

# L'île des Esseulées

**B**ackground: J'ai écrit et conduit ce scénario en 2017 initialement pour Donjons & Dragons, mais il peut être parfaitement adaptable à n'importe quel système de règles, préférentiellement dans un cadre de fantasy. Ce scénario n'a pas qu'une seule source d'inspiration, je crois même qu'il est le fruit de souvenirs inconscients dont je ne saurais vous dévoiler la teneur, on peut néanmoins se référer à:

- l'histoire de Skara Brae dans la fiction de Ultima 7,
- un soupçon des Rois maudits de Maurice Druon
- et une touche de la Malédiction de Stradh.

Comme vous pouvez le constater, pas évident de savoir d'où tout ceci vient, c'est cela la magie de la créativité!

**N**iveau recommandé: Ce scénario peut se jouer aussi bien avec des joueurs débutants (comptez tout de même sur un niveau 5-6) qu'expérimentés, il suffit simplement de moduler le niveau de challenge des monstres rencontrés. Quant à l'âge, je l'ai fais jouer à un mix d'adulte et d'enfant de 11-12 ans, le récit est tout à fait adaptable selon l'âge des joueurs, se voulant un scénario résolument sombre et diabolique il est conseillé de contrôler le dosage d'horreur et de sordide.

**S**etting: Ce scénario peut se jouer en 3 à 5 séances selon votre rythme de progression, voire même plus si vous souhaitez développer davantage, certaines parties sont laissées volontairement ouvertes au développement de ramifications qui peuvent faire de cette île un véritable parc d'attractions. Etant une île, elle peut être intégrée à n'importe quel monde pré-existant ou de votre création.

---

## **Scénario: L'Île des Esseulées**

**I**l y a bien longtemps, vivait sur un archipel au large des côtes Australes un roi nommé Tancred à la tête du royaume d'Ilystrante, qui disposait d'une flotte puissante et prospérant du commerce avec toutes les nations. Il eut trois filles magnifiques qu'il chérissait plus que tout au monde. Sa femme, la Reine Eléaniel était une femme d'une grande beauté, aux origines elfiques, mais qui fut malheureusement emportée par la mort suite à un tragique accident. Le roi Tancred, désespéré, sombra progressivement dans la paranoïa et la folie. Etant humain et à la longévité limitée, le vieillissement lui fit perdre la raison au point d'interdire à ses filles tout mariage. Alors que son corps s'affaiblissait avec le temps, le roi Tancred vécut chaque jour un peu plus dans la terreur de mourir. Il se tourna vers les arts profanes pour prolonger sa vie. D'abord sous le conseil avisé de magiciens officiels, puis, alors que sa quête pour l'immortalité n'aboutissait pas, à des sorciers traitant de magie interdite qui le firent sombrer davantage dans la folie, son âme pourrie par une corruption rampante. Ses filles, Talaryne, Elemetry et Shendara, assistant impuissante à la décrépitude de leur père, décidèrent d'ourdir un plan de fuite. Celui ci fut malheureusement éventé par un espion du roi - alors nombreux en ce temps - et le plan termina dans un bain de sang. Les hommes ayant tenté d'aider les princesses furent exécutés après une interminable et bruyante torture et crucifiés sur les plages d'où devaient partir les navires fuyards. Le roi Tancred, y voyant l'ultime trahison, reçut ses filles dans la salle du trône et les maudit d'avoir voulu l'abandonner. La colère et la rancune du roi, assombries par ses pratiques magiques, scellèrent le destin de ses filles. Elles furent condamnées à être enfermées dans des tours fortifiées, sur des îlots servant de poste d'observation et d'y rester cloîtrées à jamais jusqu'à leur mort. Peu de temps après avoir enfermé dans les tours ses filles, le royaume fut englouti par un brouillard obscur et l'on ne trouva plus trace de vie. Les serviteurs chargés d'apporter la nourriture aux princesses dans leur tour cessèrent de venir et des trois îlots l'on commença à entendre par delà les mers les pleurs et la complainte incessants des soeurs esseulées, mourrant lentement de faim et de soif...

L'aventure peut débuter ici de diverses façons où que se trouvent les personnages :

- Ils peuvent être mandés par un riche armateur, noble ou autre d'enquêter sur cette île pour vérifier les dires de la légende ou s'il s'agit d'une histoire infondée née d'hallucinations collectives.
- Le navire des personnages peut s'échouer sur l'île à la suite d'une tempête ou toute autre péripétie que vous jugerez adéquat.

