

L'île de Képritos Campagne



Ce scénario est écrit pour des joueurs venant de créer leurs personnages, soit niveau 1, soit niveau 2 pour réduire la difficulté, et formant un groupe suffisamment important (4-6 membres). Au cours de cette quête, la survie primera sur l'héroïsme et la bravoure, sauf si vengeance il y a.

Le groupe ira de surprises en surprises : après avoir été enlevés par des pirates puis mis au travail dans une mine sur une île perdue, les membres de la troupe tenteront bien sur une évasion. Mais les joueurs ne trouveront aucun réconfort dans leur liberté, car l'île entière est un véritable abîme maudit.

Au cours du jeu de rôle, le Maître du Jeu devra donner l'impression de ne faire aucun cadeau avec les Personnages Joueurs tout en évitant que l'un d'eux ne meurt. En effet : l'introduction d'un nouveau personnage à la suite du décès d'un aventurier dans l'histoire après le début du scénario sera très difficile. De plus, il est difficile de déterminer en combien d'heures ce scénario peut être joué, étant donné la grande liberté donnée aux joueurs.

À l'origine créé pour une ancienne édition de Donjons & Dragons, le Maître du Jeu devra faire ce qu'il peut pour empêcher les personnages de Donjon&Dragon4 de faire preuve d'héroïsme. Par exemple, il pourra nuancer les règles de récupérations : la fatigue et les plaies ne sauraient disparaître par miracle après un « repos prolongé ». Il faudra que ce soit justifié autrement et de façon plus *roleplay* afin de préserver l'ambiance « survie » du scénario. Quant à la distribution des points d'expérience, je ne peux vous conseiller que de les attribuer en fonction du *roleplay* et de l'ingéniosité des personnages joueurs, les combats n'étant pas le centre du scénario. Ils peuvent arriver au niveau 3 à la fin du scénario.

Cette campagne offre au maître du jeu des illustrations et surtout des plans qui lui permettront de simuler l'avancée des joueurs dans les différents endroits de l'île (n'hésitez pas à utiliser un cache pour occulter les zones que les joueurs n'ont pas dans leur champs de vision).

Comme le scénario est long, il est découpé en deux parties :

- La première est relativement linéaire et installe le contexte et les enjeux du scénario ;
- La deuxième est un *survival* et les joueurs auront beaucoup de liberté.

Première partie

1 Enlèvement des personnages

Cette première partie du scénario doit trouver une issue assez vite car elle est frustrante pour les joueurs. Le mieux serait donc de ne pas hésiter à faire des ellipses sans oublier de nourrir le désir de vengeance des personnages joueurs. La campagne peut démarrer dans n'importe quelle ville portuaire, que cette dernière soit une capitale ou un simple village côtier. Les joueurs doivent s'y retrouver, soit parce qu'ils se connaissent déjà, soit à cause des aléas du destin.

Ils déjeunent à l'auberge de « *la sardine à l'huile* », un nom bien savoureux dans un endroit assez exiguë et rustique. Bertman, le tenancier, est un homme gras et méfiant peu ouvert à la conversation.

Un homme les approche. Grand, fin, vêtu de noir et avec un petit bouc pointu, l'étranger s'adresse soit aux personnages les plus charismatiques, soit aux mieux armés.

- un faux commanditaire: Monsieur Agiurn

- Idée de dessin : sourire de Matousianne à bord du petit bateau et pirates se préparant discrètement à l'assaut, à l'insu des joueurs (pas encore réalisé)

Il se présente comme l'accompagnateur d'une certaine Matousianne, une prêtresse de Pélor désireuse d'effectuer un pèlerinage dans la région. Ce commanditaire se nomme Agiurn. Il tente d'abord de conquérir la sympathie des joueurs puis rentre dans le vif du sujet : il explique être arrivé depuis deux jours au port après avoir longé la cote pendant une semaine au moins. Dès son arrivée, une rumeur inquiétante lui est parvenue : récemment, un groupe de voleurs aurait dépouillé et violenté, à plusieurs reprises, les passagers de plusieurs vaisseaux côtiers. En conséquence, Agiurn demande au groupe, pour la somme très alléchante de 50 pièces d'or, de monter la garde sur le pont de son navire pour la prochaine nuit à venir.

Ensuite, le commanditaire donne rendez-vous aux joueurs, au quai numéro 9, au crépuscule. À l'heure dite, il leur présente son petit navire qui s'avère coquet et bien entretenu, contre toute attente. Agiurn demande alors aux joueurs de patienter pour les présenter à sa maîtresse, car « Matousianne profite des lumières de son Dieu pour prier et ne consent à sortir qu'à la nuit tombée ».

Vers 22h00, Matousianne sort de sa cabine et s'empresse de se faire pardonner son impolitesse. Il s'agit d'une petite demi-elfe blonde, habillée d'une robe monacale et portant le symbole de Pélor. Elle semble cacher ses oreilles légèrement pointues derrière un grand par-dessus de pêcheur. Elle fait preuve aux joueurs d'une grande attention : elle offre au groupe bénédiction, inquiétudes, remerciements, et une tisane « apaisante » agrémentée de somnifère. Ce breuvage est alors suivi d'un coup de barre monumental chez les personnages l'ayant bu, sans pour autant les endormir définitivement.

Aux environs de 23h00, le bateau est discrètement assailli par des pirates. Les joueurs doivent rapidement être acculés contre la cabine où loge Matousianne. La bataille ne dure pas longtemps : en effet, les pirates immobilisent les joueurs en leur jetant des filets lestés de poids, puis en les menaçant avec des pistolets à silex. Le combat se termine lorsque les assaillants appliquent un chiffon imprégné d'un somnifère sur le visage des Personnages Joueurs.

Le bateau prend alors le large pour transférer les prisonniers sur un vaisseau mère, beaucoup plus imposant.

NB : sur le pistolet à silex, arme supérieure à distance, maniement +3, 1d12 dégâts, arme secondaire; distance: 10/20; il faut une action simple pour le recharger.

2 Un voyage cauchemardesque

Tout au long du voyage, on administre des drogues aux Personnages Joueurs (des somnifères) et de manière intermittente, ils perdent la notion du temps. L'équipage du navire ne leur permet des moments de conscience que pour les nourrir d'un repas très frugale. Les prêtres du groupe voient leur symbole religieux enfermer dans une petite bourse en cuir fermée par un lacet rouge et dur comme de la pierre. Les mages, quant à eux, s'étonnent de voir qu'un de leurs ongles s'est mué en une matière similaire au lacet rouge, c'est-à-dire une roche rouge. Ces étranges minerais écarlates ont un effet rédhibitoire sur les sorts que les joueurs peuvent lancer.

Durant de brefs moments sur le bateau, dans l'obscurité des geôles de la cale, ils peuvent entendre grâce à des jets de perception:

- le son d'une tempête qui fait rage dehors et qui indique qu'ils sont en haute-mer,
- « combien de semaine on aura à tirer au comptoir avant de reprendre le large? »,
- « paraît qu'y a l'captaine Zack qui s'est encore défoulé sur un mutin. Le pauvre a fini écorché vif! »,
- « tu sais ce qu'ils en font de leurs caillasses toi? »,
- « remarque : si on fait encore un ou deux allers-retours et qu'on devient pas barge, on aura suffisamment de fric pour s'installer pépère sur la côte ».

En réalité, le voyage doit durer au moins trois bonnes semaines puisque l'île est censée être cachée. Elle doit pour cela être, selon la géographie de votre monde, hors de vue des côtes continentales les plus proches. Il est à noter que l'île dont il est question est mobile.

3 Du comptoir à la mine

Pendant deux jours, les joueurs traversent d'est en ouest l'île. Ils ont donc eu un aperçu des environs parmi lesquels : le comptoir des pirates, la montagne à l'ouest où se trouve la mine dans laquelle ils vont être mis au travail, et au loin, des collines désertes précédant une autre chaîne de montagnes à l'extrémité Nord de l'île.

Les joueurs captifs avancent sur un chemin de terre qui a l'air très fréquenté, mais aucun cheval n'est utilisé, pas même pour tirer le chariot qui les transporte eux ainsi que des outils (pioches, seaux, pèles, bougies, silex et nourriture). Le convoi est tiré par les pirates.

Après une journée de route sous une escorte de huit pirates, les joueurs, pieds et poings liés, voient leurs geôliers monter un camp pour la nuit. Les pirates portent des habits abîmés par les intempéries et qui semblent avoir été recousus plusieurs fois. Ces habits sont, parfois, de simples vestes en cuir. Leurs ceintures sont souvent munies d'un petit couteau, parfois d'un sabre d'abordage et rarement d'un pistolet à silex. Deux pirates, Gaikmou et Sadibon, montent la garde auprès des joueurs toute la nuit et discutent entre eux : les joueurs peuvent les entendre mentionner « ces saletés d'angelure » (...) « pas étonnant que ceux de la mine les appellent les effrois » (...) « capitaine Zack ». de plus les deux camarades mentionnent ce qui semble être une étrange superstition sur des chiens errants peuplant l'île.

De façon progressive, les joueurs se défont totalement des effets de la drogue, leur permettant alors d'engager la conversation avec les pirates. La plus souvent, les pirates se montreront peu coopératifs, à moins que les joueurs se montrent convainçants. Dans ce deuxième cas, les pirates répondront à quelques questions. Ils peuvent répondre au joueur le plus convainçant qu'ils vont être mis au travail, leur relater le mythe de Zack-La Pendaïson et leur raconter cette histoire de chiens errants sur l'île. En effet, les pirates ramènent parfois un de ces chiens, utile pour la garde ou comme animal de compagnie.

