

L'île au jour d'après

Ce scénario pour Warhammer se déroule au large des côtes bretonnes. Il convient parfaitement à un groupe d'aventuriers, qui ne se connaissent par forcément, mais qui ont de solides raisons de se rendre en Albion. Les magiciens sont à éviter, sauf si le maître épluche attentivement la liste de sortilèges pour voir s'ils ne peuvent par perturber le scénario.

SYNOPSIS

Les personnages vont se retrouver bien malgré eux naufragés sur l'île de Noirrocher au large des côtes bretonnes, ayant perdu tout souvenir des événements qui précèdent le naufrage. Là, ils sont recueillis par les autochtones, des villageois isolés du monde et un peu étranges.

Ces villageois attendent la visite prochaine d'une sorte de druide, qui doit accomplir un antique rituel dont même les villageois n'ont que vaguement conscience : ils sont victimes depuis longtemps de rêves qui leur sont envoyés par une créature antédiluvienne qui n'est autre que l'île elle-même. Cette créature se sert depuis des générations des humains qui l'habitent afin de l'aider dans diverses tâches. Au moment où les personnages arrivent, l'île s'appête à mettre au monde un rejeton, mais la libération doit se faire avec l'aide de rituels de délivrance que seul un druide peut accomplir.

Les villageois prendront tout d'abord un des personnages pour ce druide, mais quand celui-ci viendra réellement, les personnages ne seront plus que des importuns. Heureusement, ils trouveront des alliés inattendus en la forme de deux villageois, dont l'intelligence a permis de percer le mystère de l'île, et qui les aideront probablement à tenter d'empêcher le pire...

LES FORCES EN PRESENCE

Avant de nous intéresser au déroulement de l'histoire, attachons-nous à présenter les différents intervenants :

Les Villageois

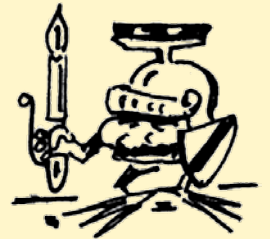
On peut classer les villageois en trois catégories : ceux qui savent et qui acceptent, ceux qui savent et qui refusent, et tous les autres qui ne savent pas, et n'ont donc pas les mêmes choix

Les soumis

Il faut une certaine intelligence pour percer les secrets de l'île. La créature est tellement grande qu'elle est totalement inimaginable. Et comme c'est souvent le cas, c'est ce qui est le plus évident qui n'apparaît qu'en dernier. Rares sont les villageois qui disposent de suffisamment d'intelligence pour percevoir la créature au-delà du simple inconscient.

Parmi ceux-là, deux en particulier tentent par tous les moyens d'encourager l'ignorance. Ils sont persuadés que le seul moyen de survivre est de suivre la créature, de la servir au mieux pour ne pas la courroucer. Leur raisonnement se tient, même s'il est un peu lâche, car s'exposer à la colère de l'île, c'est mourir... Malorne Fierroc et Villard Boisardent, les deux hommes-clés du village sont les seuls à comprendre ce qui se passe réellement. Ils ne s'ouvriront aux personnages que s'ils en sont absolument sûrs, ce qui

SCENARIO
WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Ghislain Thiéry

CHRONOLOGIE INDICATIVE

J0 Aube

Le bateau des PJs coule suite à des vagues de fond provoquées par la bête. L'horreur de la vision amène une amnésie sélective

J0 Fin d'après-midi

Les personnages échouent sur l'île

J0 à J1 (Nuit)

Les premiers rêves assaillent les personnages

J1 matin

Chasse aux parasites

J1 après-midi

Découverte de l'île

J1 à J2 (Nuit)

Rêves

J2 matin

Assassinat de Malorne Fierroc

J2 soir

Arrivée de Sylvain Boissard

J2 à J3 (Nuit)

Chasse aux personnages

J3 Aube - 1 heure

Début du rituel de délivrance

J3 Aube

Naissance du bestiau

– à moins d'une stratégie époustouflante – ne devrait pas arriver avant que le vrai druide ne fasse son apparition.

Malorne Fierroc, le doyen : de tous les hommes du village, Malorne Fierroc est le plus au fait du passé et des histoires de cette île. Bien que ses souvenirs ne mènent pas jusque-là, il en sait long sur le peuplement de l'île, et sur les événements qui ont exilés ses ancêtres en ce lieu (voir encadré).

C'est un homme d'âge confortable, sec et méfiant. On le croirait homme de la mer, alors que comme la plupart des villageois, il n'a jamais quitté son île. Ses cheveux sont poivre et sel, et le sel de la mer leur a donné un lustré mat. Son visage même semble avoir été érodé par les vents, et son dos légèrement voûté lui donne plus que son âge (50 ans).

Au niveau du caractère, c'est un homme aride, avare de paroles et acariâtre. Les personnages seront toujours mal reçus par lui, même si, par crainte de fâcher le druide qu'il croit parmi eux il se gardera bien d'être impoli. Le contretemps imposé par l'amnésie des personnages rend son humeur encore plus maussade, mais c'est un chef respecté par ses villageois qui reconnaissent en lui son intelligence. Ses bougonnements sont légendaires, mais tout le monde lui pardonne ce défaut, car il a toujours su améliorer la vie du village (grâce à sa compréhension de la bête...)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	25	25	33	40	52	48	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	5	0

Compétences : Charisme, Commandement, Comméragé, Intimidation

Talents : Calcul Mental, Eloquence

Armes et Armure : Malorne n'a aucune raison de se battre

Villard Boisardent, le forgeron : Malorne dispose également d'un allié de taille en la personne de Villard Boisardent, le forgeron du village. Celui-ci excelle en l'art de transformer et de retransformer à volonté le peu de métal dont il dispose. Aidé en cela par une carrure impressionnante et une force hors du commun, il est la raison pour laquelle les révolutionnaires du village gardent le silence.

C'est un homme expansif, joyeux, qui cache à la perfection une certaine tendance à la brutalité. Tous les prétextes sont bons pour rosser un villageois, en particulier les trois ou quatre têtes de turcs de Villard. A mains nues, il est capable de transformer un homme en bouillie. Quand il est armé de sa masse, c'est une véritable machine à tuer. Pourtant, les personnages ne devraient pas trop avoir à faire à lui, et ne le verront probablement que sous son bon angle. Pensez donc à Cetautomatix quand vous le décrivez, et faites parfois ressortir son côté sombre, mais toujours de façon éphémère, pour inquiéter les personnages.

Villard adore parler, et il est prompt à trahir quelque détail sans y prendre garde. Si toutefois on relève son erreur,

il se renfrogne, et devient instantanément méfiant. Il sera alors très dur de continuer à le faire parler...

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	43	62	57	41	33	40	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	6	5	4	0	3	0

Compétences : Comméragé, Lire/Ecrire, Metier (Forge), Perception, Marchandage, Commandement, Esquive, Fouille

Talents : Dur en affaires, Lutte, Coups puissants, Force accrue,

Armes et Armures : Villard ne porte pas d'armure, mais sait manier son marteau comme une faux...

