



Entre la vie et la mort

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

CREDITS

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure simple, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

Background:

Il y a de cela plusieurs siècles, de nombreux géants, qui étaient fatigués de la guerre contre les nains construisirent un étrange château en utilisant la magie. Ces géants étaient tous des mages aguerris et des bâtisseurs compétents.

Ce donjon, connu sous le nom de Kastell Khuziad (ou encore le château du Cercle d'Ébène), gagna rapidement une réputation de mystère et de lieu terrifiant, où rien n'était vraiment ce qu'il semblait être et où même les lois de la physique ne s'appliquaient pas.



L'opinion la plus communément partagée pour expliquer ces phénomènes étaient que les mages du Kastell Khuziad étaient des maîtres illusionnistes qui avaient découvert des pouvoirs exotiques. Après des années de labeur, les géants créèrent deux 'piliers'. L'un lié à l'énergie de la vie: le Pilier du Destin. L'autre lié directement à la mort: le Pilier du Trépas.

La proximité de ces deux piliers créa une terrible confluence d'énergie brute que les géants espéraient maîtriser. Mais ce pouvoir se révéla trop puissant même pour eux. Il est communément admis que le pouvoir corrompt et il suffit de regarder l'histoire du Kastell Khuziad pour en avoir la preuve. Un petit nombre de géants essayèrent d'éliminer les autres durant leur sommeil et de réclamer tout le pouvoir pour eux même. Une terrible bataille s'ensuivit, et à la fin, tous les habitants du château étaient morts ou emprisonnés magiquement.

Lorsque le Conseil des Mages, un groupe de mages influent et très puissant, entendit ce qu'il s'était passé, ils créèrent le Voile de Sérénité, un abri magique autour des piliers de vie et de mort, qui en empêcherait l'accès.

Le pouvoir des piliers était simplement trop grand pour les mortels. Un code magique assurerait l'inviolabilité du Voile. Récemment, néanmoins, un druide nommé Ralas contacta le chef du Conseil des Mages, Faevor, avec une requête. Ralas était en possession du *Calice des Jours*, un artefact littéralement rempli du pouvoir de la vie.

Cependant le Calice était vide et Ralas avait besoin de remplir de nouveau la coupe, et le seul endroit connu pour le faire se trouvait être le Pilier du Destin

du Kastell Khuziad.

Faevor accepta et confia le code magique à deux agents du conseil, Vaena et Thoemon (prononcer Véna et Thomon). Chacun d'entre eux mémorisa la moitié du code. Vaena et Thoemon devaient retrouver Ralas et l'accompagner jusqu'au Kastell Khuziad.

Mais Ralas est trop vieux pour réaliser la quête lui même et il a contacté des amis pour le faire à sa place, les Pjs. Leur mission consistera à escorter les deux émissaires jusqu'au château, à les protéger à l'aller comme au retour et bien sur à remplir le Calice des Jours.

La clé en possession des deux émissaires ouvre la porte principale du château mais aussi le verrou magique qui bloque l'accès aux piliers magiques.

Finalement, Faevor a donné un parchemin spécial à Ralas que celui ci remettra au magicien du groupe, un sort d'effacement de la mémoire qui permettra d'effacer la moitié du code de la mémoire d'un des deux agents du conseil une fois sa mission effectuée. Une fois le Voile ouvert, le passage restera ouvert pendant 10 minutes avant de se refermer.

Malheureusement, une organisation aussi connue que le Conseil des Mages ne peut entreprendre une action aussi importante sans que quelqu'un s'en aperçoive. Le champion de la mort, Havinar Balacos a appris que Faevor avait envoyé des hommes vers le Kastell Khuziad. Présumant que le mage était intéressé par le pouvoir qui y réside, il a décidé de se l'approprier pour lui même.

Havinar a donc convaincu plusieurs membres du Chorrim (une organisation militaire ogre œuvrant dans les Aiguilles Rocheuses) de se rendre jusqu'au château en premier et de tendre une embuscade aux aventuriers.

Vaena et Thoemon:

Les aventuriers s'apercevront vite que les deux envoyés en plus d'être des nains ne sont pas des combattants. Si un des deux vient à mourir avant d'arriver au château, l'aventure s'achève.

