

# L'ÎLE MAUDITE

Auteur Tristan Collet.

## Introduction

L'île maudite peut être située n'importe où dans le monde du MJ. Ce scénario est prévu pour 3 à 5 personnages moyennement expérimentés. Attention tout de même, ce scénario est très porté sur le combat, avec une tendance au bon vieux module "donjon". Autant vous prévenir tout de suite, peu de personnages sont ressortis indemnes de l'île... Prévenez vos joueurs !

Pour une ambiance encore plus stressante, l'album The Serpent's Egg de Dead can Dance peut être envisageable en trame sonore.

## Le réveil

Les personnages (PJ) se réveillent avec douleur, couverts de sel et de bleus. Ils ouvrent avec difficulté les yeux, meurtris par un soleil de plomb...

Ils sont sur une plage de sable clair, en face d'eux un bateau. Leur tête les fait souffrir, où sont ils ? Que font'ils ici ? Que c'est il donc passé...

La semaine d'avant les PJ ont pris bateau pour une destination x. Le bateau a traversé une grosse tempête et s'est échoué sur l'île. Les PJ, pris dans la tempête sont victimes d'une amnésie définitive à partir du moment où ils ont pris le bateau. Ils se réveillent donc sur l'île sans trop comprendre.

## Premier contact

Le bateau avec lequel ils ont "atterris" ici est en piteux état. Le grand mât est cassé en deux, de gros trous perforent la coque. Il ne reste aucun survivant du reste de l'équipage.

C'est ici que commence le rôleplay de l'aventure, faites en sorte que vos joueurs se questionnent, se présentent, cherchent...

## La plage

Cette immense et superbe plage est le plus gros piège de l'île. Le sable est mélangé à un poison, une sorte de poudre rose et est donc quasi impossible à détecter (jet perception à -100). L'île est en fait un immense tas de sable empoisonné. Il n'y a aucune végétation, aucun point d'eau, juste du sable.

Un peu plus haut d'où se trouvent les personnages sont disposées à terre une vingtaine d'armures de plaques en or qui sont vides. Elles disparaîtront le lendemain. Ces armures sont là uniquement pour augmenter le

mystère omniprésent sur l'île.

Note : Veillez à faire apparaître/disparaître des choses étranges sur l'île au fur et à mesure que le temps passe et que le poison fait effet.

## La mer

Elle est toujours calme et bleue. Si quiconque se rend dans l'eau les Slummy attaquent à vue. De plus, aucune escapade n'est possible par la mer du fait des courants qui sont mystérieusement détournés vers l'île. Il faut un bateau puissant pour arriver à contre-carrer le courant (ex : un bateau intact avec des voiles...).

## La nourriture

Les personnages vont certainement être confrontés à ce problème. Les seuls endroits où l'on peut trouver de la nourriture sur l'île sont : les carcasses des bateaux échoués (mollusques accrochés) et la mer (entre autres, le Slummy bien préparé est tout à fait mangeable).

Le second problème majeur va très vite être l'eau ! Il n'y a pas de source d'eau douce ici et les PJ ne pourront en trouver que dans les cales de leur bateau. Donnez leur de quoi tenir quelques jours, pas plus.

## Le poison

C'est un poison de type respiratoire. Il est inodore et rosâtre connu sous le nom de Lotus rose. Toutes les 12 heures de présence sur le mauvais côté de l'île chaque PJ doit faire un jet de résistance.

Premier jet à 0, deuxième à -15, troisième à -30...

Premier échec de résistance : maux de tête, légère fatigue aux efforts (le cœur bat plus vite).

Deuxième échec : Evanouissement, cauchemard (voir "Le Cauchemard"). La salive mousse et devient rosâtre laissant un goût de pourri dans la bouche.

Troisième échec : Chaque effort devient insurmontable, les gestes doivent être très lents, "on dirait que le cœur va exploser".

Note : il faut que les PJ qui ne sont pas encore à ce stade d'intoxication trouvent l'entrée du tunnel car le quatrième jet de résistance échoué signifie une crise cardiaque fatale. Aidez les un peu s'il le faut.