Les révoltés

Tous les villageois intelligents ne sont pas mauvais ou lâches, heureusement. Certains d'entre eux travaillent à un moyen de se sauver, eux et tous les autres villageois ignorants. Les solutions ne sont pas nombreuses toutefois, et aucune n'a été trouvée pour le moment. La situation actuelle toutefois contient des possibilités qu'une personne exploiterait bien, si seulement elle savait ce qui se trame !

Gustave Sorbier, le rebouteux : Gustave est un vieux bonhomme un peu fou. Sa conscience de la vérité et un face-à-face avec la créature ont sérieusement ébranlé sa santé mentale. Ses connaissances en médecine sont toutefois indispensables, et il ne doit qu'à cela d'avoir encore la vie sauve. N'ayant pas d'apprenti, si Gustave Sorbier disparaît, le village se trouve en bien fâcheuse posture...

C'est grâce à cette force que Gustave s'oppose au doyen dans ses quelques moments de lucidité. Il a bien compris dans sa démence que Malorne cherche par tous les moyens à cacher aux autres la vérité, et comprend même que c'est pour le moment la meilleure solution, pour éviter une catastrophe (fuite des villageois, tentative d'attaque de la bête, etc.), mais ne peut se contenter de maintenir cette situation.

Physiquement, c'est un homme petit et rondouillet, aux cheveux blancs épars positionnés sur son crâne selon une loi que le hasard seul connaît. Sa bouille sympathique est toutefois rapidement atténuée par ses accès de folie, pendant lesquels son comportement devient aléatoire.

Son rôle dans cette histoire se limitera à l'attente, et à l'observation, mais si les personnages viennent le voir, peut-être pourront-ils apprendre des choses intéressantes.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	29	31	32	38	42	27	38

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	8	0

Compétences : Natation, Lire/Ecrire, Metier (apothicaire), Soins, Perception

Talents : Chirurgie, Intelligent, Sociable

Armes et armures : Gustave est trop faible pour se servir des unes comme des autres.

Traits psychologiques : Gustave Sorbier est atteint d'une folie suite à la compréhension de la situation du village. Son esprit est confus, et il est incapable de se concentrer très longtemps sur quoi que ce soit. Hélas, cela s'applique parfois aussi aux soins...

Guillain Fierroc, le fils du doyen : Gustave a trouvé un allié inattendu et secret en la personne de Guillain, le fils de Malorne, l'un des souffre-douleur favoris de Villard (avec l'assentiment du doyen !). Guillain n'est ni très fort, ni très endurant. En fait, dans une ville, il aurait été un parfait magicien. C'est d'ailleurs ce qu'il rêve de devenir, aussi s'il y a des sorciers dans le groupe des personnages, son attirance sera très grande.

Après une des séances de massacre face à Villard, Guillain s'est retrouvé dans la cabane de Gustave. Durant le temps des soins, celui-ci est entré dans une phase de folie, et s'est mis à déblatérer des âneries, que Guillain dans son discernement a aussitôt acceptées comme étant la vérité : l'île est une créature qui les tient tous en esclavage. Sans trop savoir quoi faire, Guillain est devenu depuis un intime de Gustave, et parfois, ils parlent ensemble de la situation, essayant de cacher le secret de leur savoir à leurs deux ennemis.

Jeune homme au physique disgracieux et au contact peu aisé, les personnages ne verront probablement en lui qu'un jeune homme sans espoir, alors qu'il sera peut-être leur meilleur allié.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	32	34	36	36	38	38	27
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Natation, Perception, Survie

Talents : Intelligent

Armes et armures : Guillain n'est pas très doué pour prendre les armes...

Les autres

Les autres villageois sont tous victimes du voile d'illusion dont la créature recouvre l'île. Ils sont incapables de comprendre que leurs vies sont guidées par des rêves, incapables aussi d'imaginer que cela puisse être le cas... En fait, depuis leur enfance, ils ont été habitués aux rêves leur indiquant de quelle façon il faut se comporter, et certaines actions qui leur semblent logiques sont parfaitement incompréhensibles à des étrangers.

C'est ainsi que leurs actions s'inscrivent dans une logique différente, et les joueurs auront beau tenter de leur expliquer le contraire, ils se heurteront à un mur d'incompréhension, comme si demain on venait vous expliquer qu'il n'est pas nécessaire de s'habiller pour sortir dans la rue ! En clair, leurs habitudes sociales sont bouleversées,

HISTOIRE DE NOIRROCHER

Les habitants de Noirrocher sont fiers de leurs origines. Il y a plus de deux cents ans de cela, alors que la Bretagne était divisée en de nombreux états dirigés par autant de rois (« seuls et uniques »), le port de Rochellois se révolta contre l'autorité du Duc Brunaire : les villageois prirent possession de la citadelle, et défenestrèrent les notables de la ville.

La riposte ne se fit pas attendre : de Moussillon fut dépêchée sur place une véritable Armada, qui commença le premier siège marin de l'histoire. Isolés du reste de la Bretagne par une ceinture de camps de l'armée royale, les mutins durent se résoudre à se rendre. Mais Charles Villon ne l'entendait pas de la sorte : il fut le Mage instigateur de la révolte, et savait que sa tête ne tiendrait pas longtemps sur son coup s'il se retrouvait face au roi. Quitte à mourir, autant mourir en héros.

Villon fit appareiller un navire dans lequel prirent place les principaux acteurs de la révolte, et usa de ses sortilèges de vol, de boule de feu et d'autres sortilèges particulièrement efficaces pour créer une diversion, qui amena une désorganisation de la flotte Bretonne. Profitant de la brèche ainsi ouverte, le bateau (appelé « La délivrance ») quitta le port et vogua en pleine mer.

Par bonheur (ou peut-être par intervention divine), le vent fut très favorable au navire félon. Alors que Villon usait ses dernières cartouches, le navire put prendre le large. Villon fut bientôt abattu par un tir de mousquet, et bien que son corps ne fût pas retrouvé, on n'entendit plus parler de lui. Les révoltés furent pourchassés pendant des jours, mais par un fait mystérieux ne purent pas être retrouvés, bien que cela coûta deux navires à l'armée Bretonne.

C'est totalement par hasard que la délivrance parvint jusqu'à une île inconnue au large des côtes. Marquée sur aucune carte, elle fut immédiatement adoptée par les révoltés de Rochellois, et face à son aspect massif et mystérieux, inspirant les pires présages pour la Bretagne, ils la baptisèrent Noirrocher.

Pendant des années, elle servit de camp de retranchement pour ces pirates, qui défiaient la Bretagne. Et puis un jour, plus rien. La délivrance avait coulé, à proximité de Noirrocher, au retour d'un pillage plus que fructueux. Mais les habitants de l'île (ceux qui étaient restés en arrière), ne surent jamais ce qui s'était passé.