Des deux, Vaena est la plus amicale mais reste prudente dans ses propos quant aux questions que les Pjs pourraient lui poser. Elle a des cheveux courts couleur sable et les yeux noirs. Thoemon est vaniteux et suffisant. Il a les cheveux auburn plus courts encore que ceux de sa compagne et porte une lourde hache qu'il ne sait pas vraiment utiliser.

Introduction des Pjs:

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux Pjs:

La plupart des gens savent que le Kastell Khuziad est situé à la frontière nord de la forêt des araignées, ils savent aussi qu'il est hanté. Beaucoup moins savent que le Cercle d'Ébène a la réputation d'être un endroit magique très particulier.

Néanmoins, vous êtes vous même en route vers cet étrange endroit en compagnie de deux personnages atypiques. Vaena et Thoemon sont deux érudits nains, chacun portant la moitié d'un code magique dans son esprit. Ce code est censé ouvrir temporairement le Voile de Sérénité qui protège le Kastell Khuziad et les deux piliers magiques, l'un est une source de vie et l'autre une source de mort.

Une fois passé le Voile, il vous faudra accomplir une cérémonie face au Pilier du Destin afin de recharger un puissant artefact tirant son pouvoir directement de la vie et du plan de Féerie. Vous avez reçu cette quête d'un vieil ami, le druide Ralas, a qui appartient l'artefact, le Calice des Jours.

Il vous a confié cette mission car il a confiance en vous et vous respecte, et il a placé sous votre protection Vaena et Thoemon. En plus du code contenu dans les esprits des nains, il vous a remis un parchemin et une grosse clé dorée afin de pouvoir franchir les barrières physiques et magiques à l'intérieur du Kastell, de plus il vous a assuré qu'une fois la mission terminée, le Conseil des Mages, une puissante et influente organisation donnerait à chacun d'entre vous un puissant objet magique en récompense.

Il vous a aussi averti que d'autres personnes pourraient être intéressés par le pouvoir des piliers et qu'il fallait vous attendre à du grabuge avant la fin.

Commencer l'aventure:

Cette aventure part du principe que les Pjs ont déjà rencontré les deux émissaires chez Ralas et sont en route pour le château. Vous êtes cependant libre de faire jouer la rencontre chez Ralas et le trajet vers le Kastell. En cours de route le groupe pourrait affronter quatre ogres du Chorrim travaillant pour Havinar Balacos.

Ogre (4)

HAB : 8 End:10 Att:2 Arme : Bâton Armure ; légère

Le Bois de l'Esgourde:

La forêt des araignées est un étrange endroit où des arbres gigantesques prospèrent. Ces puissantes plantes commencent leur existence loin sous la surface, jusqu'à avoir assez de force pour percer le sol et faire pleuvoir la terre autour d'eux, d'autres arbres et plantes poursuivent leur croissance dans les airs, s'arrachant du sol avec leur substrat.

Cette forêt sur plusieurs niveaux est très étendue. Sur le sol du bois se trouvent des lacs et des rivières, créés par l'eau de pluie, là où les arbres se sont arrachés de la terre. Des trolls fréquentent cette forêt souvent servis par des esclaves gobelins et spriggans.

Le Kastell Khuziad se trouve à la lisière nord de la forêt. Il repose au sommet d'une île d'environ 100 mètres de long qui flotte relativement bas. Le château flotte à environ 20 mètres au dessus du sol, mais une énorme tour inversée permet d'y accéder.

Kastell Khuziad:



Kastell Khuziad n'a pas été construit de manière traditionnelle, il a poussé. Les mages géants utilisèrent des procédés magiques et des cérémonies pour faire pousser le château à partir d'une étrange substance pierreuse qui était autrefois vivante. De nos jours le château semble fait de résine et d'ambre. Les murs sont aussi durs que de la pierre normale.

Les portes du Kastell Khuziad sont toutes en bois, mais parcourus de fils de cristal, une relique d'un âge révolu où le cristal de roche était hautement prisé dans la décoration intérieure. Les portes sont virtuellement immunisées à la pourriture et à la décomposition

Les plafonds sont à la taille des géants et se trouvent à 8 mètres de haut, le plafond de la salle du Voile se trouve à 6 mètres. Le bâtiment dans son entier est plongé dans le noir et les Pjs doivent posséder leur propre source de lumière.