Mais, aussi étonnant que cela puisse paraître, les canidés finissent toujours par disparaître sur l'île. Sadibon raconte qu'il a vu le sien partir la queue entre les jambes jusqu'au petit bois au Nord d'ici et qu'il ne l'a jamais retrouvé. Si un druide fait partie du groupe, l'absence de créature animale sur l'île doit le mettre fortement mal à l'aise.

Finalement, la conversation avec les deux pirates se termine lorsque l'un d'eux explique avec insistance : « faites comme les autres à la mine, c'est dans votre intérêt, vraiment (...) ».

Cette nuit-là, il est possible pour les joueurs de tenter une fuite, mais cela s'avère très risqué. Gaikmou et Sadibon sont assis contre un arbre face aux aventuriers adossés au chariot, ils jouent aux dès la nuit pour passer le temps. Les six autres pirates ont monté trois tentes et s'endorment rapidement après un maigre repas.

4 Le travail à la mine

– **Plan en coupe de la mine réalisé par Marc**

– *Redessiner les « Angelures » et peut-être « Glovax » (non réalisés)*

Le lendemain, le groupe repart et arrive finalement à l'entrée de la mine en milieu de journée. Référez-vous au schéma dessiné pour en comprendre le fonctionnement général.

Les joueurs descendent un long escalier plongeant dans la montagne, puis se retrouvent dans le quartier des pirates. Référez-vous au schéma en coupe du quartier des pirates. Les pirates ne le quittent sous aucun prétexte, le ravitaillement se faisant par des convois effectuant l'aller-retour entre la mine et le comptoirs des pirates. Le quartier des pirates est composé de deux alvéoles principales donnant sur différentes pièces et menant à une grande grille puis sur le terrain d'excavation. Un grand levier permet de lever la grille, les joueurs sont simplement délivrés de leurs liens et poussés derrière la grille qui se referme derrière eux (ne pas montrer le plan aux joueurs, faites leur simplement une description).

Les Personnages Joueurs voient alors des êtres volants, les terribles gardiens de ce lieu, au nombre de 5. Pâles, les yeux bleu profonds plongés dans l'oubli, revêtus de robustes armures de cuir clouté et tenant de manière ballante de longues épées glacées, leur front est marqué par un petit caillou rouge incrusté. Les Angelures passent au fil de l'épée tous ceux qui ne respectent pas les règles implicites de la mine c'est à dire ceux qui sortent de leur champs de vision, sauf pour entrer dans les tunnels où l'on creuse, pour ceux qui s'occupent de la taille des pierres et le soir venu, quand tout les prisonniers de la mine doivent se hâter de retourner dans leurs cellules.

Un vieil homme s'approche des joueurs : son visage est très plat et vide, il ne réagit qu'aux mouvements des Angelures. Il leur explique qu'ils doivent travailler soit dans les mines, soit dans le triage des pierres, soit, s'ils en ont la compétence, à la taille des pierres. En dehors de ça, ses propos

restent anachroniques et illogiques. Il semble avoir oublié à peu près tout de sa personne, à l'instar des autres occupants de la mine.

Voici l'emploi du temps de la mine : les esclaves travaillent de 6 heures à 19 heures. Ensuite, à 19 heures, tous accourent au niveau supérieur pour trouver à dîner : la plupart prennent leurs bols et courent vers les geôles pour s'y abriter. Ils renversent beaucoup de leur potée en descendant la longue pente de la mine. Le chaos de la course ne laisse rien présager de bon. Au total il y a 25 geôles, chacune ne pouvant comprendre que 4 personnes à la fois. Dès qu'une cellule est complète les grilles se referment automatiquement, quitte à embrocher le cinquième arrivant. Il y a toujours un « trop plein » d'esclave : c'est donc une course pour survivre. Les joueurs ont donc intérêt à se dépêcher, mais ils assisteront forcément à la mort des retardataires, soit sous le poids des grilles, soit par le fil des épées des Angelures. Les esclaves mangent en cellule, puis déposent leurs bols derrière les barreaux, des pirates les récupèrent durant la nuit (ainsi que le cadavres des retardataires).

Chaque cellule comprend 4 paillasses, trois chaises, une planche en bois sur deux gros cailloux en guise de table et un trou large comme un avant-bras donnant sur la mer, en guise de latrines.

Durant leur séjour, les joueurs vont devoir trouver une solution pour s'échapper.

Pour cela, ils vont devoir visiter la mine et donc se séparer, mais tenter de se regrouper une fois la nuit tombée dans la même cellule, et surtout tenter de trouver quelqu'un de sain d'esprit dans ce trou. Les journées ont tendance à se répéter, et une fois par semaine les joueurs doivent résister à un sort qui leur fait perdre la mémoire de la semaine qui vient de s'écouler (le sort agit avec un jet d'attaque de +10 contre volonté). La perte de mémoire n'est pas totale, c'est plus un état de grande confusion qui ne permet pas à l'esprit de ne pas douter de quoique ce soit. Si la perte de mémoire est répétée, elle devient alors bien définitive et totale.

Il reste encore deux personnes qui ont su résister à cette magie noire: Jonde et Sulprune.

Jonde est un ancien marin fait prisonnier sur un navire de pêche, il a toujours été très croyant en « les dieux de la mer », mais il ne s'en souvient pas très bien, il reste dans sa cellule près des latrines à humer l'air venant de la mer. On peut le trouver à travailler dans la mine ou par hasard dans une cellule. Il regardera les joueurs de façon interrogative comme s'il se rendait compte qu'ils étaient des nouveaux venus dans la mine. Il peut leur expliquer son fonctionnement, leur parler des Angelures (ou « Effrois »).

Il peut leur transmettre une rumeur concernant une créature nommée Glovax: ce serait une créature mi-scorpion mi-humaine qui garde la mine et son trésor de pierre rouge taillée dans une crevasse en hauteur. Si les joueurs insistent, Jonde peut se souvenir qu'il avait établi un plan d'évasion: il a commencé à creuser un trou censé donner sur l'extérieur au bout de l'une des galeries. Il connaît Sulprune, si les joueurs le lui demande, il peut leur dire qu'elle est sûrement capable de leur en apprendre plus. Il la décrit donc : Sulprune est une demie-elfe avilie par les pertes de mémoire, ses habits fins d'elfe usés ne sont plus ce qu'ils étaient, ils ont l'air bouffant sur son corps malingre.

Sulprune peut être rencontrée à l'atelier de taille de pierre, ou dans une cellule par hasard. Elle restera muette jusqu'à ce qu'on lui parle l'elfique, cela aura l'effet d'un coup de fouet pour elle et elle déversera un flot de paroles sur les joueurs :

- Il y a une mystérieuse porte au fond de l'atelier de taille, épaisse et en chêne, elle affirme y avoir entendu un chant monocorde de manière continue. Il s'agit en fait d'un vieil humain, Rloro Blastre, prêtre de Vecna, qui effectue régulièrement des rituels afin de maintenir l'alarme magique en état de fonctionner autour de la mine et de contrôler les « Angelures ».

- Elle s'est amusée à compter « le nombre de suicidés par les toilettes ».
- Elle se souvient d'un type qui a fui, un prêtre de Séhanine, mais elle a vu des créatures le poursuivre après qu'il ait passé la crête Est de la mine.
- Elle aime bien l'un des gardes derrière la grille de la mine, elle tente de l'aguicher dès qu'elle peut, mais il la prend pour une folle.

Les joueurs peuvent se rendre compte que Sulprune est si fine qu'elle peut passer avec peu d'efforts entre les barreaux de la grille donnant sur la base pirate.

Quels plans vont élaborer les joueurs ? De nombreuses possibilités s'offrent à eux :

- Trouver un moyen de forcer les grilles des cellules puis tenter un passage par la crête Est (escalade extrêmement difficile surtout sans matériel et être directement poursuivis par les créatures évoquées par Sulprune, les « Cubozoas »).
- Forcer le passage du côté des pirates. Référez vous au plan des salles que les joueurs ont déjà traversé en arrivant. C'est sans doute la solution la plus dangereuse, mais ils pourront trouver des armes et des rations (rhum et céréales principalement) et peut-être obtiendront-ils des informations sur l'île de la part d'un pirate défait.

De plus, dans les vestiaires, les Personnages joueurs trouveront des habits de pirate, ainsi que quelques armes. Ils pourront aussi emprunter le puits d'aération qui est creusée à partir d'une cavité naturelle. Il permet de récupérer l'eau dans un bassin prévu à cet effet et sert aussi de sorti de secours, en effet une échelle permet de monter jusqu'à la sortie.

- Tenter de récupérer le plan d'évasion oublié de Jonde. Il faut l'aider à retrouver le tunnel qu'il a commencé à creuser et se remettre au travail. Le risque ici est la perte de mémoire: il y en a pour 2 semaines de travail.
- Passer par les latrines: une chute pure et simple équivaut à un suicide, sauf peut-être pour un goliath escaladant comme personne (il faudrait néanmoins réussir à élargir le trou pour faire passer un goliath!), d'autant qu'une fois arrivé en bas, la mer jette brutalement quiconque contre la falaise, mais deux plages flanquent la mer de part et d'autre de la montagne.

