



# L'Île des Morts

Un scénario de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Scénario d'introduction officiel de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

## Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde, est un livre de référence complet et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Toutes les règles du jeu sont rigoureusement dans l'esprit de la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse.

Plus d'informations : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Forum officiel de Loup Solitaire : [www.loup-solitaire.fr](http://www.loup-solitaire.fr)

### LEGAL NOTICE

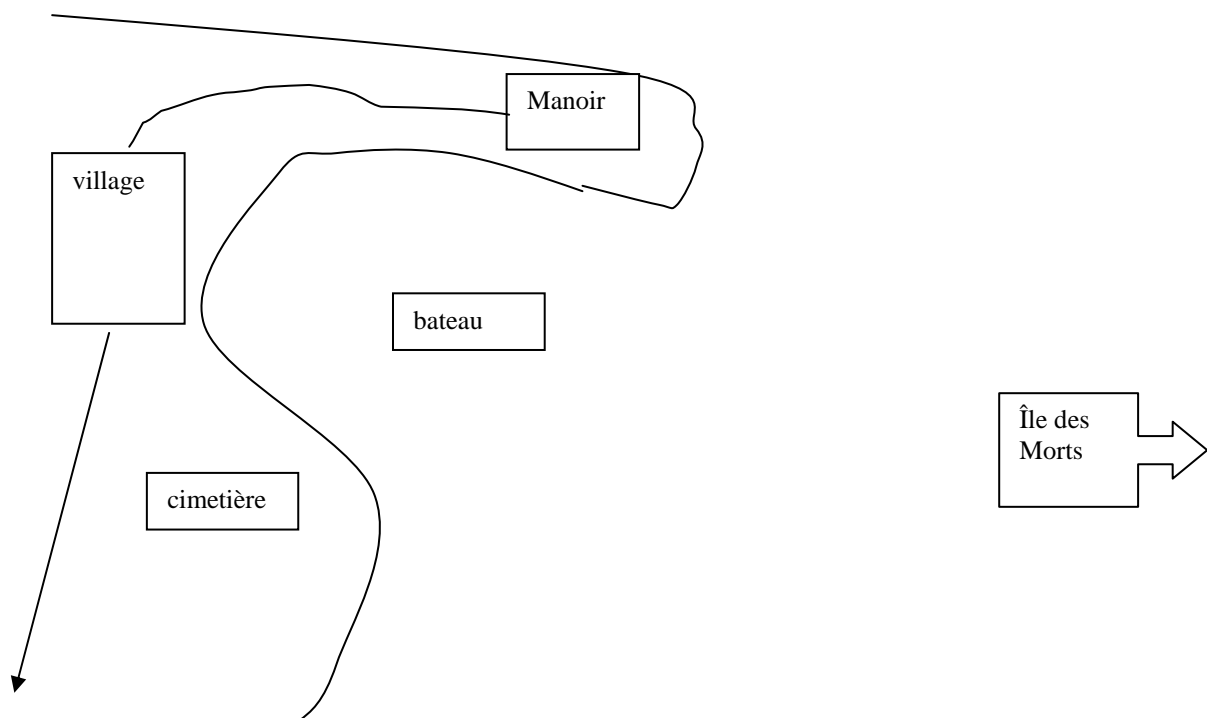
La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

**Synopsis :** les Maîtres des PJs leur ont demandé de protéger l'érudit Huldrak. Celui-ci a contribué par son savoir à démanteler une secte maléfique « Regio Mortis » sévissant dans tout le Magnamund et l'on craint des représailles, un membre de la secte aurait survécu...

**Les PJs :** s'ils sont du Sommerlund, il n'y a aucune difficulté à les réunir. Sinon, un navire Chadaki les a amenés ici. Les Maîtres des PJ leur ont remis à chacun une potion de Laumspur. Les PJs sont de niveau 1 ou 2 et gagneront un niveau à la fin du scénario.

### **Episode 1 : L'hôte**

Le manoir d'Huldrak domine un village côtier depuis la falaise où il est situé. Le bateau Chadaki mouille non loin. Depuis l'extrémité de la falaise, toujours dans la propriété du manoir, on peut voir la forme de l'Île des Morts.



*Le manoir Huldrak :* situé à 500 mètres du village, c'est une vieille bâtisse de pierre ayant souffert du mauvais temps et des vents marins. Néanmoins, il se dégage de l'ensemble un certain charme. La mousse envahit les façades Sud et Ouest, alors quelle épargne le reste du bâtiment, battu par les vents. La famille Huldrak est des plus anciennes, ses terres ayant été établies à l'aube du Sommerlund. On doit au manoir, et à l'unique descendant de la famille, le respect que l'on doit aux anciens.

*Le village :* Petit village de pêcheurs aux maisons basses, sans enceinte ou palissade, aux honnêtes travailleurs de la mer, où traditionnellement les femmes vont aux champs quand les hommes sont au large. Dans la crique mouille l'Albatros, le fier navire Chadaki. Il n'y a qu'une taverne, celle du Marin-pêcheur.

*L'Albatros* : fier navire Chadaki, pas de première jeunesse mais encore solide. On ne peut y accéder que par la nage ou par barque. Attention, s'il n'y a que des PJs du Sommerlund, vous pouvez faire disparaître ce vaisseau du scénario.

*Le cimetière* : à trois cents mètres du village. Ayant pour enclos un mur (2m) de pierres plates, tout mousseux côtés Sud et Ouest, intact côté Est et Nord. Une grille assez bien entretenue, mais grinçante à souhait, est l'unique entrée. Les tombes sont indiquées par de modestes pierres gravées, abritant des familles depuis des générations. Au centre du cimetière trône le caveau des Huldrak, dont les premiers membres voulurent être enterrés auprès de leurs gens.