1-La Tour d'entrée

La porte de la tour est en bois veiné de cristal, comme décrit ci dessus. Elle est fermée magiquement avec un sortilège très ancien. Cependant, elle porte une grosse serrure qui s'ouvre facilement avec la clef dorée fournie par Ralas.

La tour est creuse et s'élève sur une hauteur de 30 mètres environ. L'escalier en colimaçon géant se termine sur une porte identique à celle qui se trouve au niveau du sol. Elle s'ouvre avec la même clé.

L'intérieur de la tour est soumis à un puissant sort d'illusion. Elle semble

remplie d'eau claire où nagent des douzaines de petits poissons brillants. Cependant la magie a perdu de son efficacité avec le temps et la première personne qui passe le pas de la porte voit l'escalier couvert de poussière et de vieilles toiles d'araignée, subitement un flash d'énergie magique fait apparaître 'l'eau' et 'les poissons'. Notez que les créateurs du château n'ont pas créé cette illusion pour duper ou effrayer, mais pour impressionner.

2-Le Hall de la reine

Cette vaste pièce servait autrefois de cour royale et de grand hall lors des cérémonies. Tous les meubles ont disparu, mais une puissante illusion lui donne son apparence d'antan. Un sort de détection de la magie révèle la supercherie. Un escalier mène à une porte à l'ouest de la pièce. Couchée sur le sol à environ 3 mètres de l'escalier de la tour inversée se trouve une grosse dalle qui semble faite de résine transparente.

La Prison de verre: Quiconque regarde au travers du gros morceau de résine remarque une espèce de puits de 5 mètres de profondeur. Une femme gigantesque pousse contre la résine et vous pouvez lire sur ses lèvres qu'elle demande de l'aide.

Elle frappe sur sa prison, mais les Pjs ne peuvent percevoir aucun son. Elle demande à sortir. Ceux qui regardent attentivement remarquent qu'elle flotte au dessus du sol. La géante est un fantôme au sens le plus basique de ce terme. Autrefois elle était une des magiciennes du Kastell Khuziad, Oa-Javas a été assassinée par ceux qui voulaient s'approprier le pouvoir des piliers. Lorsque son esprit revint d'outretombe pour se venger, ils l'emprisonnèrent dans cette prison magique. La résine est en fait un mur occulte spécial qui possède 200 points de vie et bloque les créatures incorporelles. La dalle est scellée et Oa-Javas ne peut sortir.

Si quelqu'un se rend dans la salle 9, ouvre la porte secrète au delà du mur de feu, la dalle se brise et Oa-Javas peut se libérer. Elle remercie alors les Pjs et leur raconte une brève histoire du Kastell. Elle leur explique aussi qu'ils auront besoin du Bâton Céruléen pour se déplacer librement dans le Hall du Voile, elle disparaît ensuite pour toujours.

Gardiens Mort-vivants: Lorsque quelqu'un approche à moins de 6 mètres des portes du mur ouest du Hall de la Reine, les portes à double battant s'ouvrent et libèrent deux esprits mort-vivants aux griffes verdâtres. Ces esprits, vestiges des humains qui servaient autrefois les mages géants furent corrompus par les péchés de ceux qui recherchaient le pouvoir. Ils ressemblent à des humains squelettiques en armure dotés de deux cornes sur le front. Ils combattent jusque la mort. Ces monstres sont 'immortels' et reviennent à la vie 24 heures après avoir été détruit, régénérés par l'influence du Pilier du Trépas.

Gardiens (2)

HAB : 8 End:16 Att:2 Arme : Griffes (moyen) Armure : Lourde

3-Chambres à coucher

Ces pièces servaient de chambres à coucher pour des humanoïdes d'au moins 3m de haut. Elles contiennent peu de chose de valeur. Les esprits qui se déplacent pour attaquer les Pjs dans le hall de la reine viennent d'ici.