Aujourd'hui, longtemps après, l'épisode des pirates a été oublié. Les habitants vivent retranchés, mais ont des contacts réguliers avec la Bretagne : un navire arrive toutes les semaines, pour vendre marchandises et nourriture (les villageois ont quelques ressources, grâce à la protection occasionnelle qu'ils offrent à certains contrebandiers en difficulté)... Mais la fierté de leurs origines donne encore aujourd'hui aux habitants l'impression d'être des miraculés...

mais cohérentes, puisque tous les habitants de l'île agissent de la même façon.

En ce moment, ils sont plutôt agités. Certains dorment mal, suite aux rêves qu'envoie la créature proche de « l'accouchement ». Ces rêves sont plus violents et plus expressifs que les précédents, et l'agitation qu'ils provoquent se ressent auprès de la population. Vous pouvez les jouer un peu fatigués, ou nerveux. Mais eux-mêmes ignorent les raisons de cette nervosité.

La bête et le petit

Il faut évidemment parler un peu plus longuement de la créature qui occupe le centre de cette histoire. Elle arbore une forme légèrement ovale, et fait près de 3 kilomètres de long sur un kilomètre de large. Heureusement pour les personnages, la plus grande partie de la créature est sous l'eau. C'est le cas de la tête, qui forme les récifs de l'avant de l'île (voir plan), et des pattes. La queue elle-même prolonge la créature, mais est totalement immergée. De façon générale, imaginez-la comme un gros dragon, mais aux dimensions tellement grandes qu'il serait impossible de le considérer entièrement, à moins qu'il ne soit sur terre ferme à plusieurs kilomètres.

Inutile également de décrire des bizarreries sur l'île. Des années d'immobilité ont amené sur la créature des monceaux d'alluvions et de rochers, au point qu'une épaisse couche de terre et de roc forme la croûte de l'île. Il est évidemment impossible de s'imaginer qu'en dessous de l'eau se trouve une créature écailleuse.

NOMS UTILISÉS

Noirocher

Nom que les habitants donnent à l'île

Malorne Fierroc

Doyen

Villard Boisardent

Forgeron

Gustave Sorbier

Rebouteux

Guillain Fierroc

Fils du doyen

Sylvain Boissard

Grand druide

Joliard

Capitaine du navire salvateur

Les noms suivants peuvent servir pour nommer les autres villageois :

Hommes

Erdegast
Balland
Firmin
Karmon
Valrand
Doran
Armond
Cyrillien
Elesias

Femmes

Ergonde
Helenia
Garonde
Zoe
Mira
Eva

Les origines de la bête sont totalement inconnues. Il est possible qu'elle soit la dernière rescapée d'une race aujourd'hui disparue. En tous cas, il ne s'agit pas d'une manifestation du chaos, mais d'une créature ordinaire, à l'alignement neutre. Un animal, en quelque sorte, mais d'une espèce inconnue. Les dimensions de son cerveau lui permettent de faire naître des ondes alpha qu'elle peut modérer à merveille, de même que dans une moindre mesure, elle est capable de lire les activités cérébrales des créatures alentour. C'est ainsi que dans la torpeur dans laquelle l'a plongé son métabolisme forcément plus lent que les autres (une journée correspond pour elle à quelques instants), elle a pu lentement comprendre les hommes, et les contrôler au moyen de rêves. C'est ainsi qu'elle a appris aux hommes comment ils doivent la soigner, comment ils doivent la débarrasser des parasites (voir paragraphe suivant).

La bête est également un peu plus nerveuse en ce moment... son enfancement prochain la rend irritable, et des soubresauts agitent parfois l'île comme un tremblement de terre léger (c'est bébé qui bouge). Le bateau qui transportait les personnages en a d'ailleurs fait les frais, puisque la créature a sorti sa tête de l'eau pour détruire le navire. L'horreur de la vision est à l'origine de l'amnésie des personnages.

Le petit bestial devrait être à terme dans moins d'une semaine, mais à moins qu'un druide n'accomplisse un rituel antique, dont l'origine remonte probablement aux anciens Slanns, le petit sera mort-né. Si le bébé naît, il commencera par chercher de la nourriture... s'il meurt, la mère ne sera pas très contente !

Les caractéristiques de la bête ne sont pas données... il suffirait qu'elle se retourne pour que toute la population disparaisse sous les flots... Les caractéristiques du bestiau sont données plus loin, dans le scénario.

Les parasites

En plus de toutes ses forces en présence, on trouve deux races de parasites, qui tentent de se nourrir de la bête, ou des habitants de la bête...

Les terriens

ous cette appellation, nous désignerons des sortes de sangsues géantes (dimension 1 mètre de diamètre), munies d'appendices semblables à des mains fouisseuses, mais équipées de griffes acérées, qui leur servent aussi bien à creuser la terre qu'à se saisir de leur proie. Ils se laissent échouer sur les plages de l'île comme des méduses, puis commencent une longue ascension jusqu'à un endroit propice. Puis, ils creusent la terre à l'aide de leurs pinces pour atteindre la peau de la créature, et s'y plantent avec délectation,

suçant le sang antique de la bête... N'ayant pas la possibilité de respirer sous l'eau, ils ne peuvent pas s'attaquer aux parties sous-marines de la créature, et n'attaquent qu'en terre ferme. Les villageois se font un devoir de les chasser, de les déboucher et de les détruire...

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	-	72	64	25	15	40	-

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	7	6	5	0	0	0

Armes et armures : les parasites portent une matière gélatineuse sur le corps qui les protège d'un point d'armure partout. Ils se battent avec leurs pinces, et peuvent une fois par round tenter de saisir un ennemi. S'ils parviennent à faire moins de 20% de leur score (en l'occurrence 9), ils commencent à aspirer le sang d'un ennemi (d6 points par round) jusqu'à ce que cet ennemi réussisse un jet de force.

Les marins

Les « marins » par opposition sont en mesure de s'attaquer à la bête dans l'eau. Ils se présentent sous la forme de grands crabes de la taille de chiens, qui peuvent au prix d'un effort important découper à l'aide de leurs pinces tranchantes des parties de la créature pour les manger. Ils se trouvent toujours en bancs de quatre ou cinq spécimens, et les villageois sortent parfois leurs quelques bateaux pour aller les attaquer, bien que cela soit fort dangereux.

Malheureusement, au cours d'une de ces expéditions, ces parasites dont l'intelligence est supérieure à celle d'un animal ont découvert que la chair humaine était plus facile à trouver et à découper, et que son goût était meilleur. Depuis, il leur arrive de quitter la mer à la recherche de ce met délicieux. Cela épargne la créature, mais représente un danger immense pour la population. Heureusement, les attaques sont rares, et n'arrivent jamais plus d'une fois par an.

Ces parasites vont servir à divertir les personnages de l'histoire réelle. N'hésitez pas, par exemple, à faire inter-



venir les « marins » si l'ambiance retombe un peu, où si les personnages avancent trop vite. Ils font partie de la vie des villageois, nous verront plus loin comment ils s'insèrent dans la vie de tous les jours...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	52	52	50	15	30	-
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	5	0	5	0

Compétences : Natation, Esquive.

Armes et armure : leur carapace les protège de 3 points sur tout le corps. Ils attaquent avec leurs pinces.