### **Acte I: Arrivée sur l'île**

**V**oquant sur les flots depuis quelques jours, des nuages noirs au loin semblent s'amonceler rapidement à l'horizon et ce qui s'annonce comme une tempête d'une rare violence se dirige vers le navire des personnages. Vents et pluie battant les voiles et le pont, les marins redoublent d'efforts pour maintenir le cap et éviter au bateau de se briser ou de chavirer. Lorsque leur attention est saisie par l'écho d'un chant mélancolique mêlés de pleurs incessants s'élevant au dessus des cris du vents et de l'eau agitée. Puis c'est la vision fantomatique d'une femme émaciée au regard fou vêtue d'une robe blanche en lambeaux qui emporte les marins et les personnages dans une hypnose qui livre le navire à la merci des flots...Le bateau est happé par une vague, les personnages tombent à l'eau, perdent connaissance pour finalement rouvrir les yeux sur le sable des berges d'une île après un temps indiscernable..

La plage sera déserte et le paysage lugubre d'entrée de jeu: la plage au sable gris cendré est bordé d'une forêt de conifères noirs au pied de laquelle s'étire une brume blanche épaisse et semblant reproduire le rythme lent des flots d'une mer calme d'hiver. Hormis le bruissement des arbres, est perçu l'écho de petits cris strident et soudains qui ne ressemblent à ceux d'aucun animal connu. Peu d'indices seront donnés aux joueurs sur la marche à suivre, ils sont sur une île déserte de toute vie a priori. A ce stade toutes les options sont ouvertes: la côte, la forêt. La fuite de l'île avec des moyens de fortune (radeau, vieille barque échouée...) est impossible, le brouillard enveloppant l'île interdisant toute fuite, y pénétrer redirige les joueurs après quelques minutes passées dans la brume vers la plage d'où ils sont partis. La fuite par voie magique également entraîne l'échec du sort.

Ils peuvent à partir d'ici explorer à loisir en suivant la côte ou s'enfoncer dans la forêt.

**L**a première option les conduira inévitablement à une plage fréquentée par des gens marchant paresseusement en une lente procession devant des croix dressées sur lesquelles des carcasses desséchées y sont crucifiées. S'ils s'approchent ils réaliseront que les gens sont en réalité des zombies qui humeront la présence de chair vivante et se dirigeront vers eux avec plus d'entrain. Si les personnages se rapprochent trop, considérez à faire une poursuite, les zombies ne fatiguent pas et seront animés d'une énergie nouvelle insoupçonnée.. Le nombre des zombis devrait dissuader les personnages de s'avancer davantage car à terme, s'ils insistent dans cette voie, c'est une horde grandissante qui les poursuivra.

**L**'exploration de la forêt conduira les personnages à faire l'expérience d'abbérations contre nature, des arbres tordus de douleur, des oiseaux avec des faces de mammifères, des poissons sur pattes, des mélanges improbables d'animaux ne faisant pas partie du même règne, la plupart pacifiques, mais d'autres - surtout carnivores - plus dangereux. Il est laissé à la discrétion du maître de jeu de pimenter cette traversée avec les événements suivants:

- Les personnages entendent la plainte d'un jeune enfant, il s'agit d'un stratagème développé par un arbre massif carnivore mimétique qui a déjà attiré des rescapés entre ses branches pour les engloutir..
- Les personnages tombent sur des restes humains qui ont vraisemblablement était dévorés sur place, une légère trace de cendre noire en auréole se tenant non loin des os désassemblés.
- L'apparition par moment de la même femme qui apparut en vision lors de leur périple en mer. Elle attirera les personnages vers la ville.
- Lorsque la nuit tombe, et elle devrait tomber avant même que les personnages n'arrive à un refuge quelconque ou les murs de la cité, des créatures se détachent des cimes comme des surenchères d'ombre qui n'en étaient pas pour former un essaim de Vargouille (ref Volo's Guide), patrouillant au dessus de la forêt pour dénicher des intrus et les attaquer. La discrétion sera de mise car un combat contre ces créatures peut s'avérer dangereusement mortel.