4-L'arbre de cristal

Cette pièce est dominée par la gigantesque sculpture cristalline d'un arbre. L'arbre pousse sur une plate-forme à trois mètres au dessus du sol (celle ci et son support sont faits de la même matière résineuse que les murs et le sol) un escalier permet l'accès à la plate-forme. L'arbre de 6m de haut est fait de telle manière qu'il est aisé de l'escalader. Il permet l'accès à la zone 6.

Spectre illusoire: Cette chambre contient une puissante illusion. Quand une créature vivante entre, une banshee gravée dans les bas reliefs se dissocie du mur et avance vers les aventuriers. Ces derniers ont droit à un test de Chance pour se rendre compte qu'il s'agit d'une illusion. Sinon ils doivent combattre l'apparition. Durant tout le combat, la banshee illusoire parle sans s'arrêter, prononçant des mots ou des noms sans queue ni tête.

Banshee Illusoire :

HAB : 9 Endurance : 10 Arme : Griffes (petite) Armure : Aucune

Mort-vivants: Deux gigantesques archers squelettiques se tiennent de chaque côté de l'arbre, assassinés dans la lutte pour le pouvoir qui s'est produite ici il y a des siècles et réanimés par le pouvoir de la source de mort au cours de la bataille. Ils attaquent tous les intrus. Pire encore, une sorcière mort-vivant attend derrière l'escalier, sous la plate-forme. Cette sorcière était une fois en charge de la sécurité du château et à maintenant l'occasion de continuer sa tâche. Elle attaque à l'aide de sa sorcellerie.

Archers Squelettes Géants (2)

HAB : 8 End:16 Att:1 Arme : Arc Long Armure : Aucune

Sorcière Géante

HAB : 6 End:16 Arme : Baton Armure : Aucune

5-Bibliothèque

Cette chambre est remplie de livres et des parchemins posés sur des étagères couvertes de poussière. Certains livres sont simplement empilés au niveau du sol. Une table et cinq chaises complètent le mobilier. Les livres couvrent de nombreux sujets, mais la magie est de loin le plus commun. Beaucoup de livres sont si vieux qu'ils tombent en morceaux s'ils sont touchés. Toute personne effectuant un test de Chance trouve une référence au bâton Céruléen (qui se trouve dans l'observatoire) et protège quiconque de la puissance des piliers de la vie et la mort.

Porte cachée: Il est possible de découvrir un passage secret (test de Chance). Il est verrouillé comme la porte d'entrée dans la zone 1 et conduit dans un petit jardin envahissant l'île flottante sur lequel le château est construit. Il n'y a rien d'intéressant ici mais si les personnages souhaitent quitter le château rapidement cela pourrait leur fournir une sortie de secours rapidement.

6-L'Observatoire

Cette salle ronde, accessible par une trappe dans le plafond de la zone 4, elle possède des fenêtres étroites donnant sur la forêt alentour. Ces fenêtres sont opaques de l'extérieur. Le toit de la chambre est entrecroisé d'un treillis de fils de cristal, comme une énorme toile d'araignée. Pris dans cette toile se trouve un bâton bleu d'environ un mètre cinquante de long et très mince. C'est un objet magique connu simplement comme le Bâton Céruléen. Il crée un bouclier pour protéger quiconque se trouve à moins de cinq mètres des dangers de la salle du Voile. Il n'a pas d'autre fonction.

Dans la pièce les aventuriers voient un grand tapis bleu rond, recouvert de poussière mais tissé d'un beau motif abstrait avec des fils d'argent. Sur le tapis, se trouvent une table, trois chaises et un petit meuble en bois également couvert de poussière. Sur la table se trouve un chandelier en or d'une valeur de 275 P.Or, dans le meuble les Pjs peuvent trouver trois flacons d'argent d'une valeur de 50 P.Or.

7-Les gardiens souterrains

Cette pièce, située plus bas que les lieux précédemment décrits, abrite une autre illusion. Elle semble être une belle roseraie remplie de plantes à fleurs où les doux rayons du soleil traversent des puits de lumière cristallins dans le plafond. Les insectes bourdonnent d'une fleur à l'autre, et la chambre est remplie du parfum des roses. Comme dans la tour d'entrée elle n'a pas d'effet de jeu réel.