Les joueurs n'auront d'autres armes que les outils de la mine: pioches, pelles, cailloux, planche en bois, seau, etc. Mais ils chercheront sans doute aussi à ôter leurs entraves magiques en pierre rouge. S'ils décident de s'arracher l'ongle, les Maîtres du jeu doit leur faire sentir toute l'appréhension que le personnage ressent et d'en tirer les conséquences pour le joueur (difficulté à tenir une arme ou un objet, etc).

Au moment où les Personnages Joueurs atteignent une des sorties de la mine, leurs entraves magiques réagissent à l' « alarme magique » représentée sur le plan de la mine. Une étrange fumée mauve et puante imbibera le joueur concerné. Attirées par l'odeur de la fumée, un certain nombre de Cubozoas sortira de l'ancre de Glovax, dans la mine, pour s'en prendre à lui et ses compagnons (1d4 créatures par joueur qui a toujours l'ongle en place). Ces créatures sont décrites plus bas.

Jusqu'au moment où les Personnages Joueurs vont tenter une évasion, il serait bon qu'ils trouvent un maximum d'informations par eux-mêmes, cela avant de faire intervenir les Personnages non Joueurs. Il faut appuyer leur sentiment d'isolement et de désespoir.

Ils seront d'autant plus fiers de réussir à s'échapper avec le peu qu'ils ont, n'hésitez pas à valoriser l'inventivité des Personnages Joueurs.

Par exemple, lors d'une partie, j'ai eu un jeune paladin qui a utilisé son pantalon pour faire un noeud autour de deux barreaux, puis torsader ce tissu avec une pioche afin de tordre par la même les barreaux.

Deuxième partie

5 Survivre et quitter l'île

Les joueurs réussiront peut-être à sortir de la mine, mais ils trouveront d'autres dangers encore pires à l'extérieur. Référez-vous au plan de l'île et dirigez les joueurs en fonction de leurs choix.

Dans une première sous-partie, vous trouverez « le fond de l'histoire », un texte qui peut être considéré comme l'explication véritable des mystères de l'île ou comme une légende. Ensuite, vous trouverez un descriptif des différents lieux et événements que peuvent rencontrer les Personnages joueurs.

Introduction : le fond de l'histoire

*- Idée d'une illustration qui servirait de couverture à l'ensemble de la campagne :
Képritos explosant sous le coup d'une lance de lumière tenue par Pélor*

La légende dit que Képritos, Dieu des constellations, a été tué par Pélor dans un ancien conflit pour le contrôle de la lumière sur le monde. Képritos avait pour ambition que les étoiles illuminent la terre autant que le Soleil, mais sa mort vint juste avant l'aboutissement de ce caprice. Le Dieu des constellations fut percé d'une lance de lumière brûlante et son trépas provoqua la chute de ses membres épars sur terre. Ces membres sont devenus ce qu'on appelle aujourd'hui « les pierres de Képritos » : de petites pierres semi-précieuses qui servent de focalisateurs arcaniques.

Ne pouvant mourir en totalité, l'esprit du dieu Képritos continua d'errer sous forme humaine entre le plan négatif et le plan astral, se consumant éternellement et nourrissant une rage folle. Ce mythe n'est connu de presque personne sur l'île, mais on peut en trouver une version écrite au « temple en ruine ».

Victor K est un tout jeune vampire, et son maître, que l'on ne connaît que sous le nom de K, considère aujourd'hui l'île comme le torse de Képritos. Ils en extraient les parties les plus pures pour fabriquer de puissants objets magiques chargés d'énergie du plan négatif afin de faire revenir Képritos dans leur plan. Ils espèrent qu'il reviendra accomplir sa dernière volonté et qu'il remplace la lumière du Soleil par celles des étoiles.

Ainsi, leur famille de vampires ne serait plus atteinte par la lumière du Soleil et elle aurait le plus puissant des alliés. Au fur et à mesure des années, ils ont pris possession de l'île, convaincu le puissant pirate Zack-la-pendaison à se joindre à leur cause. Ensuite, à force d'étudier les pierres de Képritos, ils ont fini par réussir à déplacer l'île elle-mêmes en exerçant un contrôle sur celles-ci, mais plus l'extraction va bon train, moins ce déplacement est aisé et il requiert d'importantes forces magiques.

La présence de Victor K et l'invocation de forces issues du plan négatif n'ont pas été sans influence sur la nature et la population de l'île :

- La plupart des animaux ont tout simplement dépéri, la vermine a pris place de façon disproportionnée. Dans une certaine mesure, elle est au service de Victor K sur l'île.
- Certains pirates et certains prisonniers disparaissent parfois à la faveur de la nuit, ce qui crée une ambiance sombre et de paranoïa. Autant dire que les pirates ne se portent jamais volontaires pour faire leur tours de gardes, mais ils préfèrent vaincre leurs « superstitions » que d'avoir à faire avec la cruauté de leur capitaine.
- Les animaux domestiques, chiens et chevaux, ont tendance à errer de façon absurde sur l'île comme s'ils étaient sous le coup d'une amnésie totale.

- Un petit port de pêche prospérait avant l'arrivée de Victor K au nord de l'île, aujourd'hui ils ne restent que des morts-vivants. La nuit, ils descendent en groupe vers le tombeau de Victor K pour le servir, mais celui-ci se trouvant trop loin d'eux, ils retournent à chaque fois se blottir dans les bâtiments en ruine à l'abri du Soleil avant l'aube

- L'île étant mobile, l'orientation sur l'île peut s'avérer difficile, son orientation par rapport aux astres pouvant être modifiée, les plantes elles-mêmes ne sont d'aucune aide.

A) Les déplacements des pirates sur l'île (cf. carte)

- Voir la carte de l'île réalisée par Marc

Tous les trois jours un convoi part du comptoir des pirates pour réapprovisionner la mine en nourriture, outils et armes. Tous les dix jours environ, un convoi fait un détour par le phare au Nord de l'île. De façon exceptionnelle, le capitaine des pirates, Zack-la-pendaison rejoint son employeur Victor K, la nuit, près de son tombeau.

Les joueurs peuvent être tentés de suivre le capitaine pirate jusqu'à ce point de rendez-vous : cette aventure peut s'avérer très périlleuse, mais aussi très intéressante. Des petits bateaux de pêche pirate voguent près de la côte, soit près du comptoir des pirates, soit près du phare (ceux-ci ne pourraient s'aventurer en haute mer, un jet d'exploration permettrait aux joueurs de le savoir).

Les pirates ne suivent absolument jamais les chemins de terre autre que celui menant au phare ou à la mine. La nuit, ils resteront le plus possible à couvert. Cependant certains pirates font des tours de gardes près du comptoir. Le phare est bouclé la nuit et gardé le jour.

B) La caverne d'Ondine

- Voir le plan de la « Caverne d'Ondine » réalisé par Marc

- Illustration de l'Esprit de la mer corrompu en cours de réalisation

Si les joueurs manquent de mourir, le Maître du jeu peut choisir de les sauver une fois: dans ce cas, ils retrouveront leur pleine santé et se réveilleront trempés jusqu'aux os, légèrement éloignés de la zone dangereuse. La personne la plus liée à la nature ou, à défaut, un prêtre, aura rêvé d'un appel au secours provenant de la côte. Puis il aura la vision de navires de pêches longeant la côte, non loin du comptoir des pirates. N'oubliez pas de dire au Personnage Joueur concerné que cette voix semble provenir d'un écho lointain. Cet événement doit intervenir à un moment ou à un autre, de préférence après l'évasion de la prison. Il n'est pas nécessaire qu'il intervienne forcément dans une situation désespérée, il peut apparaître en rêve à l'un des joueurs qui se retrouve trempé à son réveil.

Si les joueurs décident de rechercher la source de ce mystérieux appel, ils pourront se faire un allié de taille. Au ras de l'eau, contre la falaise, non loin du comptoir des pirates, les joueurs pourront déceler l'entrée d'une caverne difficile d'accès. Il leur faudra des cordes pour faire du rappel ou un petit bateau. Référez vous au plan de la caverne d'ondine pour diriger vos joueurs dans ses boyaux.

La caverne est glissante, le courant est puissant à son entrée.

Les Personnages Joueurs devront faire preuve d'astuce, de pragmatisme et de performances physiques pour entrer dans la caverne et la parcourir. Au fond de la caverne se trouve une grande alcôve avec une île plate au milieu de l'eau qui semble assez profonde. De grands cristaux aux couleurs étranges illuminent la salle. Près du fond de la salle, au bout de l'île, se trouve :

- Un coffre en bois renforcé de fer rouillé verrouillé: on y trouve deux potions mineurs de soin, ainsi que deux potions de souffle d'eau. Ces dernières permettent lorsqu'elle sont bues d'effectuer une

attaque de décharge 1, +6 contre vigueur, la ou les cibles subissent 2d8 dégâts physiques et se retrouve à terre.

- Deux piètres épées longues (en apparence) posées à même le sol. En vérité ce sont de puissantes épées lorsque leur utilisateur a au moins un pied immergé dans l'eau, elles injectent alors plusieurs litres d'eau dans la victime. Dans l'eau, elles ont un bonus d'altération de +2, sont des armes brutales 2, et infligent 1d8 dégâts supplémentaires dus à l'eau injectée. Notez aussi que l'apparence des épées changent une fois l'utilisateur dans l'eau. Elles deviennent cristallines, légères comme du papier, et il semble qu'elles contiennent de l'eau claire et quelques bulles. Ces caractéristiques peuvent être révélés aux joueurs par un test d'arcane difficile.

