maudit de Kasandra. Ophul-Nar est en train de suivre les instructions de la sphère pour former une étoile à six branches avec des squelettes (voir deuxième étage), qui, une fois finie, donnera à Ophul-Nar, serviteur de la Sphère, le pouvoir de rappeler les âmes des guerriers maudits qui posséderont les corps des villageois pour composer une armée d'élite.

LE POUVOIR DE L'ANTI-VIE

Ce n'est pas un sortilège, mais un pacte avec une puissance maléfique. Contre son âme, le contractant acquiert le terrible pouvoir. Pour chaque seconde où il est en contact physique avec une créature vivante, celle-ci perd 1D d'énergie vitale alors que le magicien régénère 1 point sans que pour autant celui lui fasse dépasser son maximum.

Ce pouvoir peut être utilisé lors d'un assaut : comme le magicien ne doit qu'effleurer durant une seconde sa victime, on considère que celle-ci ne peut parer le coup et que l'armure n'a aucun effet, la nature de l'attaque étant magique et non physique. Vu la nature de l'attaque, le magicien a un bonus de 2 points pour toucher.

RETOUR AU VILLAGE

Il suffit de penser à partir de la crypte, pour disparaître de celle-ci et se retrouver au 4e étage de la tour maudite de Kasandra.

Si les héros ont réussi l'aventure en reformant l'œuf, ils constateront que les animaux sont revenus, de même que les insectes. La région semble littéralement reprendre vie. Tout le village d'Adelmar fera une grande fête à nos héros pour célébrer leur exploit...

RENCONTRES

**Caractéristiques
d'un garde-squelette**

Courage : 20.
Force : 10.
Adresse : 10.
Intelligence : 00.
Charisme : 00.
Attaque : 10.
Parade : 08.
Arme : Pouvoir d'anti-vie.
Armure : aucune.
Energie vitale : 00.
Catégorie de monstre : 10.

Ophul-Nar le magicien

Courage : 09.
Force : 10.
Adresse : 11.
Intelligence : 17.
Charisme : 12.
Niveau : 4.
Attaque : 10.
Parade : 08.
Armure : Cotte matelassée.
Valeur de protection : 2.
Arme : Poignard : 1D+1.
Arme magique : Bâton magique :
— Dommages : 1D+2.
— Economise deux pas
(1^{er} enchantement).
— Torche (2^e enchantement).
— Corde (3^e enchantement).
Energie vitale : 26.
Energie astrale : 40.
Possessions : Un filtre guérisseur,
un poison de sommeil, une clef
(voir deuxième étage).