ARRIVEE SUR L'ILE

Passons maintenant aux événements proprement dits... Ils ne sont donnés qu'à titre indicatif, et peuvent bien sûr être contrariés par les actions des personnages. Au maître du jeu d'étoffer les différents épisodes, et de donner les indices dans un ordre qui permette de soutenir l'action jusqu'à la fin qui sera apocalyptique... ou pas.

Naufragés

Le monotone bruit du flux et du reflux tire lentement les personnages de leur inconscience. Le ciel figé dans la grisaille laisse échapper un crachin perturbant, qui marque l'épilogue de la tempête. Huit ou neuf corps semblent avoir été semés sur cette plage par l'ouragan, et c'est les muscles endoloris, et un désagréable goût d'eau de mer dans la bouche que les personnages se remettent péniblement debout. Les autres corps échoués ici témoignent du manque de chance de leurs anciens propriétaires... le bail est arrivé à échéance : les âmes s'en sont allées vers des cieux plus cléments.

Des événements qui les ont amenés ici, les pauvres naufragés n'en gardent que des traces très légères : le ciel qui s'embrasait d'éclairs, les eaux menaçant d'engloutir le bateau, soudain devenu bien frêle face aux lames de fond ! Et puis plus rien : le noir. Peut-être ont-ils été assommés par le mat ? Peu probable. La peur de la tempête a-t-elle vidé leurs souvenirs ? Peut-être. Mais maintenant, les personnages sont là, échoués, détroussés par la mer de la majorité de leurs biens. Mais vivants... et sur une terre inconnue.

Le village

Rester indécis et débattre de la situation ne mènera à rien. Tôt ou tard, les personnages, aiguillonnés par la faim ou la soif vont devoir se mettre à la recherche de la civilisation. Ils n'auront pas bien loin à marcher : il leur faudra grimper le long de la côte rocheuse qui s'étale au-delà de la plage pour enfin apercevoir un petit village, niché dans une cuvette. Seuls les plus connaisseurs dans les mystères de l'océan pourront à ce moment se douter qu'ils sont sur une île.

Le village dans lequel les joueurs pénètrent après quelques temps donne des indications précises sur la pauvreté de ses habitants. La plupart des bâtisses sont en bois, couvertes de moisissures et attaquées par le sel de mer, et les trois seules maisons en pierre sont fissurées (par les récents tremblements de terre). Le village semble abandonné : les personnages arrivent en milieu d'après-midi et la plupart des hommes sont à la chasse aux parasites.

Ils finissent tout de même par être accueillis par le jeune Guillain, jugé trop faible pour la chasse. Celui-ci semblera bien surpris de leur venue, mais pourra leur expliquer en quelques mots quelle est leur situation (échoués sur l'île de Noirrocher) avant de les mener à son père, Malorne, le doyen du village, qui se repose dans la plus grande maison du village après celle du forgeron.

Malorne, d'abord énervé d'être réveillé dans sa sieste, s'intéresse bientôt de très près aux personnages, cherchant en les interrogeant à savoir si l'un de ces étranges visiteurs est le druide qu'il attend. Il proposera aux personnages de loger chez Villard, et fait appeler celui-ci dès le retour des hommes au village. De toute façon, il faut bien loger et occuper les personnages : le prochain bateau ne passe que dans 3 jours...

Première soirée

La chasse se poursuit toute l'après-midi. A la nuit tombée, c'est une petite dizaine d'hommes qui rentre au village, les épaules affaissées par la fatigue, et traînant comme ils le peuvent le corps d'une créature gélatineuse, gonflée de sang. L'un des hommes est porté dans un brancard. La chasse a été fructueuse, mais le parasite a prélevé avant sa mort une bonne partie de son sang.

La chair de la créature, une fois cuite dans une poêle, constitue l'essentiel de la nourriture du soir. Sans être savoureuse, elle fait un peu penser au goût des escargots, tout en étant d'une consistance proche d'algues : un peu caoutchouteuse...

L'entretien avec Villard se déroule bien. Les personnages peuvent quand même remarquer une certaine connivence entre lui et Malorne. Tous deux semblent partager la même inquiétude, et la même déception devant l'amnésie sélective des personnages. Mais les événements de la journée ont fatigué tout le monde. Il est temps d'aller se coucher.

Avant cela, Villard explique aux personnages le programme du lendemain : en chassant le Terrien, les hommes sont tombés sur deux de leurs trous, passés inaperçus jusqu'à présent. Demain, il faudra y retourner. Les personnages sont encouragés à participer à la chasse... et feraient bien d'accepter, s'ils ne veulent pas paraître impolis devant ces gens si accueillants.

Intégration forcée

Les deux journées suivantes vont permettre aux personnages de découvrir l'île et ses habitants et de remarquer progressivement les bizarreries qui s'y déroulent.

La chasse aux parasites

La deuxième journée des personnages sur l'île sera majoritairement consacrée à la chasse aux parasites terriens.

Les aventuriers sont réveillés assez tôt, alors qu'une légère brume masque encore les collines du sud de l'île. Les villageois sont armés de lances, et de bouteilles remplies d'un liquide transparent. Toute la troupe (une dizaine d'hommes) se dirige alors vers le sud, sans enthousiasme et sans parler.

Au bout d'une petite demi-heure de marche et de grimpe, toute la troupe arrive à flanc de colline devant un trou d'environ un mètre de profondeur, et qui semble assez profond. Les chasseurs expliquent alors aux personnages leur technique de chasse : les bouteilles contiennent de l'alcool assez fort que les villageois déversent dans le trou. S'ils ont de la chance, le Terrien a creusé droit vers le bas, et l'alcool atteint facilement le fond. Puis, un morceau de charbon, rendu incandescent dans un feu fait sur place est lancé dans le trou. Si tout va bien, l'alcool s'enflamme, et le Terrien se dégage du fond pour regagner la surface. Là, les villageois font usage de leurs lances...

Pour le premier objectif de la journée, tout se passe comme prévu. Sauf que les joueurs s'attendent probablement à voir sortir une créature sans défense. C'est en fait un monstre d'une rapidité surprenante qui fait surface, usant de ses pinces pour se propulser et attaquant immédiatement les intrus de son organe de succion extensible. Le combat est paniqué, mais bref. La créature est vaincue, sans dommages pour les villageois.

Pour le deuxième objectif, situé à une centaine de mètres, la chose se complique : le trou est creusé en biais, et la technique de l'alcool s'avère inefficace. En général, dans ces cas-là, les villageois sont obligés de ramper dans le trou, pour tenter de déloger la créature qui face tournée vers le bas, est soi-disant incapable de se défendre. En pratique, celui qui descend est souvent blessé et c'est aussi dans ces situations-là que les quelques décès ont eu lieu... Les villageois tirent toujours à la courte paille qui sera la victime. Les joueurs participent au tirage au sort. Jetez les dés derrière

vos écran, et annoncez l'air grave au joueur que vous estimez le plus « méritant » : « Je crains que ce soit toi que le sort ait désigné ». Au joueur d'agir... à moins qu'il n'invente subitement avec ses compagnons une nouvelle stratégie de chasse... Les joueurs sont toujours d'une rare ingéniosité dans ces cas-là !