- Un gouvernail couvert de mousse (avec une barre et un safran): c'est un puissant artefact qui recèle une partie de la puissance d'Ondine. Il permet tout d'abords d'utiliser n'importe quel bateau capable de flotter sur l'eau, sans voile ni rame. L'utilisateur doit seulement donner un ordre au gouvernail qui l'applique au pied de la lettre et dans la limite de ses pouvoirs. Il s'incorpore temporairement au bateau visé et le déplace au gré de la volonté de l'utilisateur. Cela requiert un jet d'arcane plus ou moins difficile selon la taille et la qualité du navire (DD pour un jet d'arcane entre 20 et 25).

Si les Personnages Joueurs touchent à ces objets, l'Esprit de la mer corrompu tente d'attaquer les Personnages Joueurs par surprise. Il a pris la forme d'un grand lézard aquatique. Une fois vaincu, ils voient une petite sirène bleue translucide sortir de la gueule du lézard mort. C'est un esprit de la mer. Celui qui la défendait l'a agressée subitement après qu'elle ait été épuisée par les ondes d'énergie négatives qui envahissent l'île, notamment « au Nord-Ouest de l'île » (cf. section sur le temple abandonné, dernier paragraphe).

En guise de récompense pour avoir été libérée, elle offre aux joueurs de se reposer dans la caverne, du poisson, de l'eau potable, ses trésors et peut leurs indiquer la présence de tout ce qui se trouve sur l'eau, mais elle ne distingue pas les épaves des bateaux fonctionnels. Par contre, elle peut sentir le poids du navire.

Esprit de la mer corrompu

À l'origine appelée par ondine pour la protéger, cet esprit de la mer a été corrompu par les radiations émanant du plan négatif. Il a alors perdu la raison et a tout simplement gobé celle qu'il devait protéger. Il a pris la forme d'un gros lézard aux pattes palmées.

Tactique au combat: Il tente tout d'abords de prendre ses adversaires par surprise et attaque avec un pouvoir à volonté. Il n'utilise son souffle d'eau que pour se dégager d'un engagement au combat afin de retourner se régénérer dans l'eau autour de l'îlot. De même une fois en péril, lorsqu'il est immatériel, il retourne se régénérer dans l'eau.

CA 20 réflexe 15 vigueur 17 volonté 14

PV 150 VD 6 (nage 8) initiative +4

Volonté :

- Morsure puissante: +10 contre CA, la cible subit 1d10+3 dégâts et est poussée de 2 cases.
- balayage circulaire: +8 contre réflexe, explosion 1, 1d4+3 et la cible se retrouve à terre.

Rencontre :

- souffle d'eau (recharge 5 et 6), +8 contre réflexe, décharge 3, 1d6+3 dégâts et la cible se retrouve à terre et est poussée de 2 cases.

Spécial : s'il est mis en péril, il devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
De plus, il bénéficie d'une régénération 5 dès lors qu'il a été au moins un instant totalement immergé dans l'eau à son tour de jeu.

C) Les collines boisées

Cet endroit n'a pas de véritable importance scénaristique. Ces collines, légèrement boisées et parcourues de ruisseau sont le seul havre de paix de l'île. Quelques animaux y vivent encore.

D) Les restes du bateau échoué contre la montagne

- Voir la carte générale de l'île réalisée par Marc

Un petit bateau pirate a eu un accident dans le courant près de la falaise qui descend de la mine (du côté des latrines dans les cellules). Il est hors d'état d'être utilisé. La plupart des pirates s'en sont sortis en rejoignant la plage, mais l'un deux, celui qui tenait de rôle de médecin, s'est brisé le crâne au moment de la collision du bateau contre la falaise.

On y trouve :

- Le squelette du pirate médecin avec sur lui: une dague dans son étui, un sac en cuir contenant du matériel de base pour faire les premiers soins, une petite bourse contenant 5 PA et 1 PO, une loupe fissurée.
- Un plan grossier fait à main levée du contour de l'île, sans la partie de l'île près des bois au Sud, avant le tombeau de Victor K.
- De vieux outils de pêches.
- Une pelle et un seau.
- Un coffre: des vêtements de rechange légèrement moisis.
- De la poudre à canon mouillée.
- Une table et des chaises renversées, gonflées d'eau de mer.

D) Le phare des pirates au Nord

- Plan réalisé Marc

Le phare est l'un des seuls édifices de l'île à avoir été bâti en pierre. Il guide les pirates qui reviennent avec une cargaison de prisonniers et de provisions. La tour est haute de 12 mètres de haut.

La tour comprend trois étages et une cave: le premier est à peu près vide à part l'épaisse porte en chêne qui donne sur le dehors et une table à jeux; le deuxième contient des paillasses et un poêle avec une petite réserve de bois mort; le troisième étage, relativement étroit, sert surtout à la vigie et à l'entretien du feu. Dans la cave se trouve de la viande salée et de l'eau, de l'huile et du rhum. Il y a au grand maximum 6 pirates dans la tour. Le phare est bouclé la nuit et gardé le jour.

Du haut du phare, on peut apercevoir l'est de l'île de Képritos, et jusqu'à la mine où les Personnages joueurs ont été mis au travail. Avec un bon jet de perception, l'on peut apercevoir aussi le « temple en ruine » au nord-ouest de l'île.

E) Comptoir des pirates

- Plan réalisé par Marc

Le comptoir des pirates est une place forte des pirates, un campement permanent, dirait-on, qui, au fur et à mesure, s'est développé. Au Nord, on trouve dans une baie plusieurs pontons auxquels sont accostés les navires pirates. La frégate de Zack-la-pendaison, mais aussi des navires de pêches ainsi que quelques barques. Dans une sorte de grenier construit en bois, extrêmement bien gardé, on trouve l'armement et la poudre nécessaire au fonctionnement des canons de la frégate.

Un peu plus au Sud, on trouve de très nombreuses tentes en toiles qui abritent près d'une centaine de pirates. Mais il y a aussi 4 bâtiments en bois:

- Un bordel dans lequel se retrouvent quelques femmes, enlevées comme les Personnages-Joueurs.
- Un grand entrepôt qui sert à la construction et à la réparation des navires.
- Une forge.
- Près de la côte, à l'écart, l'habitation de Zack-la-pendaison.

Tout à fait au Sud se trouve une grande forêt aux arbres délabrés et sans vie. Le capitaine pirate la traverse une fois par semaine pour rencontrer Victor K à son tombeau, la nuit bien sur.

De façon générale, le comptoir est bien organisé, des feux sont allumés à intervalle régulier et on trouve toujours au moins 3 pirates à monter la garde, de jour comme de nuit. Aux abords de la forêt, la garde et les feux sont encore plus resserrés, car chacun sait que cette forêt abrite quelque maléfice. Il arrive que l'un d'entre eux disparaissent à la faveur de la nuit et de manière inexplicable.

Zack-la-pendaison

Zack-la-pendaison n'est pas un banal capitaine pirate. Il a fréquenté des démons de la pire espèce avant d'être affecté par K sur l'île de Képritos. C'est un homme de grande taille qui paraît avoir la cinquantaine, la peau très blanche, les traits lisses et inexpressifs, qui se déplace rapidement, malgré sa patte en métal. Il arbore une grande cape noire et un tricorne tout aussi noir, un sabre à sa ceinture et un poignard en forme de crochet. On croirait tomber dans la caricature de capitaine pirate à ne le juger que d'après les apparences, mais en fait il cache, sous les plis de sa cape, qu'il n'est plus humain pour un sous. Son ventre n'est plus, à la place, on trouve une sorte de petit vortex noir. Zack-la-Pendaison s'est vu affublé de cet enchantement lors de l'exploration d'un ancienne tour arcanique qui recelait une magie de type dimensionnelle.

Tactique au combat: En tant que capitaine, il reste froid et distant, n'agissant de lui-même que s'il y est contraint, et toujours en évitant d'être acculé. Il utilise sa « botte » pour se dégager des situations difficile. Il n'utilise son « retour de néant » que s'il ne peut faire autrement et si c'est réellement intéressant stratégiquement.

CA 21 réflexe 17 vigueur 18 volonté 16
PV 90 péril 45 VD 6 initiative +5

Volonté :

- Sabre et crochet: Zack-la-pendaison effectue deux attaques contre une ou deux cibles.

Un coup de sabre, +10 contre CA, la cible subit 1d8+5 dégât. Un coup de crochet, +10 contre CA, la cible subit 5 dégât continu.

- Botte: +9 contre CA, la cible subit 1d4+5 dégâts et se retrouve à terre. Zack-la-pendaison peut ensuite se décaler de 2 cases.

Recharge (4, 5 et 6):

- Retour de néant: décharge 1, +8 contre réflexe, 1d10+2 dégâts de froid et nécrotique et la cible est poussée de 2 cases.

Spécial :

- Vortex: en cas d'attaque à distance (magique ou physique), le maître du jeu lance un d20, entre 15 et 20, l'attaque est absorbée par le vortex. Les projectiles semblent disparaître dans les plis de sa cape, du moins tant que Zack-la-pendaison n'a pas utilisé son « retour de néant », à ce moment-là, le vortex demeure visible pour ses adversaires.

F) Bateau de terre

- Illustration du « gardien-rameur » par Cyril du rameur (à venir)

Un bateau étrange et lisse fait de terre est accosté près d'une falaise descendante.