Après quelques heures, vos personnages devraient commencer à se sentir observés: des mouvements rapides à proximité, une silhouette qui se dissimule soudainement..Si les personnages établissent un camp mais que personne n'est de garde, des provisions disparaîtront le lendemain. Si quelqu'un monte la garde, celui ci, avec un jet correct de perception, détectera la présence de soupçons d'effluves rances et lourdes.

A ce stade plusieurs choix vous sont offerts: (modulables à souhait)

- Les rôdeurs tentent de prendre à revers et d'assommer le garde pour ensuite piller les affaires des personnages.
- Les rôdeurs s'en prennent à tout personnage isolé (parti pour la chasse ou la cueillette, ou perdu..)
- Les rôdeurs sont attaqués par deux Vargouilles et les cris alertent les joueurs qui devraient prendre le parti de sauver les deux êtres rescapés découverts.

Dans tous les cas, les personnages découvriront l'existence de deux marins d'un naufrage passé qui ont trouvé moyen de survivre sur l'île: Margan et Osark.

Margan était un marchand dont le navire s'est échoué sur l'île après une tempête (analogue à ce que les personnages auront probablement subi), et Osark était un des matelots du navire. Tous deux ont survécu pendant plus d'un an sur l'île sans jamais trouver une échappatoire. Ils vivent sur un promontoire rocheux qui surplombe la forêt où une cavité naturelle peu profonde leur procure un abri des intempéries et autres dangers invisibles. Les deux personnages sont dans un état de saleté et de malnutrition avancé, leur odeur peut incommoder les personnages et leur pilosité faciale s'est étendue comme une forêt de broussaille grouillant de vermine en tout genre. Osark, au visage difforme et couvert de cicatrices épaisses, a eu la langue arrachée dans des circonstances étranges (*il a échappé miraculeusement à un zombie qui lui a arraché une partie du visage*) ne parle pas et ne communique que par geste, il est des deux le plus sauvage en apparence: il ne porte qu'un pagne pour un minimum de pudeur et son corps n'est que minceur à la peau laiteuse et tombante, avec une barbe hirsute qui lui tombe jusqu'à la poitrine.

Dans le cas où il y a confrontation, rendez vous à l'option 1.

Seulement dans le cas où les personnages sauvent les deux rôdeurs des Vargouilles ces derniers se montreront amicaux. Margan, ravi de trouver d'autres « véritables survivants », balbutiera des excuses de les avoir pris pour des « démons » ou des « monstres de cauchemar » dans un charabia peu cohérent et invitera les personnages à se réfugier dans leur caverne où ils pourront en apprendre beaucoup sur l'île (rendez vous à l'Option 2).

### **Option 1: Margan et Osark agressent les personnages:**

Margan et Osark, ayant survécus plusieurs mois, sont persuadés d'être entourés de démons qui jouent avec leur sens, la corruption de l'île ayant singulièrement affecté leur jugement et ils prendront les personnages pour des démons déguisés ou des ennemis pour des raisons aussi farfelues qu'improbables mais dont l'origine semble prendre source dans les cauchemars de leurs nuits agitées (autre conséquence du maléfice de l'île qui trouble l'esprit de cauchemars après une longue exposition)... Leurs armes sont rudimentaires mais leur rage les rend coriaces.

Les personnages peuvent les tuer ou les assommer pour les interroger ou les raisonner. Le dernier choix nécessitera un travail de longue haleine car ceux ci penseront dur comme fer que les personnages sont des démons. L'interrogatoire sera aisé car les deux naufragés seront terrorisés.

### **Option 2: Margan et Osark sont amicaux:**

**Si les personnages accompagnent Margan et Osark:** ils atteindront le promontoir rocheux et la petite grotte qui sert de logis aux deux rescapés. Un feu brûle en permanence devant l'entrée et des guirlandes attachées en tout sens d'ossements en tout genre, notamment beaucoup de poissons présentant des difformités étranges. Ils apprendront que l'île dispose d'une grande cité plus vers l'Ouest mais que la forêt est habitée par des nuées de créatures

étranges qui repoussent les curieux, l'une d'elle a bien failli emporter Magran qui depuis évite à tout prix de s'approcher des murailles de la ville. Il mentionnera une procession étrange de gens marchant et sortant des murailles de la ville dans la journée et le vol de chauves souris disproportionnées la nuit. Ayant fait chou blanc de trouver des provisions dans la ville, ils vivent de pêche non loin de la rivière riche en poissons victimes d'étranges malformations mais tout à fait comestibles. Il sera également fait mention de croisements suspects, d'animaux mi-lapin, mi canard ou de mi-ours, mi cerfs.