## Le Cauchemard

Tout personnage échouant son deuxième jet de résistance vivra ce cauchemard comme en pleine réalité (le MJ est libre d'en inventer d'autres) :

*“tout à coup le PJ se réveille par un sursaut. La nuit est profonde, il n'y a aucune lune ou étoile. Le PJ se lève et avance comme pour répondre à un appel qu'il ne serait décrire. Quelque chose de glacial enserre son mollet, une main de squelette surgissant des profondeurs du sable le tient. Il tire son arme et frappe, la main éclate en mille morceaux. Par la suite, le personnage continue à avancer. Son cœur bat à grande vitesse. Il rencontre une créature hideuse, une sorte d'homme lézard de 2,50 m de haut portant un plastron de plaques noir sur lequel est dessiné une tête de mort. L'homme lézard avance, une hache immense à la main. Le PJ est paralysé par la peur. On dirait que son cœur va exploser. La créature frappe avec sa faucheuse. La douleur est horrible, le PJ hurle et se réveille réellement. Son cœur bat fort... “*

## Le bateau

Le bateau est à moitié dans l'eau. Il est irrécupérable.

Pont supérieur : Il y a des débris de toute sortes jonchés ça et là ainsi que quelques traces de sang (traquer, très dur).

Cabines : Elles sont dans le même état que le pont, tout est renversé et cassé.

Pont inférieur : Cuisines : Dans un grand désordre les PJ peuvent trouver une semaine de nourriture pour une personne.

Dortoir des marins : vide.

Cale N°1 : C'est là qu'on stockait les tonneaux de boissons. Ils sont tous éventrés et vides excepté un. C'est un tonneau d'eau de 50 litres.

Cale N°2 : C'est là que la nourriture était stockée. Il ne reste rien, les Slummy ayant tout dévoré. L'eau atteint un mètre au fond de la cale. Du sable couvre partiellement le fond. Il y a deux trous qui donnent sur la mer en dessous du niveau de l'eau. Au fond de la cale, posé sur le sable immergé se trouve quelque chose de brillant (perception à 0). C'est une dent de Slummy qui fait dans les 10 cm... Lorsque quelqu'un va chercher cette dent et la prend, un Slummy pénètre dans la cale par un trou créant un mouvement d'eau (perception à -20) . Si le PJ réussit un jet à -30 sous la rapidité, il remonte à temps. Sinon, le Slummy tentera d'avaloir ce déjeuner inespéré ! Les trous ont été faits par les Slummy qui ont senti la nourriture. L'un d'eux a perdu une dent durant l'opération.

## L'exploration

Les PJ vont certainement explorer l'île. A part les

carcasses de trois bateaux rongées par l'eau salée il n'y a rien. Tout au sommet de l'île se trouve l'entrée d'un tunnel que les PJ ne découvriront que quelques jours plus tard.

*Note : il sera dommage que les PJ découvrent cette entrée dès le début car le poison n'aurait pas le temps d'agir sur eux.*

## Le campement

Le choix de l'endroit du campement est très important. En effet, partout sur l'île excepté à l'Ouest, le poison embaume l'air. Le côté Ouest de l'île étant constamment sous grand vent, il n'est donc pas affecté. Par contre il amplifie la contamination du reste de l'île. Le poison balayé par le vent le long des dunes Ouest retombe de l'autre côté de l'île...

## Le Temple

1. L'entrée du temple

Au bout du tunnel se trouve une échelle qui descend.

2. La salle des directions

En bas de l'échelle se trouve une dalle qui actionne l'allumage de toutes les torches du temple et qui démarre le processus de sacrifice (l'arrivée des Frères et d'Alkenor).

Une fois les PJ entrés dans cette salle, deux grilles se referment derrière eux. Le seul moyen de les ouvrir est d'aller chercher les deux clefs qui se trouvent en salle 6 et 8.

Les portes menant à la salle 5 et 8 sont fermées et ne peuvent s'ouvrir dans ce sens. Seule, reste la porte du milieu. A partir d'ici, l'air est plus frais et surtout plus sain (plus de poison dans l'air).

2. Le rendez vous

Arrivé à ce croisement on peut voir, dessiné par terre, une tête de mort. Il y a aussi des traces de griffures juste à côté du dessin, de part et d'autre. (ce sont en fait les traces des dagues d'aventuriers malchanceux) Toute la partie dessinée est en fait une trappe qui s'ouvre sous tout poids supérieur à 50 kg. La trappe est profonde de 6 mètres. Au fond se trouve de l'eau. La trappe : détection : ext. dur. Désarmer : folie pure.