Étrangement, le bateau est immobile, ne touche pas la falaise, aucune corde ni rien ne le rattache à la terre. C'est un gros bateau à deux mats sans gréements, on ne voit principalement que l'entrée d'une grande cabine et une grille en fer forgé donnant sur le fond du bateau.

Dès que les Personnages Joueurs touchent le bateau, des bras fantomatiques traversent les parois du bateau pour les frapper en leur lançant des objets issus de la cale (passant par la grille) ou en leur donnant des coups. Les bras eux-mêmes sont insensibles à toutes les attaques.

Les Personnages Joueurs peuvent soit fuir, soit forcer la grille soit défoncer la porte qui donne sur une cabine complètement vide. Ensuite, ils prennent un escalier jusqu'à la cale : on y trouve de grandes caisses pleines de terre et des urnes remplies de sang enfoncées dans du sable. Il y a peu de lumière, pas de torches, seulement un peu de lumière venant du fond. Il y a de vieilles armes rouillées : masses, épée, aussi des outils (des pelles).

Au fond du bateau, une créature infâme et complètement désarticulée s'agite. Ses bras sont fusionnés avec de grandes rames, sa peau, purulente comme si elle suintait, est légèrement jaune et huileuse. La créature est humanoïde, fine, sauf ses bras, secs mais très musclés qui fusionnent avec des rames surdimensionnées. Sa tête est désarticulée et sa bouche est toujours grande ouverte pour donner sur un gouffre noir qui paraît surnaturel. Ses jambes sont avachies et pathétiques : elles semblent avoir subi les pires traitements. Finalement, des bras fantomatiques, autonomes par rapport aux bras physiques, peuvent s'allonger, traverser la matière et saisir n'importe quel objet (armes, etc.).

La créature est immobilisée, mais son corps est très dur. Elle ne peut se défendre qu'avec ses bras fantomatiques. Une fois mise en péril, un compte à rebours se déclenche: pendant 2 rounds, la créature va accumuler l'énergie du plan négatif jusqu'à créer une bombe nécrotique qui la fera sauter en même temps. Le bateau n'y est pas sensible.

Les Personnages Joueurs se rendront vite compte que le bateau est inutilisable sans le gardien-rameur, à moins que... L'artefact confié par Ondine pourrait peut-être s'activer arcaniquement (DD25) et emmener les joueurs loin de cette île infernale.

Sinon, l'endroit renferme des indices sur la nature du mal qui sévit sur l'île. De plus, ils pourront récupérer des outils et des armes. Il faudra leur faire peur quand ils auront déduit la présence d'un vampire sur l'île afin de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas de taille à affronter une telle créature à leur niveau actuel.

Gardien-rameur

Cette créature mort-vivante tient lieu de gardien de l'embarcation de Victor K. Elle bénéficie d'une sorte de vision-aveugle vis-à-vis de tout ce qui entre en contact avec le bateau de terre. Elle a été créée par un puissant rituel appelant les énergies nécrotiques du plan négatif. C'est un adversaire redoutable.

Tactique au combat: le gardien-rameur attaque sans relâche toute créature entrant en contact avec le navire. Il commence par appeler ses bras fantomatiques qui ramassent des objets pour les lancer ou frapper les intrus. Dès que les intrus arrivent face à lui, il utilise son rayon nécrotique pour les achever et s'il est mis en péril, il concentre toute son énergie dans une déflagration nécrotique mortelle, mais qui met aussi fin à son existence.

CA 19 réflexe 14 vigueur 22 volonté 14
PV 150 péril 75 VD 0 initiative +0

Volonté :

- Armes improvisées: l'effet est variable selon l'objet utilisé (masse d'arme, poignard, jarre, tonneau, etc). Sa force lui confère un bonus de +2 au dommage et son jet d'attaque ne devrait pas excéder +7 contre CA. Il peut effectuer deux attaques, une par bras, contre une ou deux cibles.
- rayon nécrotique: +4 contre réflexe, toute les créatures dans sa ligne de mire (en ligne droit depuis la créature sur 10 cases), 1d6+3 dégâts nécrotiques et la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Le gardien-rameur peut aussi effectuer une attaque d'armes improvisées en plus (et non deux).

Spécial :

- Bras fantomatiques: dès qu'un joueur pose le pied sur l'embarcation, le gardien-rameur fait appel à ses bras pour l'attaquer, lui et ses compagnons. Au prix d'une action de mouvement, il peut déplacer les deux bras d'une VD de 7 (les bras pouvant effectuer une tâche différente chacun). Ceux-ci peuvent traverser la matière, mais pas les objets qu'ils transportent. Ils ne peuvent subir de dommage.
- Déflagration nécrotique: une fois en péril, le gardien-rameur replie ses bras fantomatiques sur lui-même et commence à les avaler. Il concentre son énergie 2 rounds d'affilés, puis explose dans une puissante déflagration au 3ème round. Elle fait effet partout à l'intérieur du bateau de terre (et non sur le pont): +5 contre vigueur, la cible subit 1d20+2 dégâts nécrotiques. En cas d'échec, la cible subit la moitié des dégâts.

G) Le village abandonné

- Schéma du petit temple de Pélor dans le village abandonné réalisé par Marc

Le maître du jeu doit pour cette partie de la campagne faire vivre les ombres autour des personnages joueurs, faire monter la pression jusqu'au moment décisif. Le village a été dévasté par un vampire et ses habitants n'ont rien pu faire. Un tel carnage n'a pas été sans conséquence sur le lieu même qui est désormais troublé et maudit.

La route qui mène au village fut pratiqué autrefois, mais aujourd'hui on voit que la végétation a revendiqué se droits sur une bonne partie du chemin de terre. Tout d'abords, il est important que les joueurs arrivent en vue du village lorsqu'il fait encore jour, mais pas d'inquiétude le cas échéant car le village est entouré d'une sorte d'illusion: elle donnera aux personnages joueurs l'impression de faire du sur-place à 200 mètres du village et, tout à coup, d'arriver près des premiers bâtiments. Le temps se

sera alors écoulé jusqu'en fin d'après-midi alors qu'il fait encore jour. Cette pirouette scénaristique ne peut avoir d'intérêt que si le maître du jeu fait croire aux joueurs qu'il y a un système en marche et forcément les joueurs vous feront des propositions, par exemple: « peut-être que cette illusion affecte les sens, je ferme les yeux, me bouche les oreilles et je fonce en courant vers le village (...) ». À ce moment-là, le joueur se retrouvera dans les conditions décrites ci-dessus isolés des autres, entraîné de marcher de façon erratique vers le village, en prenant mille détours. Un bon jet d'arcane pourrait permettre d'avancer l'hypothèse d'une distorsion de l'espace-temps, ou de l'influence d'une énergie instable et chaotique (peut-être est-ce le fait de Zack-la-pendaison ou du plan négatif?).

Il n'y a pas âme qui vive dans le village. Tout a l'air d'avoir purement et simplement été déserté. Il n'y pas de vent, pas d'insecte, juste de la poussière dans les moindres recoins. Régulièrement, on voit sur les murs ou le sol de grandes traces de sang frais sur les murs, assez longues (d'un mètre environ) et plutôt droites, mais nulles traces de cadavres.

Le village est construit de façon concentrique et classique, garnison, fermes et étables sur le pourtour, résidences après, puis flanqués de la place du village, la mairie, la forge, le puits et le temple de Pélor. La garnison, la mairie et la forge ne sont plus que cendres, mais en enquêtant dans les décombres, on peut comprendre de quoi il s'agissait.

Voici quelques idées pour flanquer la frousse à vos joueurs, que vous pouvez amener à votre gré et au fur et à mesure :

- Les personnages joueurs peuvent avoir la très forte impression d'être épiés. Une silhouette noire et élancée peut même leur apparaître un court instant avant de disparaître à l'angle d'une rue.
- Si les personnages joueurs sont accompagnés d'un personnage non-joueur, celui-ci peut être coupé en deux, ne laissant aux personnages joueurs que la vision de son regard horrifié et d'une grande trace de sang au sol ou au mur, le corps disparaissant aussi vite que le meurtrier.
- Lors de la visite d'une maison dont toutes les fenêtres et portes sont ouvertes, les joueurs se rendent compte que ce doit être le seul lieu qui n'est pas recouvert de poussière. Vous leur décrivez alors leur malaise, peut-être en appuyant la sensation de danger d'un faux jet d'intuition. Dans cette maison, ils peuvent trouver un journal intime d'une demoiselle (Sarah) dont la santé mentale se serait dégradée au fur et à mesure des jours. Ou encore, ils peuvent découvrir une fois rentré que des araignées parcourent l'encadrement des portes et des fenêtres comme des gardes.
- Les Personnages joueurs se dirigent vers le puits. Ils entendent un souffle, ou peut-être un bruit d'eau venant du puits, qu'ils interprètent de façon erronée. Ou une fois au bord du puits, ils n'en voient pas le fond, qu'un abîme noir.
- Vous pouvez inventer d'autres scènes et chacune peut permettre aux joueurs de faire des hypothèses sur ce qui est arrivé au village. Vous pouvez même faire le choix qu'ils subissent des reviviscence du passé, ils assisteraient ainsi à des micro-scènes du passé : une personne tuée par le vampire; une personne réveillée par les premiers cris à la faveur de la nuit, etc.