*La vérité est que l'île est victime d'un maléfice (dont la source est une statuette d'un dieu impie imprégnée d'une magie puissante et corruptrice) qui a ravagé son territoire et dont la manifestation de celle ci a perturbé l'héritage génétique des animaux qui se sont retrouvés mêlés à d'autres ou transformés en créatures diaboliques mus par une soif inextinguible de sang, l'arrivée des personnages peut susciter un éveil de créatures en état d'hibernation laissé à la discrétion du maître de jeu pour des séances de course poursuite dans la forêt lorsqu'ils s'y aventureront.*

*Les gens aperçus entrant et sortant de la ville sont les habitants zombifiés de celle ci, conséquence du puissant maléfice, et ces derniers répètent les gestes de leur vie avant leur transformation sans vraiment en prendre conscience, d'où l'impression de cortège répétitif. Les habitants suivent à la lettre ce que les horaires de leur vie d'antan leur faisait faire.*

### **Transition à l'acte II:**

Si Magran et Osark sont en vie dans l'option 1, les personnages peuvent les emmener avec eux ou les laisser attachés, ce qui conduira à leur mort très rapidement dès la nuit tombée.

Dans l'option 2, Magran et Osark entrevoyant la possibilité de fuir l'île accompagneront les personnages vers la cité.

### **Acte II: la cité d'Ilystrante**

Au sortir de la forêt dont la traversée devrait prendre une petite journée, celle ci débouche sur une haute muraille noire d'où des pointes de lances dépassent et laissent deviner le mouvement paresseux et continu d'une garde écervelée. L'entrée de la ville se situe au sud et l'affluence des zombis entrant et sortant devrait surprendre les joueurs: Les habitants de la ville ont été propulsés dans la non vie mais leur existence se poursuit. Les morts vivants peuvent détecter la présence de vie qui constitue un fumet des plus appétissants pour eux, aussi une approche distante et discrète sera préconisée.

La nuit cependant, l'affluence cesse et les zombis rentrent mystérieusement chez eux, comme s'ils avaient gardé leurs habitudes de leur vivant, donnant une ouverture plus aisée pour les joueurs..à condition de ne pas se faire repérer par les essaims de Vargouilles..

L'intérieur de la ville se présente en une succession de maison en pierre et des toits de chaumes à la périphérie intérieure, puis à des villas plus luxueuses à mesure qu'ils s'enfoncent dans le centre, la ville est agencée de telle sorte que les faubourgs principaux convergent tous vers un palais central d'où le soupçon d'une lueur azur émerge. Au fil de leur pérégrination, les personnages pourront être témoins de scènes irréalistes de zombie mimant le souper ou le coucher de leurs enfants dans leur lit comme si la vie continuait selon une horloge qui semble ne pas s'être arrêtée. Il est important cependant de faire preuve de prudence: plus ils traîneront dans un quartier ou s'attarderont pour fouiller une maison vide, l'odeur de leur présence n'en sera que plus aisée à détecter pour les zombies qui sortiront de leur mesure pour poursuivre les personnages, entraînant une suite sans fin de zombies se joignant à la curée..

Vous êtes libre de rajouter, d'étendre l'exploration de la ville en la ponctuant de bâtiments dignes d'intérêt, de siège dans une tour de magicien, de la découverte d'une armurerie avec moult armes et armures magiques ou de salles de trésor d'un riche marchand etc. Au final, toutes ces activités et la détection de leur odeur devrait attirer progressivement une horde de zombies qui se lancera à la poursuite des personnages.

**L**a pression devrait conduire les personnages vers le palais central qui se présente ainsi: au devant des portes du palais se tiennent trois sentinelles vêtues d'armures en écailles évoquant celles de poissons et des casques aux accents marins. Ces sentinelles sont des envoyés du dieu de la mer Shalymir et elles gardent le palais de toute intrusion. Si les personnages sont poursuivis par les zombies, l'aura bleu azur semble recouvrir le château d'un voile translucide qui une fois franchi protège les personnages des zombies qui eux, au contraire, exploseront dès lors qu'ils mettent le pied dans cette zone.