3. a

Par terre sur une largeur de deux mètres et sur une longueur égale au couloir se trouve une multitude de petites pointes métalliques dont la pointe est rosâtre. (lotus rose concentré, jet de résistance à -10. Echec 01-30 : 1-100 PV, plus de 30 : mort. ) Les pointes peuvent être enlevées grâce à un levier situé derrière celles-ci. (perception -40).

3. b

C'est par ce couloir qu'arrivent les Frères suivies d'Alkenor qui est en transe. Ce petit cortège arrivera au moment où les PJ ont fait connaissance avec la trappe. Si un (ou plus) des PJ est dans la trappe et qu'il a survécu, Alkenor le fera remonter par télékinésie. Ensuite les frères s'en empareront. Pour les PJ

restants, les Frères chargeront en hurlant (jet de WILL à -20). Elles essayeront d'immobiliser les PJ.

Si tous les PJ sont immobilisés par les Frères, elles les emmèneront au temple pour le sacrifice final qui consiste à avoir la tête tranchée par la faucheuse d'Alkenor en hommage à un dieu mauvais.

Si les PJ parviennent à se débarrasser des Frères et à moins qu'ils ne chargent, Alkenor tentera d'utiliser sa magie sur eux. Sinon, il combattra à mort, rugissant, fumant, brûlant... (c'est un démon, ne pas oublier !).

#### 4. salle de stockage

C'est là que se trouvaient les Frères (sur les côtés de la salle), dans des sarcophages translucides. Au centre de la salle se trouve un pentacle d'invocation. C'est par là qu'est arrivé Alkenor. Au fond de la salle, un passage secret (difficulté moyenne).

#### 5. Salle des étoiles

Sur le plafond de cette salle est représenté un ciel étoilé. On a vraiment l'impression d'être dehors, par une superbe nuit. Les étoiles représentent une constellation en rapport avec le dieu mauvais vénéré dans ce temple.

#### 6. Garde manger

Cette salle est remplie de cadavres en tout genres et dans tous les états de décomposition. A la discrétion du MJ, on peut trouver à peu près n'importe quelle pièce d'équipement. La clef qui actionne l'ouverture d'une des deux grilles de la salle se trouve cachée dans cet amas (perception vue à -100 après 1/2 heure de recherche)

#### 7. Salle de la mémoire

Dans cette salle se trouve tous les noms et dates afférents aux personnes qui ont servies dans ce temple (bâtisseurs, gardiens et victimes). Le tout est représenté sur les murs sous forme d'arbre généalogique ou de liste. Le nom des personnages y figure déjà, comme victimes bien entendu.

Toutes les écritures sont en langage runique (lire les runes, extrêmement dur).

#### 8. Salle de l'Hydre

Cette immense caverne est l'ancre d'une vieille hydre emprisonnée depuis longtemps (en fait elle a été élevée ici). Elle adore les énigmes et l'arrivée des PJ est une aubaine !

Note : jouez l'Hydre de telle manière quelle ne veuille pas se séparer des PJ.

Une énigme : " L'Homme le rencontre souvent, le Roi rarement et moi jamais, qui est ce ? " Réponse : le semblable.

Si les PJ trouvent la réponse à l'énigme, trouvez en une autre !

L'Hydre s'obstinera s'en cesse, ne voulant se séparer de son nouvel auditoire ou jet d'influencer à -30.

Si les PJ ne trouvent pas la réponse, l'Hydre donnera le gage suivant : vous devez rester en ma compagnie et me distraire pendant le temps qu'il me plaira... Dans tous les cas, il est possible d'échapper à l'Hydre au moment voulu par discrétion (marcher/se cacher à -50) ou en lui racontant des histoires (elle adore les

hauts faits & gestes) et en se dirigeant vers la sortie. Omnibulée par le récit (le rôleplay !), elle ne verra rien. Derrière l'hydre est accrochée au mur une clef en or qui ouvre la deuxième grille de la salle 2.

