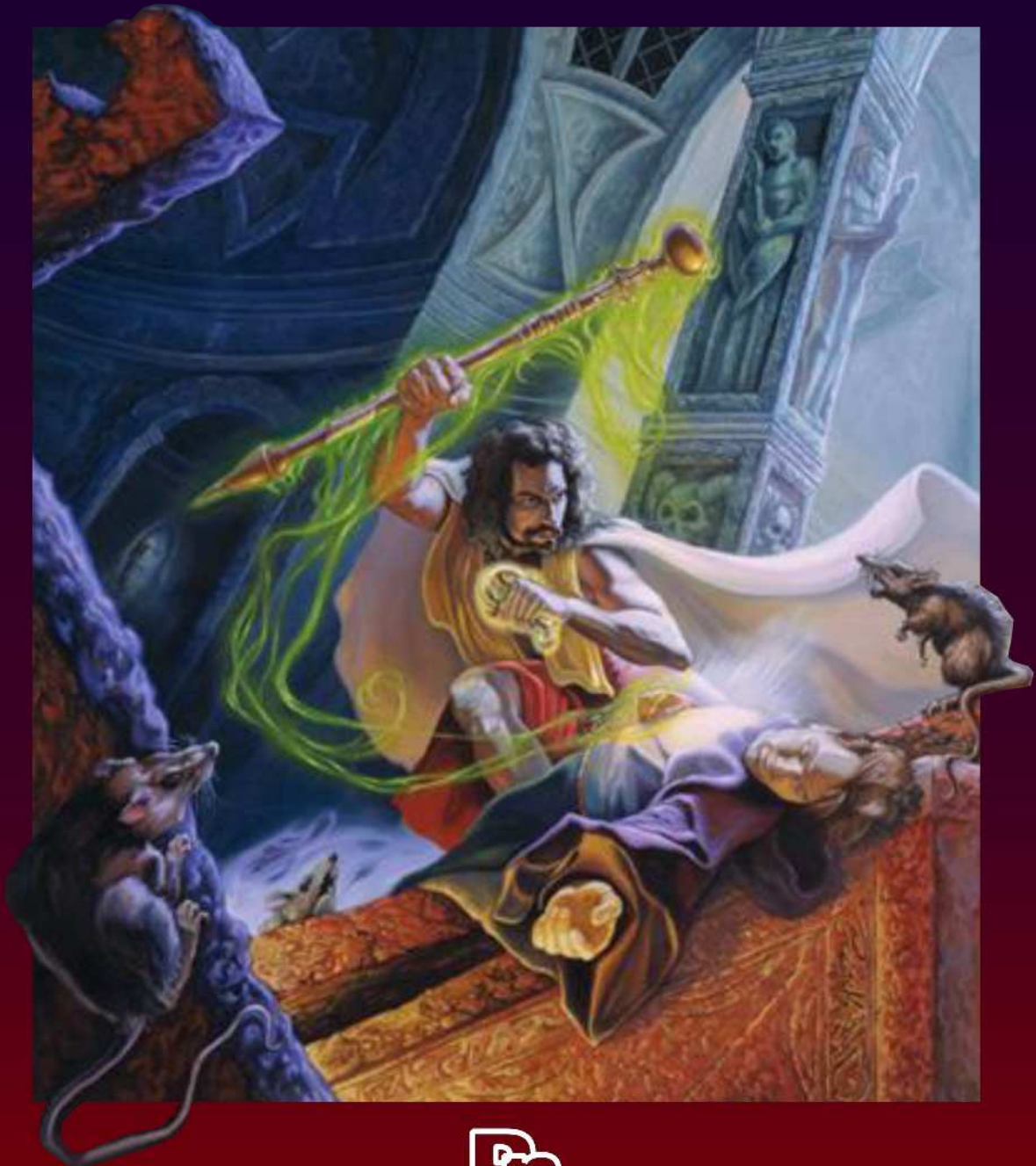


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA TOUR DE KASANDRA



LA TOUR DE KASANDRA

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3

INTRODUCTION:

Ce 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 le royaume. 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 nous 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 cinq kilomètres du village, elle commence à étouffer et entend hurler dans son esprit l'ordre de ne pas s'en aller.

Note au DM: Cela se traduit par une perte de 1 D4 points de vie par round.

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: (Pour chacune d'elle, l'interlocuteur doit réussir une Epreuve 3D6 sous Charisme).

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 Il pourra donner les mêmes informations que le patriarche, mais vu la situation désagréable du réveil, notre aventurier devra réussir Epreuve 4D6 sous Charisme pour le convaincre de parler.

- 1: Etrange aspect bénéfique de la malédiction: 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
- Plusieurs groupes de paysans courageux ou d'aventuriers de passage sont déjà allés au château de Kasandra. Personne ne les a jamais revus.

Note au DM: 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.

Un aventurier observateur pourra remarquer que toute autre forme de vie a disparu du village. Il n'y a ni insecte, ni oiseau, rien ! Même les plantes ont disparu...