Quoi qu'il en soit, il s'agit du dernier objectif de la journée. Il sera midi passé lorsque les joueurs reviennent au village, porteurs de leurs trophées.

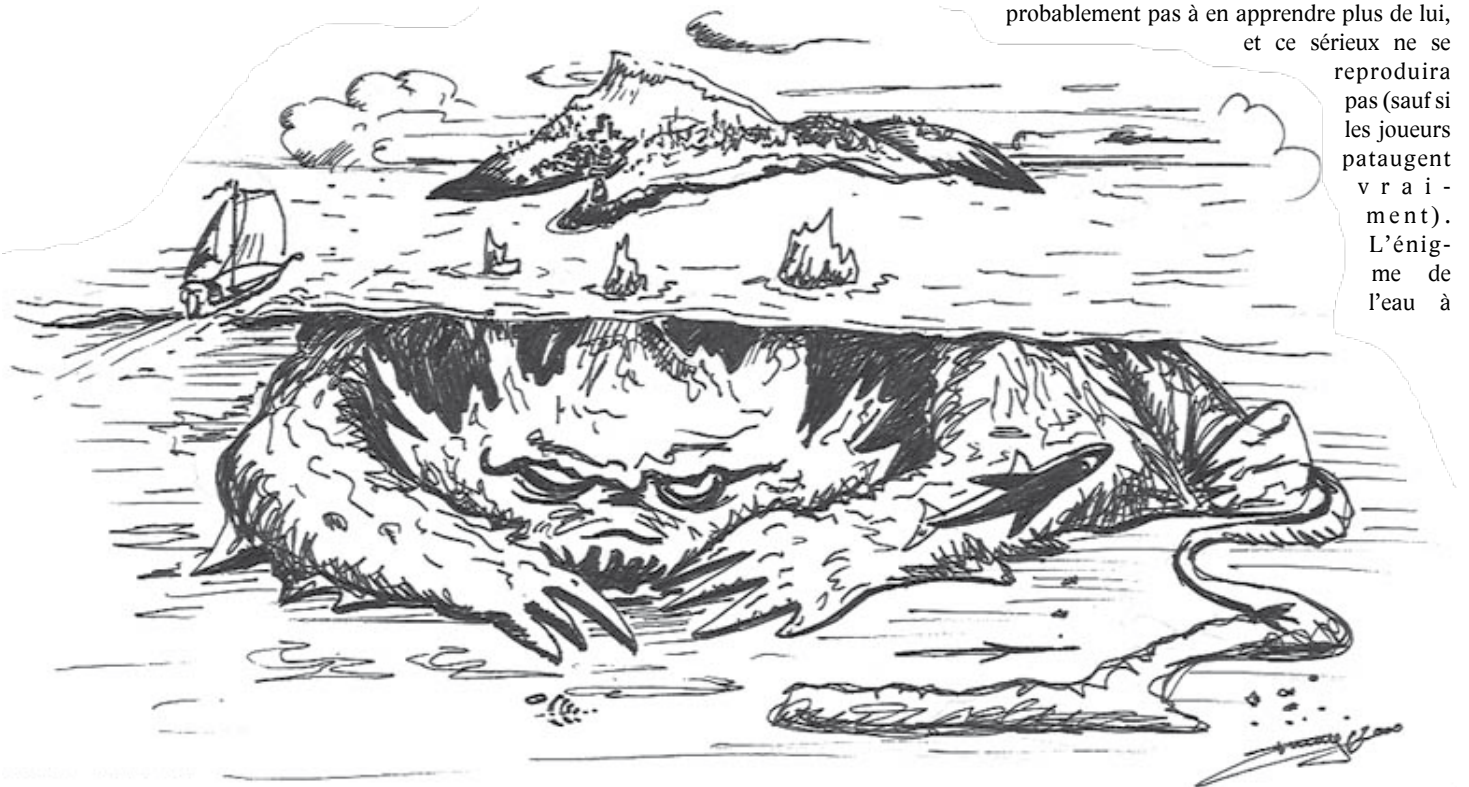
Entretien avec un fou

Connaissant l'ardeur de certains personnage, il est assez probable que l'un d'entre eux au moins se fasse blesser au cours de la chasse. Si ce n'est pas le cas, ils auront certainement d'autres occasions de rencontrer Gustave, le rebouteux du village.

Sa hutte se trouve à une des extrémités du village, au sommet d'une butte. Elle ne paie pas de mine : elle aussi présente des signes de détérioration, mais le pire est à l'intérieur ! Les personnages auront du mal à retenir leur souffle devant l'amoncellement d'antiquités éparpillées pêle-mêle dans la hutte de Gustave : des résidus d'une multitude d'objets, aujourd'hui dépouillés de leur fonction par un état plus que lamentable. Gustave Sorbier lui-même cadre bien dans cette demeure : lui aussi est ravagé par le temps.

Si les personnages parviennent à se retrouver seuls avec lui, sa discussion devient un instant étonnement lucide, alors qu'un instant auparavant, il déblatèrait des absurdités. Gravement, il annonce : « Ne faites pas le jeu de la bête. Elle essaie de vous contrôler, mais vous ne devez pas l'écouter. Il y a déjà suffisamment de personnes qui exécutent ses quatre volontés, pour ne pas avoir besoin en plus de faire chauffer de l'eau ! ». Lors de la dernière partie de sa phrase, la raison de Gustave a déjà retrouvé sa confusion habituelle. Les personnages ne parviendront probablement pas à en apprendre plus de lui,

et ce sérieux ne se reproduira pas (sauf si les joueurs pataugent vraiment). L'énigme de l'eau à



chauffer va peut-être les tourmenter, mais l'avertissement de Gustave Sorbier est à prendre au sérieux.

Une grotte bien secrète

Observer les enfants du village peut aussi mener les personnages à se poser des questions. Leur esprit n'étant pas encore tout à fait formé, ils sont moins contrôlés par la bête. Leur attitude est donc beaucoup plus normale que celle des villageois, et leurs jeux reflètent une insouciance qu'ils quitteront d'ici quelques années.

Suivre des enfants qui jouent va mener les personnages jusqu'à une étrange grotte. Sur une île de cette taille, les grottes ne sont pas fréquentes, mais parler d'une caverne serait trop réducteur pour cette suite de salles (quatre principales) reliées par d'étroits boyaux. Les enfants qui s'y cachent par jeu arborent comme tous les enfants dans cette situation des mines de conspirateurs. Cela devrait sans doute suffire aux personnages pour creuser plus avant (si j'ose dire).