Au milieu du jardin se dressent deux statues, chacune de deux mètres de haut, un homme et une femme portant des robes et des bâtons. Les statues sont peintes et les bâtons destinés à paraître bleus.

8-La grotte de cristal

Chacune des trois niches semi-circulaires du mur sud contient la sculpture d'un arbre en cristal. Ils ressemblent à l'arbre de la zone 4 en plus petit. Ils n'ont aucun pouvoir spécial. Cependant, les Pjs peuvent les revendre pour un total de 80 P.or.

9-Une nouvelle illusion

La porte de cette pièce n'est pas verrouillée quiconque y entre active une autre illusion laissant croire que la salle est remplie de flammes. C'est comme si le groupe se tenait debout en enfer. Les flammes montent jusqu'à un mètre vingt. Même si les flammes ne sont que des illusions, le sol devient magiquement chaud, infligeant d6 points de dégâts de feu par assaut passé dans la pièce. Une porte secrète mène à la prison «de verre» décrite en 2. Un test de Chance est requis pour la trouver.

10-La crypte cachée

La porte secrète menant dans cette zone se trouve à l'extrémité Est de la Grotte de Cristal. Elle ne mesure que 3 mètres de côté. Au-delà de cette porte se trouve une vieille crypte dans laquelle étaient gardés enfermés dans des alcôves les corps des anciens habitants du château. La plupart ne sont que des étudiants, des domestiques et des gardiens. Les vrais maîtres du château ont été détruits dans la terrible bataille qui s'est produite pour le contrôle des piliers.

11-Le gardien du bassin

Cette salle est remplie d'un bassin d'eau trouble et stagnante. Le niveau d'eau est d'environ 10 Cm au-dessous du sol et le bassin fait 45 Cm de profondeur. Au milieu se trouve une plate-forme carrée. Une colonne descend jusqu'au fond du bassin. Une vase noire attaque tous ceux qui arrivent au bord de l'eau.

Vase noire :

HAB : 7 End:12 Arme : Morsure (petite) Armure : aucune

Spécial : Acide, la vase secrète un acide digestif qui dissout les matières organiques et inorganiques. A la fin du combat (si les Pjs survivent!) il y a 50% de chance que les armes qu'ils ont utilisées soient détruites par l'acide.

Un escalier se dirige vers le haut. Il y a une clé cachée à proximité du pilier qui se trouve sur la plate forme. Elle permet d'ouvrir la porte qui se trouve en haut.

12- Le voile

En haut de l'escalier de la salle 11 se trouve la salle du voile. Un voile semi-circulaire d'énergie opaque interdit toute entrée dans la chambre. Vaena et Thoemon doivent utiliser la formule magique qu'ils ont appris pour ouvrir le voile. Il disparaît complètement quand ils ont terminé et restent ouverts pendant 10 minutes.

Le pilier de vie se trouve à l'ouest de la pièce, maelstrom d'énergie verte et blanche, tandis que des vrilles d'énergie noire et grise proviennent de l'est, le pilier de la mort. Là où les énergies se rencontrent se produit une décharge d'énergie incroyable. Quiconque se trouve dans la chambre - créatures et objets - subit 3d6 points de dégâts par assaut.

L'unique moyen de ne pas subir de dommage est d'utiliser le bâton céruléen découvert dans la salle 6. Vaena et Thoemon peuvent alors effectuer la cérémonie pour remplir l'artefact en quelques minutes.

Conclure l'aventure

Si les nains arrivent à terminer la cérémonie, le calice des jours se remplit de nouveau d'énergie de la vie. Cet artefact peut guérir complètement un personnage ou même instantanément le ramener à la vie. Il ne peut être utilisé qu'une fois par semaine.

Quitter le château ne devrait pas être trop difficile, cependant, vous pouvez faire intervenir d'autres troupes d'Havinar Balacos qui les attendent à l'extérieur du château, incapables d'entrer sans la clé. Une fois le calice rendu à Ralas, le druide organise une cérémonie de victoire en leur honneur. Comme promis, chaque personnage joueur est récompensé avec un objet magique valant plus de 200 P.or