LE CHATEAU DE KASANDRA:

Situé sur une colline à 150m de la dernière maison du village, il surplombe le village à une cinquantaine de mètre de hauteur. 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.

Note au DM: 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 deux grimoires (Mage 80 niveaux de sorts et Illusionniste 60 niveaux de sorts). La consultation de ces ouvrages apporte des renseignements forts 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. Il est enterré avec une abomination qu'il vainquit il y a fort longtemps: La Sphère de Noirceur. On raconte qu'il aurait pu la détruire avec son sceptre, mais qu'il préféra l'emprisonner dans un œuf de magie.

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 détruit ce qui existe et le renvoie au néant. Elle possède en outre le pouvoir de l'Anti-Vie (voir Annexe 1)

4. La sphère est un trou de néant dans la continuité du Multivers.

Note au DM: La lecture d'une information correspond à environ deux heures de lecture attentive. Ce temps peut être partagé entre plusieurs héros (qui savent lire, bien entendu)

Le temps est important car des squelettes hantent le château à la recherche d'énergie vitale (toutes les demi-heures, il y a 60% de chances de rencontrer 1D6 Squelettes).

1 D6 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:19 (Armes tranchantes : 1/2 dégâts)

Ces créatures sont animées par le pouvoir de la Sphère de Noirceur. Elles se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round. Lorsqu'elles sont détruites, elles s'écroulent pour se reformer une heure plus tard.

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. Il faut une intelligence d'au moins 15 pour reconstituer le message partiellement effacés: "*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. Six squelettes se formeront

6 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:19 (Armes tranchantes : 1/2 dégâts)

Ces créatures sont animées par le pouvoir de la Sphère de Noirceur. Elles se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round. Lorsqu'elles sont détruites, elles s'écroulent pour se reformer une heure plus tard.

REZ-DE-CHAUSSEE:

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

PREMIER ETAGE:

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.

Note au DM: 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 (9/10). 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.

SQUELETTE: CA:5 DV:3 (24 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:17 (Armes tranchantes : 1/2 dégâts)

Il est animé par le pouvoir de la Sphère de Noirceur et se régénère au rythme de 2 points de vie par round.

A cause du gêne occasionné par le mobilier renversé, tous les combattants subissent un malus de 1 au toucher.

DEUXIEME ETAGE:

Note au DM: Une porte empêche son accès. 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 (sort "Ouverture"). 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.

Note au DM: 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 (effet assez proche d'un sort de Symbole), si forte qu'il devra résister à la magie (JP malus de 2) ou attaquer un de ses amis au hasard.

TROISIEME ETAGE:

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.

Note au DM: Contre un des murs, une grande table couverte de parchemins et de notes indique que des recherches alchimiques sont menées depuis de longues années.

QUATRIEME ETAGE:

A chaque coin de cette pièce, une torche se consume. Au centre, un disque blanc d'environ deux mètres de diamètre flotte à 2,5cm du sol. Sur chaque mur, on peut découvrir une inscription à demi-effacée (des symboles alchimiques). 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.

Note au DM: Ces fresques sont là pour transmettre une information capitale: 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 montent sur le disque blanc. Celui-ci les téléporte vers la crypte de Kaern, où se trouve la Sphère de Noirceur.

LA CRYPTTE DE KAERN:

On y découvre un sarcophage de verre-acier (indestructible) contenant le corps en parfait état d'un guerrier en arme, les yeux clos. Il porte contre lui, serré sur sa poitrine, un sceptre en bois noir. 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.

Note au DM: Il s'agit d'une Sphère d'Annihilation, avec un pouvoir supplémentaire: l'Anti-Vie (voir Annexe 1). Si les héros n'ont pas tué Ophul-Nar, ils pourront le voir, occupé à diriger la Sphère dans leur direction.

OPHUL-NAR: Humain Mage 9° Pv:32 CA: 6 Att:1 THAC0:18 Deg:1D4 (Dague poison type E)

For: 7 Int: 17 Sag: 8 Con: 10 Dex: 17 Cha: 8 AI:CE JP: 12/8/10/12/9

Baguette Projectiles Magiques (34), Anneau de Poigne Electrique, Anneau de Protection +1, Flûte de Hantise, 3 Potions: Autométamorphose, Invisibilité, Vol.

Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisé, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

- Niveau 1 (4+3) : Bouclier, Charme (3), Détection Magie, Effacement, Sommeil
- Niveau 2 (3): Image Miroir, Rayon Affaiblissement, Ténèbres 5m
- Niveau 3 (3): Foudre, Ralentissement, Dissipation de la Magie
- Niveau 4 (2): Bouclier de Feu, Moyen Mnémonique de Rary (lancé)
- Niveau 5 (1): Main d'Interposition de Bigby

Ophul-Nar était le magicien d'un groupe d'aventuriers qui a découvert la crypte de Kaern. Grâce à sa grande intelligence, il comprit rapidement qu'il y avait dans l'œuf de pierre un objet d'une valeur inestimable. Enivré par un désir fou de pouvoir, il cassa l'œuf et libéra ainsi la Sphère de Noirceur. Celle-ci repéra la vie et se dirigea vers les amis d'Ophul-Nar qui ne comprirent pas tout de suite le danger. Ils furent tous détruits par surprise. Le magicien parvint à résister à son attraction et au prix d'une grande concentration, il parvint même à la contrôler ponctuellement. Depuis cinq ans, il cherche le moyen de lutter contre les effets néfastes que le pouvoir de l'Anti Vie exerce sur son corps (voir Annexe 1).