L'intérieur de la grotte ne présente en fait pas de surprises : un coin où les enfants stockent des babioles (vieilles pièces de cuivre, morceaux de tissus et même une ancre de bateau vermoulue), et pas grand-chose d'autre à part ça. Mais en passant de salle en salle, les personnages vont sentir un drôle de phénomène : la température augmente légèrement. Dans la dernière salle (dans laquelle seuls les plus fins peuvent pénétrer), ils auront la surprise de voir un morceau de mur pulsant ! Il s'agit bien évidemment d'une zone à vif de la créature, mais rien de ce que les personnages pourront faire ne produira d'effet (ils ne pourront pas la blesser suffisamment pour la faire réagir). Est-ce un phénomène naturel ? Un nouveau parasite ? Pour le moment, aucune autre information ne sera disponible.

Rêves bleus

Dès la première nuit, les personnages seront victimes des rêves hypnotiques qui correspondent au langage de la bête. Faites faire un jet de Force Mentale à chaque personnage. Ceux qui ratent ne se souviennent pas de leurs rêves et auront passée une excellente nuit. Notez leurs noms sur une feuille de papier : ils sont déjà légèrement influencés par le monstre.

Les autres se souviennent de rêves écologistes : en fait, ils se voient en train d'effectuer des tâches de base, comme creuser des sillons, tuer des parasites, etc. Le rêve est assez morcelé, et certaines des images qu'ils ont vus ne se laissent pas exprimer en mots : il s'agit des ordres de silence et de discrétion intimés par la créature, et l'ordre de protection. Les personnages ne font pas tous le même rêve (chaque personnage a une sensibilité différente aux rêves), mais les idées de base sont les mêmes. Recommencez le jet également à la deuxième nuit que les personnages vont passer au calme...

Comportement des habitants

Dernier élément qui devrait mettre la puce à l'oreille des personnages : le comportement assez étrange des habitants.

Pourquoi, par exemple, les villageois ne pêchent-ils pas ? Ils sont sur une île, pourtant, ils ne disposent que de deux barques ! En fait, l'idée même ne leur vient par à l'es-

prit. Pour toute réponse, ils prétendent qu'ils ne sont pas des pêcheurs, et qu'ils trouvent tout ce qu'ils souhaitent dans les criques et grâce aux bestioles qu'ils chassent à longueur de journée.

Leur silence est également étrange. Ils parlent de beaucoup de choses, mais ça ne sort jamais de l'ordre des banalités. Toute question sur la topologie de l'île est esquivée. Sa situation également. Les habitants sont diserts sur l'origine de leur village (voir encadré) et sur leurs activités quotidiennes. Mais l'île est taboue.

De plus, une observation attentive des villageois permettent de découvrir certains automatismes dans leurs actions : ils font certaines choses comme colmater leurs brèches, chasser les parasites, de façon totalement automatique, sans avoir besoin de se concerter entre eux. Le comportement lors des chasses est typique : ils ne font que répéter des situations mille fois vécues, et dictées.

EFFERVESCENCE

La première journée que les personnages passent sur l'île est donc consacrée à la découverte des lieux. Peut-être concevront-ils déjà certains soupçons, mais normalement rien de définitif. La deuxième journée va se révéler riche en événements humains : alors que les personnages commencent à soupçonner un mystère sur l'île, une énigme bien humaine vient s'y superposer...

L'Assassinat du doyen

Le réveil sera assez tumultueux pour les personnages : un cri provenant de la chambre de Malorne tire tout le village de sa torpeur nocturne. Sur place, Villard est penché sur le corps du doyen : son cou a été ouvert d'un bout à l'autre, très probablement par une dague.

Pour la première fois, les personnages pourront voir Villard dans une situation de faiblesse : il est atterré par le décès de son ami, et c'est les larmes aux yeux qu'il soulève le corps faible et rachitique du vieux avant de le poser sur une table. Son deuil ne dure pas : après un bref instant de recueillement, son visage change du tout au tout, et c'est d'un pas décidé en arborant une expression de colère déterminée qu'il se dirige vers la hutte de Gustave. Si les personnages ne tentent pas de le retenir (pourquoi le feraient-ils ?), Guillaïn tente de lui barrer la route. Mais autant essayer de retenir un météore ! Il est promptement jeté de côté. Rapidement, une discussion orageuse commence dans la hutte de Gustave Sorbier, une discussion surréaliste, où les grondements d'ours de Villard se mêlent à des phrases sans queue ni tête du vieux rebouteux. Villard accuse ouvertement Gustave Sorbier d'avoir assassiné le doyen, et plus le vieux lui répond d'inepties (« La colère mène aux arbres, mon cher canard » ou « passe-moi l'ortie, et je te donnerai un résumé »), et plus la colère de Villard est marquée.

Que les personnages interviennent ou pas, Villard finira par empoigner le vieux fou et l'envoyer contre un mur de sa mesure. A vous de voir s'il survit au choc ou non, suivant la sympathie que vous avez pour le personnage ou

les actions des personnages. Dans tous les cas, souvenez-vous que si les personnages s'interposent, ils se feront un ennemi de Villard ! Ce n'est pas une chose à prendre à la légère.

L'arrivée de l'accoucheur

Villard reste désormais le seul capable de s'occuper de l'accouchement prochain de la bête. Cette responsabilité lui pèse, car il estime (à juste titre) qu'il n'a pas l'intelligence requise pour se débrouiller tout seul.

Sa première action démontre bien cette faiblesse : il ira voir les personnages et leur demandera sans détour si parmi eux se trouve bien le visiteur qu'ils attendent. Si personne ne s'est encore déclaré comme druide, il voudra également savoir s'il y a un druide parmi eux. Si aux deux questions les personnages répondent par la négative (ou par une explication embrouillée), il prendra un groupe d'hommes avec lui pour faire le tour de l'île.

Dans ce cas, ils trouveront bientôt une petite chaloupe ramenée sur une des plages du nord, et ils ne mettront pas bien longtemps avant de retrouver l'accoucheur. Dans le cas contraire, c'est l'accoucheur qui viendra au village, mais seulement peu de temps avant la tombée de la nuit.

Les personnages auront de toute façon l'occasion de le voir en compagnie de Villard, se tenant à l'écart de leur groupe. Il s'agit d'un homme grand et beau, à la barbe brune, délicatement taillée. Son port est noble, mais ses vêtements sont découpés à la manière de ceux d'un forestier. Sa voix est grave, mais chantante. De façon générale, il inspire le calme. Un druide reconnaîtra en lui à certains signes discrets un de ces grands druides, les dirigeants de leur ordre.

Villard aura toutefois eu le temps de lui toucher quelques mots au sujet d'« intrus », et le druide (son nom est Sylvain Boissard) essaiera d'avoir le moins de contacts possibles avec les PJs : sa mission est plus importante que tout, et il ne peut pas laisser le hasard empêcher la naissance du bestiau.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	53	45	46	51	53	63	58
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Equitation, Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magyck), Langue (Classique, Breton, Reikspiel), Lire/Ecrire, Sens de la magie, Soins

Talents : Etiquette, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Magie mineure, Eloquence, Reflexes éclairs, Magie commune (divine), Coups assommants, Inspiration divine (Taal).

Armes et armure : Sylvain ne porte pas d'armure. Il se bat à la dague, ou à la masse.