Une fois en sûreté dans le périmètre magique, l'une des sentinelles s'approche et demande aux personnages la raison de leur visite. Les sentinelles étant là depuis 200 ans, leur intelligence aura été considérablement réduite, la cité n'ayant reçu la visite de personne si ce n'est des zombies gémissants, les sentinelles n'auront que le souvenir «d'interdire l'entrée du château à quiconque », sans en comprendre la raison. Les joueurs devront user d'esprit pour passer outre l'interdiction, MJ ne rendez pas la tâche trop ardue et cantonnez vous aux limites des termes de leur mission pour permettre au joueur par jeu de mots à les contourner.

Si les joueurs considèrent l'usage de la force, l'un des naufragés ,s'il les accompagnent tentera de forcer le passage et terminera fendu en deux de la tête aux pieds avec une rapidité et une maîtrise surnaturelle par l'une des sentinelles. Dans l'éventualité où ils ne sont accompagnés ni de Magran ni d'Osark , une démonstration de force des sentinelles fauchant des dizaines de zombies agglutinés aux abords du voile pourra servir de mise en garde efficace.

Une fois les sentinelles passées, les portes du château s'ouvrent aux personnages, au dehors une foule de zombie s'est agglutinée devant le voile magique, impassible mais fixant tous leurs regard mort sur les personnages.

L'intérieur du château devrait offrir un contraste saisissant: pénétrant dans un grand hall d'entrée éclairé par des torches qui semblent n'avoir été allumées que récemment, l'ensemble du château montrera des signes de préservation irréaliste. Ponctuez votre récit par la propreté des sols, les tables de salle à manger mises avec un repas fumant et comestible attendant face à des chaises vides, une cuisine dont les marmites sont emplies de bouillons fumants etc. Le temps semble avoir été préservé du cycle naturel qui semble suivre son cours normal à l'extérieur. Le château est riche en pièces diverses, certaines contenant de l'or et des éléments dignes d'intérêt pour un alchimiste ou un magicien, des armes et des armures de bonne facture mais pas âme qui vive.

**C**e n'est qu'en atteignant la salle du trône que les personnages obtiendront l'esquisse d'une réponse aux mystères de l'île. Vaste et de plafond haut, la salle du trône contient en son centre une fontaine emplie d'une eau turquoise étincelante, encerclée par des statues de sel représentant des prêtres en toge aux teintes bleu marines placés dans les quatre directions cardinales et mimant des gestes de supplication. Il s'agit en fait d'un rituel conduits par les prêtres de Shalimyr pour protéger le château de la corruption extérieure, la puissance du rituel ayant requis un tribut lourd à payer: pas moins le corps et l'âme des prêtres.

***Optionnel: Les prêtres portent sur eux nombre de bijoux aux propriétés magiques qui attirera l'oeil du premier observateur aux tendances roublardes. Il sera aisé de prendre***

**ces bijoux, mais le moindre effleurement des statues les fera se dégrager et finir en tas de sel. Même si d'apparence cela ne causera rien aux personnages, les protection aux dehors qui empêche les zombies d'entrer s'en verront amoindries: les statues de sel des prêtres agissent comme pilier stabilisateur de l'énergie magique concentrée dans la fontaine. Les détruire un à un amenuisera progressivement le champ de protection, au point que si l'ensemble des statues se brisent, la protection magique s'effacera et l'eau de la fontaine prendra une teinte verdâtre, et les sentinelles de dehors disparaîtront. Ce qui aura également pour effet de laisser le champ libre aux zombies agglutinés au dehors transformant le château en terrain de poursuite.**

Sur le trône central, y siège la carcasse d'un homme portant une couronne d'or et vêtu d'habits régaliens: le cadavre desséché du roi Tancred Ier. Il tient dans sa main droite une épée (de nature magique +2 et d'une clé en serrée dans sa gauche. Celle ci conduit aux quartiers royaux où se trouvent les chambres.

Les personnages pourront explorer le château dans son ensemble, tout y est libre d'accès -et désert- hormis les geôles et les quartiers royaux qui requièrent chacun une clef.