#### 9. Le temple

Devant les murs Nord et Sud se trouvent des tapisseries représentant le dieu mauvais s'exerçant à des sacrifices. Au fond de la salle se trouve un autel gravé de runes, " le graal ". Sur les côtés de l'autel se trouvent des poteaux qui servent à accrocher les futures victimes (ou le futur contenu) du graal.

#### 10. La porte des vainqueurs

On ne peut accéder à cette salle que par l'échelle située en 10a sur le plan. Pour cela il faut ouvrir les deux grilles, ce qui déclenchera en même temps le passage secret.

La salle est ornée de deux statues représentant des Swalls (sortes de tigres démons) couchés sur des murets de part et d'autre de la porte dimensionnelle. Si quelqu'un pénètre dans la salle sans baisser le regard, les Swalls parleront aux PJ avec une voix rauque et très profonde, leur lançant des injures pour ne pas avoir respecté leur rang. Le combat sera alors inévitable, combat d'autant plus dur qu'il faut éviter les trappes situées dans la pièce (les Swalls connaissent parfaitement leur emplacements).

Trappes : détection -15, désarmer : -30.

La porte dimensionnelle donne sur un endroit déterminé par le MJ.

#### Le dieu mauvais

Le dieu mauvais a l'apparence d'un homme lézard, il est assoiffé de sang et cette île constitue l'un de ses nombreux temples à sacrifices (à la discrétion du MJ). Dans cette île, le dieu mauvais n'a positionné qu'un démon mineur, mais généralement ses serviteurs sont très puissants. Alkenor, le démon de l'île est donc chargé de sacrifier les malheureux voyageurs qui tombent aux mains de la tempête (qui peut éventuellement être appelée par le dieu). Les sacrifiés ne peuvent être ressuscités car le dieu se nourrit de leur âme.

#### Notes sur les habitants de l'île

Slummy : les Slummy sont de très gros poissons chat (silures) qui ont la particularité de vivre en milieu marin et d'avoir une gueule énorme et remplie de dents de requin.

Swall : les Swalls sont de gros tigres noirs aux yeux de braise. Les Swalls frappent deux fois par séquence, avec leurs griffes et leurs dents. Ils sont d'origine magique et leur pouvoir est plus ou moins grand suivant l'âge. Généralement, tous les Swalls sont dotés de griffes et dents incassables, d'une peau aussi dure que l'acier et des os de la même facture. Ils sont intelligents jusqu'à pouvoir jeter des sorts mais la plupart ne sait que parler.

Ils ont une bonne résistance à la magie (+25 contre sort).

**Frèles :** Les Frèles sont des femmes d'origine démoniaque. Elles ont l'apparence de femmes sans visage dotés de longues mains aux griffes acérées. Elles sont très fortes et essayent plus d'immobiliser un adversaire pendant un combat que le tuer.