Hostilité déclarée

Ce n'est qu'à la nuit tombée que les choses vont se compliquer pour les personnages : les rêves commencent à

arriver, mais ils sont particuliers, cette fois-ci. Sylvain est parvenu à entrer en contact avec la bête, et à lui expliquer la situation. La réaction n'a pas tardé : dans sa volonté protectrice, la bête est décidée à se débarrasser des personnages le plus vite possible. Elle envoie des rêves en ce sens aux villageois, qui vont rapidement se réveiller sous l'effet d'un cauchemar, avant d'aller tuer les personnages.

La chance des personnages, c'est que les rêves sont envoyés à tous les villageois : ils perçoivent donc les mêmes rêves, dans lesquels ils sont exposés à des délires xénophobes. Ils se voient pourchassant x personnages (où x est le nombre de joueurs à la table) à travers l'île, et les tuer. Le rêve s'achève sur un cauchemar (qui dépend de chaque personnage) qui les réveille instantanément. N'oubliez pas de faire le jet de Force Mentale pour savoir qui se souvient de son rêve ! Les personnages devraient rapidement comprendre ce qui va se passer juste après. Ils ont quelques minutes pour prendre de l'avance avant que les villageois ne réagissent. Sinon, ils seront surpris par une lampe à huile qui, jetée à travers une fenêtre, provoquera rapidement un incendie. En sortant de la hutte, ils tomberont dans les bras des villageois qui chercheront à les tuer. Il est impératif que les personnages s'échappent à ce moment ! Ils doivent avoir peur d'un village entier cherchant à les tuer (Guillain, Villard et Sylvain excepté).

Leur fuite nocturne doit être chaotique. Peut-être penseront-ils à la grotte pour se cacher ? Sinon, d'autres idées leur viendront certainement. A un moment, ils seront aidés dans leur fuite par Guillain, qui les conduira dans un lieu sûr. Dans tous les cas, la course s'arrêtera vers une heure du matin, avec une secousse qui ébranlera l'île (attention aux chutes de pierre s'ils sont dans la grotte). Les villageois s'en retournent au village, comme rappelés...

C'est le moment que choisira Guillain pour expliquer aux personnages ce qu'il sait de la situation :

« Je n'ai pas pu vous en parler avant : je soupçonnais que l'un d'entre vous soit le druide que mon père attendait. Maintenant, il semble évident dans quel camp vous êtes, d'autant plus que Sylvain Boissard est arrivé, en fin de compte.

Cette île est maudite, savez-vous... en fait, il ne s'agit pas d'une île, mais d'une créature vivante. Je ne sais pas ce qu'elle est, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle contrôle tous les villageois. C'est Gustave Sorbier qui a été le premier à le découvrir, et à comprendre ce qui se passe. Il en a perdu la raison, mais il m'en a parlé assez souvent pour que je comprenne aussi. Mon père et Villard entretenaient la silence.

Quelque chose est en cours : les rêves sont plus agités ces derniers temps, et la terre tremble souvent. Mon père attendait Sylvain pour qu'il accomplisse un certain rituel. Il l'appelait rituel de délivrance, mais je n'en sais pas plus. J'ai cru qu'en tuant mon père, je pouvais rendre la situation suffisamment confuse pour que le rituel ne s'applique pas, mais l'arrivée de Sylvain a tout changé.

Je ne sais plus quoi faire, mais je crains le pire ».

Aux personnages de choisir leur voie... mais aux secousses de plus en plus fréquentes, ils devraient comprendre l'imminence de l'événement.

L'ACCOUCHEMENT

On entre ici dans la dernière phase du scénario, qui devrait convenir à une fin de partie ; l'enquête est terminée, il reste à déterminer le plan d'action. C'est au maître du jeu d'essayer d'augmenter le rythme au fur et à mesure, jusqu'à la scène finale...

Le rituel d'accueil

Il faudra bien que les personnages retournent près du village pour voir ce qui se passe... Observer le village de loin peut sembler judicieux : aucun villageois n'est retourné se coucher. Ils semblent tous attendre quelque chose en piétinant sur le pas de leur maison.

L'objet de leur attente apparaît environ une heure avant l'aube. Sylvain sort de la maison de Villard en compagnie du forgeron. Après une brève concertation avec les villageois, ils se dirigent tous vers la plage, et un petit groupe d'hommes met la plus grande chaloupe de l'île à l'eau. Une dizaine d'hommes, dont Villard et Sylvain y prennent place. Deux d'entre eux portent des torches. L'esquif prend rapidement le large, alors que les premières lueurs de l'aube apparaissent à l'horizon.

Les personnages devraient à ce stade avoir compris que Sylvain prend le large pour accomplir le rituel. Si ce n'est pas clair, servez-vous de Guillain (ou même Gustave s'il est encore en vie) pour les alarmer. Ils devraient prendre le risque de voler la seconde chaloupe (ou de se servir de celle dans laquelle est arrivée Sylvain s'ils en connaissent l'existence), pour tenter de se rapprocher du druide et peut-être l'empêcher de commettre son rituel.

Celui-ci correspond à une longue litanie (quelques minutes) récitée par Sylvain, agenouillé sur la chaloupe, agitant ses bras dans une danse assez harmonieuse. Les personnages peuvent choisir d'attendre que le rituel soit terminé (vraiment ?) ou aborder le bateau. Mais dans tous les cas, ils auront à faire à Villard et à ses hommes avant d'arriver jusqu'au druide...