L'exploration des quartiers royaux quant à elle donnera les informations suivantes:

- 3 des 2 chambres des princesses royales seront en désordre comme si une bête sauvage y avait séjourné, avec des traces de griffes sur la porte du côté intérieur de même que l'encolure des fenêtres barricadées de chaînes épaisses. Une recherche plus approfondie révélera dans l'une des chambre un cadavre d'adulte desséché sous le lit, et dans l'autre des ossements de bébés dans un placard. La troisième chambre sera l'absolu contraire des deux autres: en ordre sans traces suspectes mais aux fenêtres également enchaînées.
- La chambre du roi et la découverte d'un compartiment secret dans son bureau leur permettra d'obtenir un journal -celui du roi- et trois clef d'aciers qui ouvrent les lourdes portes d'acier des tours où sont enfermées les princesses.

La découverte du journal du roi révélera aux joueurs la véritable nature du maléfice qui s'est abattu sur l'île. Le dernier passage du livre sera particulièrement éloquent

*« Dès lors qu'elles rencontrèrent cet homme, la malédiction avait déjà planté sa graine putride. Il les a corrompu, les a charmées, converties à son culte impie, elles ont sombré dans le stupre, la luxure, et la corruption, maudit sois tu Merodus Skorryll, maudit sois ton charme démoniaque et ton infamie! Que n'ai je été le plus grand des sot de ne pas avoir vu l'insidiosité de ton jeu plus vite...*

*Ma douce et tendre Eléaniel, morte empoisonnée par notre propre enfant, le cauchemar de tout père de voir son enfant commettre un parricide. J'ai dû me soustraire à enfermé mes filles dans des tours fortifiées pour soustraire le territoire de leur aura maléfique. Mes espions ont permis de découvrir que des prêtres impies allaient débarquer sur l'île pour emmener mes filles et répandre la corruption au delà des mers sur le continent. Nous les avons arrêté à temps, le combat a été violent, nombre de braves soldats sont tombés face à ces hérétiques, même après les avoir transpercés de toute part, ils avaient encore la force de lancer des sorts mortels, nous les avons crucifiés encore vivants sur la plage priant Shalimyr de nous protéger de ces démons, cela a semblé marcher car cela a mis fin à leurs attaques. Certains soldats pleuraient, si jeunes déjà et confrontés à de telles horreurs. Et pendant ce temps là, les sujets exigeaient justice pour la mort d'Eléaniel...*

*Il est déjà trop tard, les sujets du royaume se transforment en mort vivants infestés de vers, la ville tombe, les soldats disparaissent, j'ai convoqué les prêtres de Shalimyr pour tenter un dernier rituel, j'ai tout perdu, mon amour et mes enfants, elles ont embrassé les Abysses et ont accepté de renoncer à leur humanité, ces créatures ne sont plus mes filles, elles en ont l'apparence mais ce n'est pas leur âme, cela ne se peut! Elles sont mortes déjà depuis longtemps..J'entends les morts vivants gratter aux portes du château, je les entends s'agglutiner aux murailles, ils arrivent, l'espoir est perdu. Puisse Shalimyr préserver cette citadelle et puisse t-il nous envoyer nos libérateurs..Les monstres qui possèdent mes filles sont enfermées dans les tours, le monde est sauf de leur influence, pour l'heure, chacune des tours est scellée par une clef consacrée par les prêtres de Shalimyr, si quelqu'un trouve ses clefs, puissent ils être le bras fort qui osera ce que mon coeur de père m'a toujours défendu de faire. Merodus maudis soit ton nom à jamais, puisse les Abysses t'engloutir et te dévorer pour l'éternité ... Tancred Ier - Roi d'Ilystrante »*

Il sera fait également mention d'une créature maléfique enfermée dans les geôles du château, fruit d'une « soirée » en compagnie dudit Merodus avec l'une de ses filles. La clef conduisant au geôles du château pourra être trouvée dans les affaires du roi.

De là il ne reste plus qu'aux joueurs de se rendre aux geôles pour y découvrir la créature qui s'y terre.

### **Acte III: Justice pour le roi**

**L**es geôles, à l'instar des autres pièces du château seront intégralement préservées et auront l'air d'avoir été entretenues récemment. A leur approche, une voix gutturale se fera entendre appelant à l'aide. La voix se fera d'autant plus insistante que les personnages s'en rapprocheront jusqu'à en arriver à la limite de l'hystérie.