L'état d'avancement de ses recherches (voir Troisième Etage) démontre qu'il a encore beaucoup de travail avant d'être capable d'utiliser le pouvoir de la Sphère à des fins de puissance personnelle. En combat, il essaiera de contrôler (42% de chances) la Sphère d'Anti-Vie, pour la lancer sur les aventuriers à une vitesse de 3m/round.

On peut également trouver dans cette pièce un coffre fermé à clef (au cou du magicien) contenant 200 PP et un parchemin avec le sort "Identification".

Note au DM: Il est fort probable que la seule chance de survie des aventuriers face à un mage niveau 9 soit l'intervention de la sphère d'Anti-Vie. Il faut qu'ils aient l'idée de le pousser à l'intérieur de la Sphère d'Annihilation, pour le détruire rapidement. S'ils n'ont pas d'inspiration géniale, il est probable (selon l'humeur du DM) qu'Ophul-Nar perde le contrôle de la sphère et qu'elle se retourne contre lui, l'envoyant au néant pour toujours.

LEVER LA MALEDICTION ET RETOURNER AU VILLAGE:

Le seul moyen pour les aventuriers d'échapper à l'emprise de la Sphère et au pouvoir de l'Anti-Vie consiste à la détruire. Pour ce faire, il faut que quelqu'un de courageux tente d'en prendre le contrôle (15% s'il n'est pas magicien) et essaye de la faire entrer en contact avec le tombeau de Kaern. Le sceptre noir qu'il tient dans les bras est un Sceptre d'Annulation.

En rentrant en contact, les objets se détruiront mutuellement dans une formidable explosion: 3D4x10 points de dégâts à 18 mètres à la ronde. Pour ne pas succomber dans l'explosion, il suffira aux aventuriers d'emprunter le disque blanc qui les ramènera en téléportation au quatrième étage de la tour.

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 pour célébrer l'exploit de ses sauveurs.

ANNEXE 1: LA SPHERE D'ANTI-VIE:

Cet objet est un globe de ténèbres absolues, une boule de vide de 60 centimètres de diamètre. Toute matière qui entre en contact avec est instantanément aspirée à l'intérieur et détruite, même un souhait ou un sort similaire ne peuvent la faire réapparaître. Une sphère d'annihilation est généralement statique; elle reste toujours posée au même endroit, comme si elle était un trou ordinaire. Mais on peut la déplacer mentalement, avec une portée de contrôle initiale de 12 mètres, puis de 3 mètres par niveau d'expérience possédée une fois le contrôle établi. La vitesse de déplacement de base de la sphère est de 3 mètres par round.

Le contrôle mental s'appuie sur l'intelligence et le niveau d'expérience d'un personnage - plus ces deux facteurs sont élevés, plus la puissance et la discipline mentale de celui-ci sont grandes. Toute tentative de contrôler la sphère la déplace; mais si la tentative en question échoue, la sphère se met à glisser vers le magicien qui en est l'auteur. Elle continue dans sa direction pendant 1D4 rounds, et tant que le magicien se trouve à moins de 9m d'elle ensuite.

Si deux magiciens ou plus joignent leurs forces pour contrôler une sphère, celui qui possède la plus grande probabilité de contrôle effectue son jet le premier, et ainsi de suite par ordre décroissant. La probabilité de contrôle de chacun est réduite de 5% cumulatifs par personne participant à la tentative. Si aucun magicien ne réussit son jet de contrôle, la sphère se met à glisser vers celui d'entre eux qui avait la meilleure probabilité de contrôle.

- Le Pouvoir de l'Anti-Vie présente des effets destructeurs sur la vie: arrêt du vieillissement, et de toute fonction vitale (respirer, manger, boire). Tout cela étant remplacé par une irrésistible envie de dormir (un peu comme une hibernation).

- Toute personne qui meurt ou est morte depuis moins de 100 ans dans un rayon de 5km est soumise au sort de "Nécro-Animation" dans les 6 heures suivant la mort.

- Tous les morts-vivants régénèrent (de 1 à 5 points de vie / round) dans un rayon de 500m.

- Une personne qui reste pendant plus de 24 heures dans la zone d'influence de la Sphère (5km) ne pourra plus s'éloigner sans ressentir la sensation de s'étouffer et entendre hurler dans son esprit l'ordre de rester. (Tenter de se soustraire à la Sphère inflige 1D4 points de dégâts par rounds)

Par Bruno- André Giraudon, adapté pour AD&D par Helm

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013