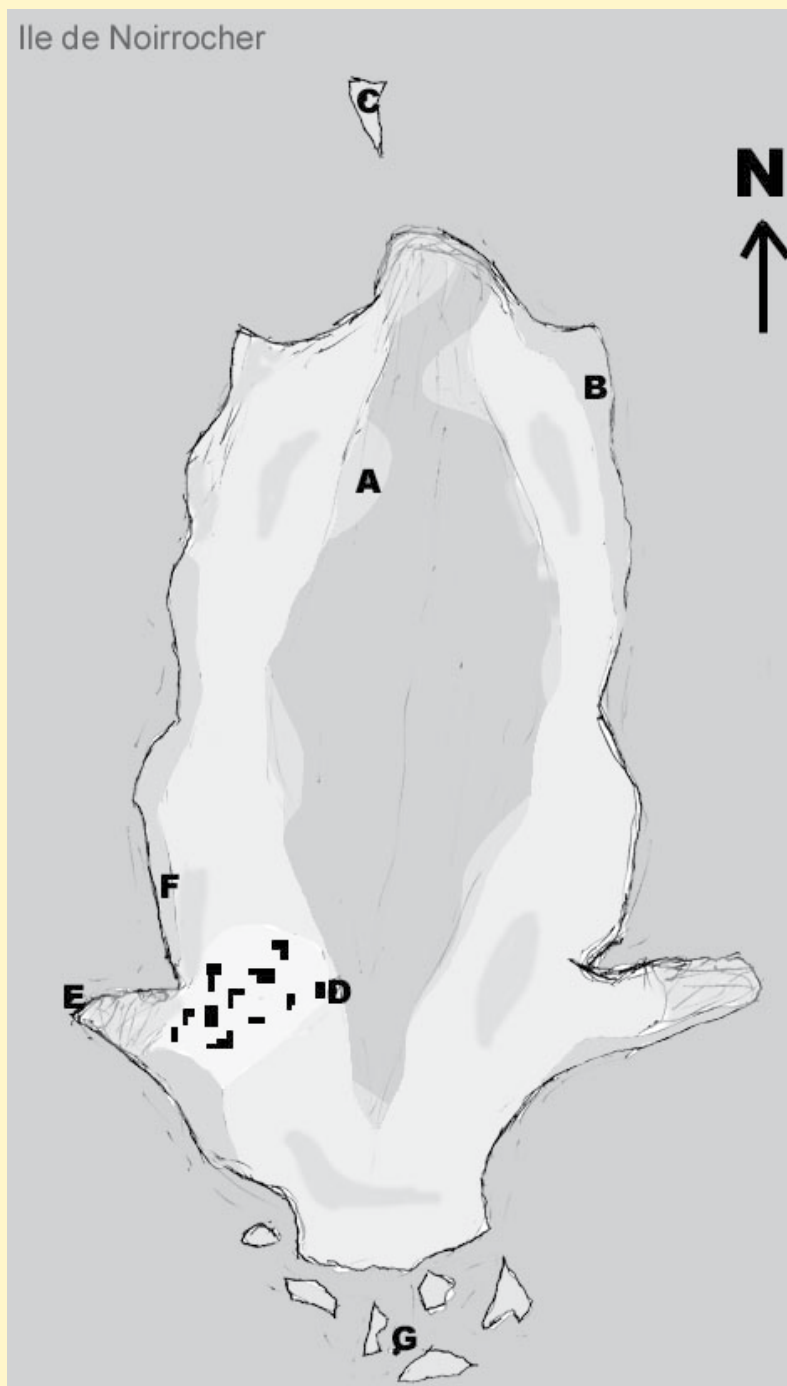
Quel repas pour le bestiau ?

Si le druide parvient à terminer son rituel, les personnages entendront bientôt un grondement sourd provenant de l'île. L'instant d'après, une immense vague viendra à leur rencontre. Entre temps, le soleil s'est probablement levé, voilé derrière un mince filet de nuages gris. Après avoir été secoués dans tous les sens, les personnages auront la surprise de voir à la suite de la vague une créature dracoïde se précipiter vers eux : le bestiau est né, et tout naturellement, il a faim. Sa taille est suffisante pour plonger les personnages dans la consternation : quelques dizaines de mètres de long, avec une crête qui seule dépasse de l'eau, ainsi que la gueule de la bestiole qui tentera de happer ce qu'elle peut...

Si le druide est encore vivant à ce moment, il prononcera également la partie du rituel qui le préserve du bestiau. Si les personnages sont auprès de lui, ils sont aussi protégés contre ses attaques, mais peuvent par contre tenter de le blesser. Après quelques blessures, toutefois, le bestiau tentera de se trouver un nouveau repas... Comme par ha-

CARTE DE L'ÎLE

L'île présente une forme allongée, avec une crête rocheuse sur toute sa partie centrale. De-ci de-là, des plages paradisiaques se sont formées, mais la majorité de la côte est escarpée et rocheuse. Le village s'est bâti dans la partie sud de l'île.



- A : C'est à cet endroit que se trouve l'ouverture de la grotte qui sert de lieu de jeux aux gamins.
- B : Sur cette plage au nord arrivera Sylvain Boissard le dernier jour du scénario. Sa chaloupe y restera par la suite.
- C : Cette petite île est en fait une partie de la queue de la bête. Un observateur attentif aura l'impression qu'elle dérive...
- D : Maison de Gustave Sorbier, le rebouteux, construite à flanc de colline.
- E : Cette partie de la bête (sa patte avant) a été mangée avant l'arrivée des villageois par les parasites marins.
- F : C'est sur cette plage que les personnages échouent au début du scénario.
- G : De temps en temps (une fois par jour), un geyser sort de cet amas de récifs/ilots : la respiration de la bête.

sard, c'est le moment où apparaît au lointain le bateau que les personnages attendaient probablement pour rentrer chez eux...

A l'inverse, si les personnages parviennent à empêcher le rituel, le début est identique, mais c'est un corps mort qui suivra la vague d'expulsion. A ce moment – comme d'ailleurs si le bestiau est tué par les personnages, la « mère » risque d'être assez contrariée.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	25	25	33	40	52	48	38
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	5	0

Armes et armures : Le bestiau attaque par morsure, et peut tenter de faire tanguer la chaloupe (pas d'attaque à ce round, mais test d'Equilibre pour tout ceux qui ne souhaitent pas se retrouver à l'eau).

La fin de l'île

Il est très probable que d'une façon ou d'une autre, les personnages parviennent à tuer le bestiau. Si tel est le cas, les personnages peuvent dire adieu à tous ceux qui sont restés sur l'île... En effet, la mère va finir par sortir de sa torpeur, et faire ce qu'elle a déjà fait le jour où les personnages ont fait naufrage : elle va bouger ! Ce sera un spectacle assez impressionnant pour tout spectateur que de voir cette masse immense se pencher en arrière. A l'avant, une tête hideuse va apparaître hors de l'eau (n'hésitez pas à vous inspirer de l'appel de Cthulhu pour la décrire et distribuez 1 ou 1d6 points de folie en fonction de la réussite ou non d'un jet de Calme). Les maisons bâties sur l'île seront projetés dans les airs par une cambrure gigantesque du monstre, mais le pire survient lorsque l'île entière plonge dans l'eau : des morceaux de terre immenses, des rochers et des arbres sont projetés dans les airs et tombent tout autour de l'esquif des personnages. Puis, une déferlante digne d'un raz-de-marée arrive sur les personnages,

qui sont engloutis sous des vagues immenses. Qui avait une armure, au fait ?

Après quelques jets de natation, les personnages arrivent enfin à faire surface, mais tout autour d'eux, c'est le néant : l'île a disparu, des corps et des morceaux de bois flottent aux alentours... si vous avez l'impression que vos personnages s'en sortent trop bien, n'hésitez pas à faire intervenir les crabes (parasites « terrestres ») pour corser encore la scène finale... Le bestiau est mort, l'île a disparue, les personnages sont parmi les derniers survivants (avec Sylvain, probablement)...

CONCLUSION

Heureusement pour eux, le bateau tant attendu croise dans les parages. Attiré par le phénomène qui a produit les vagues gigantesques qui l'ont mis à mal, les membres de l'équipage repêchent les personnages et le capitaine Joliard les interroge sur les événements passés.

S'ils ont l'occasion de parler avec Sylvain, le druide leur explique les derniers détails de l'histoire : la créature qui date d'une époque révolue, mais qui était un animal comme un autre, l'enfantement raté, la fin de la race. S'il y a un druide parmi les personnages, il y a fort à parier que son avancement va être compromis. Dans tous les cas, les personnages vont être conduits jusqu'au port de Rochellois, où ils pourront reprendre leur vie normale, après cette aventure éprouvante...