Bien amenées, chacun de ces événements façonneront l'ambiance nécessaire au Final. Enfin, les personnages joueurs voudront certainement visiter le temple de Pélor ou si la partie prend des longueurs, décrivez le son de la cloche du temple sonnante à la tombée de la nuit. Les joueurs s'empresseront d'aller voir.

C'est une très petite bâtisse en pierre de taille arborant l'emblème de Pélor à sa porte avec un petit clocher indépendant. L'entrée est défoncée, la double porte en chêne est marquée de très nombreuses griffures. Ensuite, les personnages joueurs trouveront la nef saccagée, une série de bancs menant à un autel dédié à Pélor, tous sont retournés ou brisés, mais les vitraux sont intacts.

Malgré l'obscurité, les joueurs apercevront un prêtre qui leur dit de le suivre dans la salle du clocher dans la plus grande urgence. Il regarde du côté de l'entrée du temple en serrant son arme de toutes ses forces. C'est un homme d'une trentaine d'année, les traits tirés par l'angoisse, portant une vieille armure de cuir et une masse d'arme rouillée. Ses yeux semblent tout à fait noirs.

D'autres choses pourront être remarquées grâce à différents jets au fur et à mesure de la rencontre :

- son teint est gris, ses yeux trop noirs (perception 15).
- un trou de deux centimètres carré sur sa nuque duquel sort une petite volute de poussière (perception 20).
- le prêtre prend de grandes inspirations au moment de parler et ses dents sont pourries (nature DD15).
- le prêtre n'est pas (ou plus) une créature vivante, il n'a pas besoin de respirer (nature DD20).

La salle du clocher est assez étroite mais haute de plafond, il n'y perce aucune lumière. Il y a vieux restes de composants de rituel religieux avachis sur un pentacle près de la porte d'entrée. Il en émane encore une forte énergie rituelle. Au centre du pentacle se trouve le symbole sacré de Pélor du prêtre. Un test de religion (DD20) permet de savoir que ce rituel permet repousser le mal et il semble faire effet sur la porte, même s'il n'est pas actif. Un cordelette usée pend au milieu de la pièce, elle permet de faire sonner la cloche.

L'homme n'a d'autre désir que de protéger les personnages joueurs, mais il a perdu en grande partie son esprit. Il sera perplexe si on lui demande son nom, mais se révélera un bon informateur si toutefois les joueurs arrivent à calmer son angoisse. Il peut leur expliquer :

- que ça fait bien des nuits qu'il survit seuls dans le clocher alors qu'« ils » viennent saccager le temple et désirer sa chair. Pour lui, « ils » viennent du port à l'ouest du village, mais les zones où la nature est forte sont encore relativement protégées.
- que ses frères sont partis se réfugier dans le grand temple de Pélor sur la montagne, au Nord d'ici, en lui promettant de revenir avec explication et solution.
- qu'il fait sonner la cloche du village une fois la nuit tombée en espérant récupérer avec lui des survivants, mais il a oublié aujourd'hui combien de fois il a fait sonner les cloches.
- il peut raconter des bribes incohérentes de la légende de Képritos.

Quand les joueurs et le prêtre auront fini de converser, ce dernier affirmera qu'« il est temps ». Il se mettra à psalmodier en continu pour activer le rituel et frappera le sol en rythme avec sa masse. Il est minuit, c'est l'heure à laquelle le village s'emplit de spectres accompagnés bientôt des villageois du port revenu à la vie pour aller servir Victor K. Ces derniers ont fait le trajet entre le port et le village à très grande vitesse grâce aux distorsions qui entourent le lieu. On entendra d'abord une rumeur, puis de plus en plus fort des bruits stridents de griffures derrière la porte, puis comme si on la martelait. Enfin, plus aucun bruit, et déjà dehors il fait jour.

Les personnages joueurs peuvent alors sortir sans dangers et tenter de convaincre le prêtre de venir avec eux. Celui-ci aura très peur à cette idée, se justifiant en affirmant qu'il doit continuer de sonner la cloche de l'église pour sauver d'autres personnes. Avec un bon jet de diplomatie (20), voire d'intimidation (15), celui-ci acceptera de les suivre. Mais à la seule condition qu'ils acceptent de l'aider à combattre le mal qui règne sur cette île, ils leur proposent alors de les amener au temple rejoindre ses confrères. Quand soudainement, une fois à la lumière du jour, le prêtre sera réduit en poussière assez rapidement, en crachant des araignées. Les joueurs peuvent récupérer le symbole sacré un prêtre, seule chose à ne pas avoir été réduite en poussière. Notez que ce personnage non-joueur trouve son alter-égo au « temple abandonné ». La répétition du personnage devrait faire bel effet sur les personnages joueurs.

À la suite de cette épisode, les personnages joueurs devront décider, soit de rebrousser chemin, d'aller au temple ou d'aller au port.

H) le temple abandonné

- Plan de l'intérieur du temple abandonné réalisé par Marc

Les personnages joueurs doivent gravir une montagne aride pour arriver devant une grande bâtisse ouvragée portant le symbole de Pélor et celui d'un dieu aquatique portant un trident. L'effigie de Pélor est toute fissurée. La grande porte semble avoir été totalement enlevée de ses gonds, elle pourrit au sol devant le temple. Elle semble avoir pris de l'eau. De très nombreuses fenêtres parcourent le bâtiment, mais elles sont pleines de poussières et souvent plus hautes que larges. Une odeur d'abandon exhale du temple.

La lumière filtre dans le hall d'entrée. Il y a trois grandes portes fermées, au-delà l'obscurité. L'odeur que les joueurs ont pu sentir provient d'un tapis qui devait être sublime avant de subir les intempéries. Il représente dans des couleurs rouges une dualité mer/soleil, mais tout les détails se sont perdus.

La porte qui donne sur la salle de droite est épaisse mais un peu coincée. Elle peut s'ouvrir avec test de force facile. Elle va grincer au sol. Une forte odeur de moisie s'explique par une réserve de bois pourris entreposées dans un coin de la pièce. On trouve une grosse armoire plaquée contre le mur: dedans on trouve des outils pour couper le bois et le travailler, du charbon, un tablier en cuir, mais aussi un sceau vide et des brosses, et des bougies. Au fond de la salle, on trouve un autel destiné à Pélor, son emblème est fendu en deux et ses dorures ne sont plus ce qu'elles étaient. Dans le piédestal, avec un jet d'exploration (DD15), les personnages joueurs peuvent découvrir deux localisateurs +1 (au choix du maître du jeu). Sans lumière, on n'y voit rien dans cette pièce. Une créature nauséabonde sévit sous la réserve de bois, elle ne réagit qu'au feu. Si une torche est allumée, elle attaquera les joueurs.

Créature tentaculaire de la réserve de bois

Cette créature n'est en réalité qu'un infâme nœud de tentacules dont on ne voit pas l'origine. Elle est créée à partir d'un concentré alchimique à base de matière nécrotique. Elle n'est donc absolument pas intelligente.

Tactique au combat : la créature attaque aveuglément la cible la plus faible à portée sans sentir la douleur et jusqu'à la mort. Si on tente de l'attaquer uniquement à distance, elle se terre sous la réserve de bois.

CA 18 réflexe 19 vigueur 16 volonté 14
PV 100 péril 50 VD 0 initiative +10
vulnérabilité au feu 5

volonté :

- étreinte tentaculaire: +6 contre vigueur, la cible est étreinte et subit 4 dégâts nécrotiques.

En cas de réussite, la créature effectue une attaque de « contact nécrotique ».

- contact nécrotique: +7 contre CA, la cible subit 1d6 dégâts et 3 dégâts nécrotique continus (sauvegarde annule). Si la cible est déjà étreinte, le jet d'attaque est de +10.

Recharge (5 et 6) :

- Suintement de poison: au prix d'une action mineure, la créature imbibe son corps d'une substance toxique. Elle inflige 3 points de dégâts de poison supplémentaires par attaque. Les cibles déjà étreintes subissent dès l'utilisation du pouvoir 3 points de dégât de poison.

Spécial :

- surcharge nécrotique: au moment où elle passe en péril et à sa mort, ses tentacules exhalent des vapeurs nécrotiques dans une explosion 1 autour d'elle-même. Les cibles présentes dans l'explosion subissent 5 points de dégâts nécrotiques.

Si les personnages joueurs inspectent la salle de gauche, ils se rendront vite compte que la porte est barricadée (par la même armoire que dans la salle de droite).

Derrière se trouve l'homologue du personnage du village abandonné, un prêtre qui a perdu la raison. C'est exactement le même personnage (il connaît le même sort exposé au Soleil), ce qui devrait faire trembler vos joueurs. La seule différence, c'est qu'il n'est pas armé et qu'il n'a que ses habits sur la peau. Les joueurs en tendant l'oreille pourront entendre quelqu'un murmurer continuellement derrière la porte. Ils devront réussir un jet de diplomatie pour rassurer le prêtre et le convaincre de défaire la barricade. Voilà les informations qu'ils pourront tirer de lui :

- Le temple est dédié à Pélor et à la Mer, représenté par le dieu ondin.
- C'est un lieu de recherche et de soin pour les malades, en tout cas avant le drame...
- Le temple a été pris d'assaut par un petit homme avec de petites lunettes, en pleine nuit. Mais il ne se rappelle pas vraiment plus de choses.
- Il ne sait pas depuis combien de temps il est là, mais il prie depuis toujours le dieu ondin.
- Il peut dire aux joueurs l'architecture du bâtiment, mais il n'est pas au courant des barricades mises en place.
- Il pourra leur raconter la légende de Képritos assez correctement.
- Si les personnages joueurs lui demandent de les suivre, il le fera.