Dans une geôle à la porte ouverte, se tient un diable en chaînes qui affichera une mine désespérément réjoui de voir enfin quelqu'un - n'importe qui - de vivant. Le diable est emprisonnée dans un pentacle qui l'a préservé et maintenu en détention pendant tout ce temps. Sa santé mentale néanmoins en aura été grandement fragilisé le poussant à supplier les personnages de le libérer en échange de la promesse de les aider à trouver les sorcières pour les tuer.

Via un interrogatoire plus poussé, le diable dit se nommer **Xermalac'hmernyan** et a été convoqué par un rituel conduit par un homme aux cheveux noirs plaqués en arrière aux manières altières d'un noble. Il était entouré de trois femmes qui ont été prises d'un fou rire et ont commencé à le moquer puis l'une d'entre elle a demandé à l'homme de torturer le diable pour leur bon plaisir. La vengeance et l'espoir d'être libéré est ce qui a maintenu le diable à peu près sain. Si les personnages hésitent encore, il révèle que la malédiction qui frappe l'île est d'origine démoniaque et non diabolique du à une divinité plus anciennes que les princes démons des Abysses. La seule solution est d'aller occire les trois princesses dont il soupçonne d'être un conduit pour le pouvoir de cette divinité.

S'ils libèrent le diable (il suffit de briser le pentacle dans le sable) il sera fidèle à sa parole et assistera les personnages jusqu'à la mort des trois princesses, avec néanmoins moult protestations hystériques venant de Margan ou Osarg s'ils les accompagnent. Dans le cas contraire, son espoir se volatilissant, il perdra ses moyens et tentera de frapper les personnages de ses chaînes qui seront arrêtées par le pentacle et terminera par une litanie sans fin d'injures et de menaces.

De là les personnages devraient avoir suffisamment d'information pour la prochaine étape aller tuer les princesses dans leur tour, les joueurs possédant les clefs de chacune qu'ils ont obtenu de la chambre du roi. La sortie du château pourra se faire par un égout dont la bouche se trouve plus en profondeur des geôles et qui conduisent à une rivière rejoignant la forêt. La canalisation exutoire est vierge de tout danger car encore dans le périmètre du château, en revanche dès lors qu'ils rejoignent la rivière, ils devront user de discrétion pour ne pas attirer les zombies « pêchant » sur les rives. Vous pouvez, pour transformer cette fuite en cavalcade, rajouter des zombies noyés qui tenteront d'entraîner les personnages vers le fond pour les dévorer. Il faudra de là repasser les dangers de cette forêt et longer la côte jusqu'à arriver à une petite jetée où deux barques sont amarées et non loin, trois îlots séparés d'où émergent des tours de pierre. L'arrivée jusqu'à cette jetée ne devrait pas être de tout repos: c'est la nuit et les essaims de démons sont de sortie pour la chasse...

**A** l'approche des tours, les visions de la femme en robe blanche qui leur était apparu auparavant se feront plus insistantes.

Les tours devraient être explorées dans l'ordre suivant:

- **Première tour:** Tour d'Elemyre. L'ouverture de la porte accueillera les personnages avec une odeur rance et putride, indiquant une aération quasi inexistante du rez de chaussée. De là un escalier en colimaçon conduit les personnages vers l'étage. Arrivé en haut, se présente une pièce qui sert de chambre sommaire avec un lit, un bureau, une cuvette pour les latrines et une bassine pour la toilette, de même qu'une table avec une chaise et les restes d'une assiette brisée. Sur le lit, une femme au teint d'albâtre qui ouvrira des yeux rouges sang sur les personnages. Elemyre est une vampire et pourra se jouer des personnages en tentant de les charmer ou en se jetant violemment à la curée. Rien ne se trouve d'autre dans cette tour. Vaincre Elemyre réduit son corps en poussière.
- **Deuxième tour:** tour de Talaryne. A l'instar de la première tour, la même odeur rance de moisi inondera les narines des personnages. Les tours sont faites de même facture et un escalier en colimaçon mènera les personnages à une chambre le cadavre desséché d'une femme dans une robe blanche est recroquevillée contre le mur sous la seule meurtrière de l'étage. Elemyre est morte depuis longtemps et l'une de ses mains squelettiques s'agrippe à un parchemin roulé. Celui ci contient un seul mot « Pardonnez moi papa». Libre au MJ de laisser davantage d'indices sur le sort funeste de Talaryne. Dans la réalité des 3 princesses, elle fut la moins sujette à la corruption, suivant ses soeurs aînées de peur d'être rejetée, mais sa complicité tacite la rendit coupable aux yeux de son père qui la condamna dans les mêmes termes que ses soeurs. S'ils le souhaitent, un prêtre ou un paladin peuvent conduire une prière ou une bénédiction destinant à recommander l'âme de cette femme pour qu'elle trouve la paix. Cette action donnera un bonus conséquent lors de la dernière confrontation qui pourra se manifester par exemple comme un avertissement aux personnages au moment de pénétrer la tour..
- **Troisième tour:** tour de Shendara. En entrant, pas moins d'une demi douzaine de statues aux expressions tantôt de surprise, tentant suppliantes sont dispersées entre la porte et l'escalier. Des bruits de pas descendant à un rythme lent se font entendre, apparaît Shendara, métamorphosé en Méduse et figeant de son regard tous ceux qui posent les yeux sur elle. Si vos personnages ont aidé à apaiser son âme, ils peuvent recevoir un avertissement de fermer les yeux au risque de finir comme les malheureuses statues encore présentes. Ne pas voir la méduse protège contre son regard pétrifiant. C'est un combat à mort, Shendara ne montrant aucune inclination à vouloir parler.