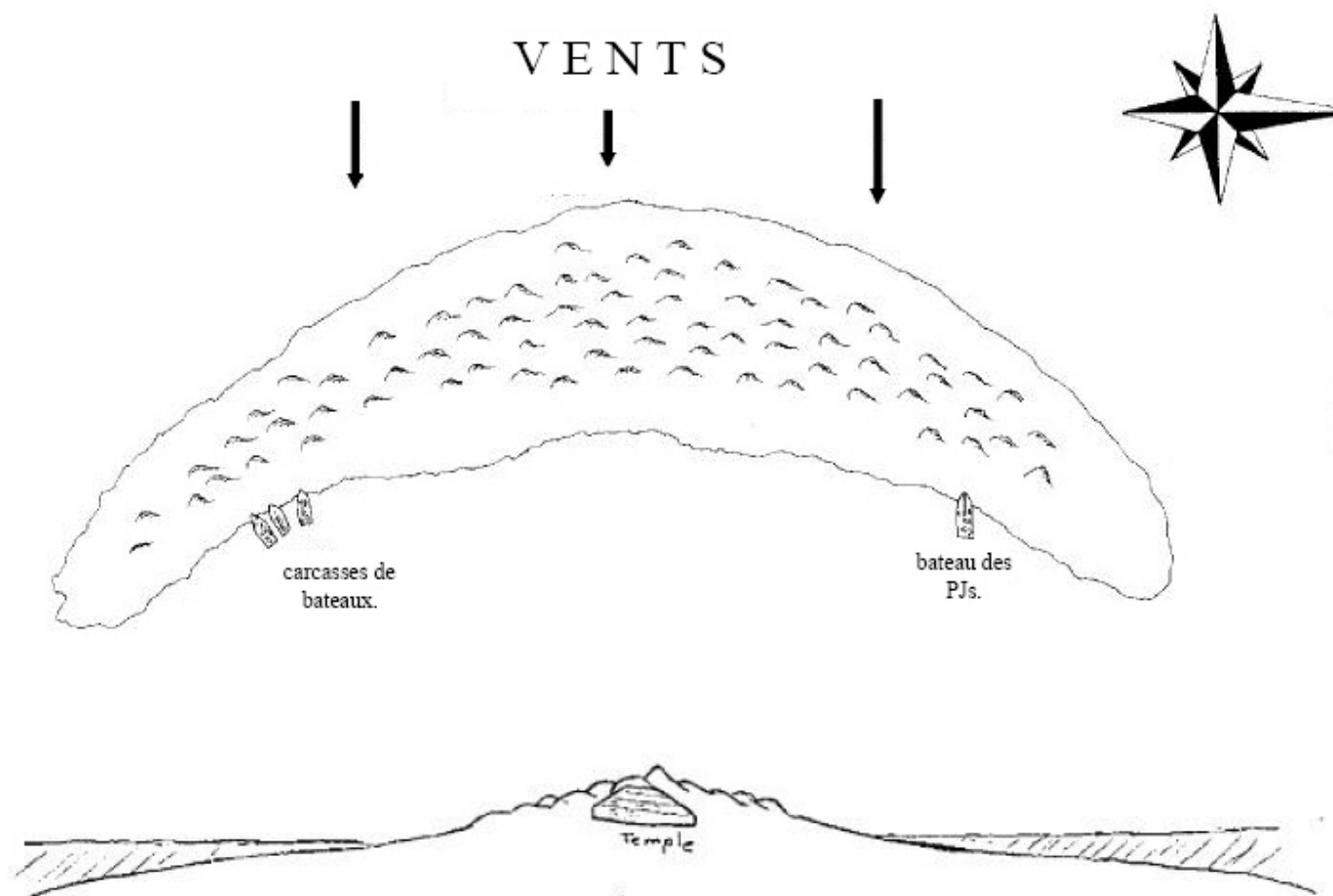
**Alkenor :** C'est le démon gardien du temple. Il possède la faucheuse d'âmes, grande hache à deux mains aux pouvoirs suivants :

- +30 au toucher,
- faucheuse d'âme, lorsqu'elle tue l'âme de la victime est consommée par le dieu,
- si quelqu'un d'autre qu'Alkenor touche cette arme, il

subit une attaque à -50 (jet de résistance WILL). Si la victime échoue, elle se transforme en démon et prend la place d'Alkenor. Par contre, si le jet est réussi, l'arme tombe en poussière et le détenteur devient un anti démon. Toutes ses futures attaques critiques contre les démons se résolvent dans la colonne "Tueuse".

#### Note de l'auteur

Comme précisé plus haut, ce module n'a guère vu de survivants. N'hésitez pas à le modifier à volonté s'il est trop dur à votre goût. Le rôleplay à une importance capitale pour que le module ne se transforme pas en donjon bête et méchant. Si vous utilisez ce scénario dans Shadow World vous pouvez choisir Klysus comme dieu mauvais.



Nom	Niv.	PV	AT(DB)	OB(melée)	OB(tir/sort)	MM
Slummy	4	90	4(10)	90 Grande morsure	-	15
Swall	12	200	12(20)	120 Grande morsure & griffes	-	20
Créature magique, griffes et dents en mithril, ne connaît pas de sorts. Utilisez la table de critique pour les grandes créatures.						
Alkenor.	20	180	18(15)	180 Hache à deux mains	Sorts	10
Démon. Connaît deux listes de cleric mauvais jusqu'au niv 10. Utilisez la table de critique pour les grandes créatures.						
Frèle	6	70	1(10)	80 Griffes moyenne	-	25
Hydre	15	250	19(30)	100 Morsure X3	-	0
Possède trois têtes, sait parler, ne connaît pas de sorts. Utilisez la table de critique pour les grandes créatures.						

LE TEMPLE  
DE  
KLYSUS