La porte menant à la grande salle de travail est fermée, mais il suffit de tourner la poignée pour qu'elle s'ouvre. Comme on peut le voir sur le plateau de jeu, il y a du sang au sol, aucun corps par contre, des chaises renversées, une fine couche de poussière sur le sang séché. En bas, un atelier d'alchimie avec des composants de rituel religieux visant à repousser le mal, un grand miroir brisé, des bibliothèques sur une bonne partie des murs (on trouve facilement la légende de Képritos, une cache avec de l'eau bénite, et deux potions de soin), en haut une cheminée. Avec un test d'exploration difficile (DD20), les joueurs peuvent trouver la clef qui ouvre la porte vers les salles de soin du bas. Sur les grandes tables, on trouve des outils de travail et des livres pêle-mêle. Beaucoup sont des essais sur des rituels permettant de repousser le mal et sur la préparation de l'eau bénite.

On peut même trouver une page de brouillon sur laquelle un des prêtres décrit les derniers événements: « en moins d'une semaine – distorsion étrange au village – inquiet pour Sarah – énergie du plan négatif – risque de morts-vivants – eau bénite dans la cache de la bibliothèque – besoin de ravitaillement pour nos malades – annonce de la venue d'un homme seul, des nouvelles? ».

La porte menant au couloir central est entrouverte, c'est la seule salle qui semble à peu près préservée. Il reste des torches utilisables au mur. Mais au fond, la porte est bien barricadée.

Pour ce qui est des salles de soin Nord, chacune contient deux lits d'hôpital sous tenture grisâtre. Sur chaque lit repose une dépouille en pleine décomposition, huileuse, avec des tâches noires, parfois dévorée en partie. Un pied ou une main peut dépasser. La succession de salles peut facilement rendre

les personnages joueurs paranoïaques. Ils craindront que les morts se lèvent, et comme ils seront bloqués par la barricade, c'est seulement au retour que vous pourrez décrire un cadavre pris de soubresaut et pousser une plainte affreuse. Mais en fait pas de réel danger. Vous pouvez décrire du matériel de soin usager, un scalpel rouillé, des bandages jaunis, un repas pourri, etc.

Pour les salles de soin du Sud, des traces de sang séché se poursuivent de la salle principale jusqu'aux quartiers privés. Vous pouvez répéter le scénario des salles du Nord si vous le désirez, sachant qu'ils se retrouveront face à un vrai danger dans les quartiers privés des prêtres.

Les quartiers privés des prêtres sont dévastés. Pas besoin de jet d'intuition pour sentir que quelque chose ne va pas, surtout vu les traces de griffures au sol. Deux « nécrophages » se tiennent en embuscade dans la salle du fond. Si vous estimez que ce combat n'est pas à la hauteur des capacités de vos joueurs, durant le combat, faites intervenir un gros paquet de sbire venant des salles de soin: des « charognes zombis ».

Les personnages joueurs trouveront dans la salle du fond les restes du garde-mangé des nécrophages et, sur la table, le schéma d'un pylône surplombé d'une sorte de cristal en forme de losange rouge semblant sortir de la mer. Quelques inscriptions décrivent comment réaliser et défaire un rituel arcanique d'obsession de non-vie. Le rituel permet de transférer dans un focaliseur puissant un appel irrésistible pour la non-vie. En fait, le papier fait référence au pilier mis en place par Victor K au large du port de l'île, au Nord-Ouest. La nuit, il s'élève des flots pour attirer les habitants du village à la mer, ou à l'abri des ruines, et le jour, il disparaît sous les flots, laissant la non-vie à son instinct de destruction, elle se déplace lentement vers l'Est et est rappelée une fois la nuit tombée.

Pour défaire le rituel d'obsession de non-vie, il faut soit détruire physiquement le cristal, soit réfléchir un rayon de lumière sacré sur le cristal, à l'aide par exemple, un puissant miroir.

I) Le port abandonné

- Schéma du port abandonné réalisé par Marc

Les personnages joueurs arriveront sans doute après être passé par le village abandonné et (ou) le temple abandonné. Dans le dernier paragraphe de la section sur le temple abandonné est décrit le mécanisme essentiel pour scénariser l'arrivée au port, selon que le cristal est levé ou sous la mer, c'est-à-dire s'il fait nuit ou jour.

Donc soit les personnages joueurs arrivent aux abords du village le jour, alors il risque de rencontrer des hordes de zombis se dirigeant hors du village, voire sortant de la mer et marchant vers l'Est; soit, une fois la nuit tombée, ils trouveront des hordes de zombis terrés dans les ruines du village ou à moitié englouties. Étant donné que les joueurs ont un moyen très simple ici de partir de l'île, c'est-à-dire prendre l'un des bateau encore en état de voguer sur les quais, il faut leur faire payer le prix de cette victoire. Avec la liste des zombis du bestiaire 1, ainsi que des créatures proposées dans ce scénario, composez 2-3 batailles qui viendront conclure le scénario. Il est important de prendre en compte la dynamique de fuite des joueurs. Chaque bataille gagnée les rapprochent des quais et donc du large. Reportez-vous au schéma « le port abandonné » pour avoir une idée de la disposition des bâtiments du village. Ceux qui sont rayés en rouge ont été ravagés par un incendie. Tout au Sud, on trouve une petite forge, à l'Est, une scierie, à l'Ouest, un grand chantier naval, au centre près des quais une ancienne auberge et ce qui devait être la mairie. Les petites cases représentent d'anciennes résidences. Sur les quais, il y a deux barques, une perche (bateau long à 3 places inutilisables en haute mer) et un bateau de pêche de taille moyenne qui tiendrait peut-être le coup...

Les joueurs chercheront peut-être à détruire le cristal au large du port, en cas de réussite, soyez généreux sur l'expérience attribuée.

Zombie noyés

Ces zombies boursoufflés d'eau, parfois presque sans chair ou couverts d'algues sont particulièrement résistants, mais très lents.

Tactique au combat: ils foncent sur le premier venu et dès qu'ils ont plusieurs cibles en ligne de mire, ils utilisent « bave nécrotique ».

CA 15 réflexe 12 vigueur 17 volonté 13
PV 40 VD 4 initiative +0 résistance 5 au feu

Volonté :

- baffe: +6 contre CA, 1d6+3 dégâts et la cible est marquée.

Rencontre:

- Bave nécrotique: décharge 3, +5 contre vigueur, 5 dégâts nécrotiques continus.

Zombie prestes

Différentes théories s'opposent quant à l'existence de telles créatures, d'aucun affirment qu'elles ont trouvé la mort en fuyant un danger imminent qui marque leur visage pour l'éternité, d'autres affirment que ces morts-vivants ont reçu une malédiction mineure d'un seigneur du mal.

Tactique au combat: les zombies prestes attaquent tous en même temps une même cible et déclenche des attaques de cohue.

CA 16 réflexe 17 vigueur 14 volonté 13
PV 20 VD 7 initiative +5

Volonté :

- Morsure: +6 contre CA, 5 points de dégâts.

Rencontre :

- Attaque de cohue: tout les zombies prestes adjacents à la cible effectue une attaque de morsure.

Zombie hurleur

Ce genre de zombies est facilement reconnaissance à leurs mouvements saccadés et à leur faciès exorbité, la bouche largement ouverte et fendu jusqu'aux pommettes. Le hurlement de peur qu'ils ont poussé en mourant résonne encore dans leurs entrailles.

Tactique au combat

CA 16 réflexe 14 vigueur 14 volonté 14
PV 45 VD 6 initiative +3

Volonté :

- Cris de souffrance aiguë: +4 contre volonté, la cible subit 1d4+2 dégâts psychiques et, en cas de réussite, le zombie hurleur effectue une attaque secondaire de secousse: +4

contre vigueur et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Rencontre :

- Sympathie mortelle: explosion de proximité 2, 4 dégâts de tonnerre et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Zombie ailé de Victor K

Sûrement une parodie de vampire sous forme de zombie, une version humanisée et plus puissante que le simple zombi ailé, cette créature a un sans-blanc d'intelligence qu'elle met au service de sa mission. Elle lui permet aussi d'utiliser différentes armes, particulièrement l'épée longue, pratique pour les attaques en piquet.

Tactique au combat

CA 19 réflexe 17 vigueur 14 volonté 16

PV 60 VD 6 (vol 6) initiative +5

Volonté :

- Percée dans la mêlée: au cours de son action de mouvement et sans l'interrompre, le zombie tranche son adversaire avec son épée longue: +8 contre CA, 1d8+4 dégâts.

- orbe nécrotique: distance 10, +6 contre réflexe, le zombie peut se décaler d'une case avant d'attaquer, la cible subit 1d6+3 dégâts nécrotiques.

Rencontre :

- Lasso nécrotique: distance 10, +6 contre réflexe, la cible est étreinte et subi un malus de 2 à toutes ses défenses tant qu'elle ne s'est pas délivrée.

Charogne zombie (cf. bestiaire fantastique 1) et Zombie (cf. bestiaire fantastique 1)

K) la forêt du Sud

Le petit chemin de terre qui relie les principaux lieux de l'île se perd au Sud dans une sombre forêt, des arbres encore bien verts, mais qui semblent exhiler un brouillard inquiétant. L'ambiance est lourde, humide, le chemin très enserré par les arbres autour. Il faut environ un jour et demi pour le traverser et atteindre le tombeau de Victor K.