Après sa défaite, les personnages trouveront en haut de la tour une petite statuette d'un noir sans reflet représentant un sinistre humain à tête de poulpe (oui Cthulhu!!). La statuette peut

être détruite par une arme magique ou un sort offensif (tours de magie inefficace) les armes normales ne l'affectant pas. A sa destruction, une puissante onde de choc s'en dégage qui fragilise la tour entamant un lent effondrement.

### **Conclusion:**

La destruction de l'étrange statuette dissipe progressivement la masse de nuages noirs recouvrant l'île, les zombies s'effondrent et retournent à l'état de cadavres inanimés, les essaims de démons se cache du soleil nouvellement réapparu depuis 200 ans, la malédiction est levée, mais ne laisse désormais que des ruines silencieuses. Au loin dans l'océan, il semblera aux personnages d'apercevoir au loin un poisson immense aux couleurs de l'arc en ciel jaillissant des flots, capturant de ses écailles des reflets du soleil en myriades de couleur, puis disparaissant aussi vite qu'il était apparu. Tout prêtre de Shalimir présent dans le groupe, ou si Margan est toujours avec eux, comprendra qu'il s'agit d'un signe rare du dieu Shalimir. Puis alors que l'écume du plongeon de ce poisson se dissipe, les personnages aperçoivent un navire marchand qui se dirige droit vers l'île. Un heureux hasard ou un présent du dieu Shalimir pour les ramener à la civilisation?

**Si les personnages avaient été envoyés pour enquêter sur l'île**, à leur retour, les personnages seront richement récompensés par leur mandataire qui leur octroiera chacun un objet magique et une bourse de 400 pièces de platine chacun (modulable à votre convenance) .

**Si les personnages ont échoué par hasard sur l'île**, ils trouveront s dans les tours des soeurs des trésors (bijoux et pierres précieuses en quantité) et des objets magiques. N'hésitez pas à en faire un fabuleux butin pour récompenser leurs efforts!

### **La suite....**

Les effets néfastes ont perduré deux siècles durant et ont durablement transformé la nature et le règne animal, demeurent encore des démons qui rendront l'île encore inhospitalière pour longtemps. Mais il ne faudra guère de temps pour les autres nations de commencer à convoiter cette île jadis prospère, et de nombreux nobles ou guildes marchandes seront disposées à payer généreusement des aventuriers pour la nettoyer.

Le diable en chaînes, s'il accompagne les personnages, prendra congé d'eux après les avoir remercié et avouera désirer profiter de l'île pour lui seul.. Xermalac'hmernyan compte t-il faire appel à ses serviteurs pour le rejoindre ?

Et qu'est devenu Merodus Skorryll ? Quel était le but de cet homme qui semble être à la source de tout ce tourment, ce nom devrait d'ailleurs résonner de façon familière pour l'un des personnages, car il y a bien un Seigneur Skoryll qui possède son propre domaine pourrait il être le descendant de ce Merodus ? Et quel est cette divinité à tête de poulpe? Une aventure dont beaucoup de mystères restent à élucider..