Les personnages joueurs vont recevoir deux vagues de ses défenseur. La première sera lancée dès que les joueurs seront bien engagés sur le chemin dans la forêt, de préférence à la tombée de la nuit. Ils entendront de multiples bruissements, peut-être verront-ils une ou deux silhouettes filer à toute vitesse dans les bois. Il seront progressivement entourés.

La première vague sera composée de trois zombies prestes en première ligne, suivi de deux zombies hurleurs accompagnés de 4 charognes zombies. Pendant le combat, ils pourront apercevoir une silhouette ailée les observer de loin puis disparaître dans les feuillages.

La deuxième vague jaillira sur les personnages joueurs soit s'ils décident de continuer leur nuit et de faire des tours de garde, ou s'ils décident de continuer afin de s'éloigner du danger. Elle sera menée de loin par un zombie ailé de Victor K, protégé par un zombie noyé, avec 4 zombies prestes les prenant par derrière en tenaille avec 4 charognes zombies et un zombies hurleur.

Les joueurs se rendront compte rapidement que le zombie ailé n'est qu'un serviteur accoutré d'habits et d'une épée qui ne visant qu'à lui donner une apparence de supériorité et de puissance. Ils ne trouveront donc rien d'intéressant sur lui.

L) Le tombeau de Victor K

- Plan du tombeau de Victor K réalisé par Marc

Le tombeau de Victor K est juché en haut d'une colline verdoyante, très sobre et massif. Il semble totalement clos. S'ils y vont en pleine nuit, faites tout pour leur faire comprendre leur grossière erreur, quoi de plus malin que de s'en prendre à l'ancre d'un vampire en pleine nuit? Si les joueurs vont à la rencontre de Victor K en pleine nuit, une rencontre est envisageable, mais la mort des joueurs est à envisager.

Les personnages joueurs pourront remarquer sur l'une des colonnades qui flanquent la porte d'entrée une série de symboles, qui en fait, retracent la légende de Képritos. Les joueurs ont pu la lire au temple abandonné, en entendre parler de la part des prêtres démens, ou peut-être en savoir quelque chose (histoire DD25). Voici les différents symboles dans l'ordre permettant l'ouverture de la porte: Soleil; lance; étoile; cristal; K; étoile (il y a deux symboles « étoile »).

Si les personnages joueurs réussissent à ouvrir la porte du tombeau, ils verront l'intérieur et risquent de perdre l'opportunité de tuer le vampire dans son sommeil s'ils ne prennent garde au piège gardant l'entrée. Référez-vous au schéma du tombeau de Victor K pour en comprendre le fonctionnement: la première dalle à l'entrée déclenche un piège à pics et fait se refermer une herse en travers du chemin vers le tombeau.

Au centre de la pièce, on trouve un assez petit tombeau en bois massif derrière un grand bureau pourvu d'ustensiles utiles à la magie noire. Il y a aussi une carte précise de l'île.

Pour tuer Victor K, un tout jeune vampire, il suffit de lui percer le cœur et de lui couper la tête (DD20 religion), ou de le forcer à se tenir au Soleil qui le réduira en cendres.

S'ils tuent Victor K, l'influence maléfique du plan négatif sur l'île sera fortement réduite, sauf au Nord-Ouest de l'île à cause du cristal au large du port. Mais pour cela, il faut réussir à le surprendre dans son sommeil (DD20 discrétion), le couvercle du cercueil peut se soulever sans bruit, alors les joueurs peuvent donner des coups de grâce à Victor K : considérez qu'ils ont un tour de surprise, qu'ils bénéficient d'un avantage de combat, que Victor K a -4 à toutes ses défenses.

En étudiant les manuscrits et les composants qu'utilise Victor K, il est possible de comprendre que les distorsions de plan sur l'île sont dues aux expériences du vampire afin de permettre le passage d'un être particulièrement puissant – Képritos – hors du plan

négatif. Les joueurs pourront trouver aussi deux piles de courriers, l'une faisant état du stock d'esclave et de son taux de renouvellement (du capitaine pirate), l'autre, plus petite, est un échange avec le K, le maître vampire de Victor. Ce dernier considère K comme son père et lui témoigne un profond respect proche de la servilité. Ils parlent ensemble de leur rêve de parcourir la terre le jour et d'agrandir leur famille de vampire. En tant que maître du jeu, vous pouvez décider ici de lancer des pistes pour une éventuelle suite à cette campagne :

- Sur une autre île, on extrait des pierres de Képritos.
- On connaît le lieu de résidence de K.
- On apprend l'existence d'un groupuscule dans une région proche de la côte qui sert en fait les intérêts des vampires, etc.

Victor K

Victor K est un tout jeune vampire créé grâce au rituel du sombre présent d'immortalité. Il n'a plus d'attache à sa vie mortelle, sauf vis-à-vis de Snark, qui était son jeune frère. Victor K est encore dans l'exultation des débuts de sa vie de vampire, ses sens et sa force se sont décuplés. Il vénère son « père » sans retenu. Mais c'est une personne tout à fait calme et qui ne paie pas de mine. Il a l'air d'un jeune homme, avec des cheveux noirs bouclés, un visage un peu gras, de petites lunettes rondes et porte des habits citadins. Il est particulièrement petit. Victor K a à peine 80 ans.

Tactique au combat: s'il a été surpris, il réagira de façon très défensive au début du combat, cherchant à se régénérer le plus vite possible, voire en dernier recours à fuir. Sinon, il cherchera à surprendre ses proies et à frapper la cible la plus isolée.

CA 22 réflexe 18 vigueur 19 volonté 16
PV 120 VD 8 (vol 4) initiative +8
régénération 5 immunité au poison et au nécrotique
vulnérabilité 10 au radiant jet de sauvegarde +2 1 point d'action

Volonté :

- Main tranchante: +10 contre CA, 1d6+5 dégâts, Victor K peut après l'attaque (réussite ou non) effectuer un saut jusqu'à sa VD (et par exemple s'accrocher au plafond).
- Main guillotine: contre une créature en péril (voire proche du coma, ou alors très faible), +8 contre vigueur, 1d6+8 dégâts, la cible est coupée en deux laissant une grande trace de sang sur le sol ou le mur le plus proche.

Rencontre :

- Poing broyeur: +10 contre vigueur, 1d6+8 dégâts et la cible subit un malus de 2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin du tour suivant.
- Absorption de sang: contre une créature en péril ou surprise, 2d10+5 dégâts, la cible est affaiblie (sauvegarde annule) et Victor K regagne 30 points de vie.
- Forme de brume mineure: Victor K devient immatériel et gagne une VD de 10 pendant 3 tours et ne peut plus porter d'attaques.
- Second souffle: Victor K regagne 30 points de vie et a un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour suivant.
- regard dominateur (recharge 6): action mineure, distance 5, +8 contre volonté, la cible est dominée (sauvegarde annule).

M) La cabane du serviteur Snark

Ce personnage est un peu accessoire, mais les personnages sont susceptibles de le rencontrer. Il habite, un peu loin de tout, dans une cabane, en milieu sauvage. Ce personnage est le petit frère de Victor K, mais il s'est vu contraint par lui à faire des choses innommables et à le suivre pendant près de 60 ans. Il est donc à l'âge de 80 ans à peu près un peu sénile et a toujours l'air horrifié.

S'il voit les personnages joueurs, il prendra la fuite. Bien entendu, il sera très facile à rattraper. Vous pourrez le décrire presque comme un monstre, un vieux monstre. Mais faites-le parler de façon tragique, amusez-vous à apitoyer les personnages joueurs sur la vie de ce pauvre homme. Il parlera à la moindre menace: il pourra expliquer de façon ultra-vulgarisée, peut-être avec des imprécisions, des plans de son frère. En tout cas, il se présentera comme une victime. Il connaît un peu l'île, mais est cantonné à l'Est de l'île depuis que son frère s'est construit une garde de zombies au niveau de la forêt.

Il a un peu perdu la notion du temps. Il se montrera assez ambigu vis-à-vis de ce qui se passe sur l'île. Sans être mauvais, il ne semble pas avoir une idée du bien et du mal. Il a aussi déjà rencontré Zack-lapendaison (des renseignements utiles pour les personnages joueurs? Lieu d'une de ses bases...) et Rloro Blastre, l'humain, prêtre de Vecna qui travaille à la mine. Il parle de ce dernier comme d'un ami. Il n'a pas vraiment conscience de son rôle. Mais il peut décrire le symbole religieux de Vecna qu'il porte. D'après lui, Rloro Blastre et une certaine « Matousienne » offrent leur service à Victor « pour devenir comme lui ».

6 La vengeance

Les PJ ont trouvé un moyen de se sauver? Il est l'heure de se venger et surtout, de faire tomber la tête du serpent qui, à l'issue de ce scénario, n'a pas vraiment été révélée. Mais là où l'on trouve les pierres de Képritos, l'on trouve aussi les agents de K. Il y a peut-être d'autres îles de Képritos? Vous pourrez revenir à du DD4 plus classique après cette phase « survival ». Les joueurs auront bien mérité de se venger et d'empêcher le retour de Képritos sur terre. Et s'il revenait, tout se passerait-il comme le désire K et ses acolytes? *À vous d'imaginer la suite !*