*L'Île des Morts* : ilot que l'on aperçoit à l'Est hormis par mauvais temps, il ne semble n'être que falaises abrupts. Il abritait jadis une communauté de naufrageurs, le seigneur d'Huldrak y mit bon ordre. Les pêcheurs évitent l'île (à quoi bon se fracasser sur les rochers ?). Les PJs peuvent apprendre d'eux qu'on peut accoster l'île par l'Est, en barque.

Huldrak est un vieil érudit (expert niveau 7) boiteux, acariâtre, désagréable, insupportable, misanthrope... Mais il est un ennemi opiniâtre des Forces des Ténèbres et ses conseils sont précieux. Comme il se doit, il refuse que les PJ logent chez lui, et au mieux ne les recevra que dans le vestibule. Il faut dormir à l'auberge. Toutefois, le vieil Huldrak a une réserve plus que conséquente en Laumspur et il n'hésitera pas à en donner aux PJ blessés, sans ronchonner. Si les PJ réussissent à « l'amadouer » (DD 15), il peut leur raconter l'histoire de l'Île des Morts (voir épisode 3, *Chronique des Premiers Seigneurs*)

## **Episode 2 : The Fog**

En soirée, alors que tombe la nuit, si les PJs surveillent la mer, ils verront un brouillard se former en nappe au loin. C'est sa luminescence verdâtre qui peut laisser présager du pire. Manifestement, il englobe l'Île des Morts.

➤ Si les PJs sont sur le bateau, l'équipage remarquera fatalement cette étrange manifestation atmosphérique. Or, c'est superstitieux un marin...

Comme il se doit, les quelques chiens du village se mettront à hurler à la mort.

➤ Si les PJs se rendent à la taverne du Marin pêcheur, les hommes s'y délassent avant de rejoindre leur foyer. Si on leur parle du brouillard, ils iront voir et jureront n'avoir jamais rien constaté de semblable. Mais l'Île des Morts a mauvaise réputation, pour sûr, et c'est à cause d'elle et de ses naufrageurs que le village ne s'est jamais développé. Il y a beaucoup de légendes (soyez prolixes). Si un PJ veut se rappeler ce que l'on sait de l'île, il doit avoir Connaissance Histoire ou Noblesse, centré sur le Sommerlund. Le DD est de 15. (voir épisode 3 *Chronique des premiers Seigneurs*)

Le pire, c'est que ce brouillard agit étrangement : s'ils l'observent les PJs verront qu'un bras du brouillard se dirige vers le Sud de la crique.

Un PJ compétent en Art de la Magie, DD 12, soupçonnera une magie ancienne et maléfique, une magie liée à la mort et aux ténèbres. Les morts-vivants, sont des légendes qui prennent parfois corps, on ne le sait que trop dans le Magnamund.

Le capitaine du navire, si des PJs ont cette idée saugrenue, refusera de prendre la mer de nuit, pour aller inspecter un brouillard... où l'on ne verra rien. La marée n'est qu'au matin.

#### *La progression du brouillard :*

Au crépuscule, il se lève autour de l'Île des Morts, au soir il brille, englobant l'île.

19h00 Puis peu à peu un bras se détache.

20h00 Une heure après encore, on peut estimer qu'il prend la direction du cimetière.

Enfin, il est à noter que le brouillard se dirige contre le vent !

21h00 La nappe commence à s'étendre vers la crique.

24h00 le bras a atteint le cimetière et l'enveloppe

01h00 La crique est envahie, pendant que le bras se dirige vers le village. Le brouillard baigne au pied de la falaise du manoir. Il ne peut s'élever jusqu'à elle, il retombe

02h00 Le village est englouti sous le brouillard

03h 00 Le brouillard coupe le chemin reliant le village au manoir, ce dernier est sur sa falaise comme un îlot dans une mer de brouillard. Lentement, comme s'il grimpeait la pente à pied, le brouillard monte vers le manoir depuis la terre.

05h00 Le brouillard atteint finalement le manoir. Seul l'espace entre l'arrière du manoir et l'à-pic de la falaise est libre.

#### *Le brouillard :*

Marghal, le survivant de « Regio Mortis » a réveillé l'ancienne magie d'un autel Drakkarim.

Verdâtre, vaguement luminescent, le brouillard dégage une lueur malsaine et il fait chuter la température là où il s'étend. Son déplacement est tout sauf naturel.

Toute personne prise dans le brouillard doit faire un test de vigueur DD 12 ou frissonner et subir un malus de -1 à toute action, tant qu'elle ne sort pas de ce brouillard. Retourner dans le brouillard implique un nouveau jet de vigueur.

La luminescence du brouillard empêche de se trouver dans le noir total.

#### *Les choses dans le brouillard :*

Ce brouillard véhicule squelettes et zombies. Les squelettes sont les plus silencieux, même si quelques cliquetis d'ossements mal fichus peuvent les trahir ; pour entendre un squelette approcher dans le brouillard, le DD en Perception est de 13. Les Zombies ne pouvant s'empêcher de râler, leur lenteur pataude facilitant leur repérage, le DD est de 10.

Le brouillard dans le cimetière va faire émerger douze squelettes, en piteux état il est vrai, mais convaincus de devoir tuer les vivants. Du caveau des Huldrak, personne ne sortira, sauf si on fait sauter la chaîne qui en ferme l'entrée. Alors quatre squelettes qui ont pu se lever entreront dans la danse, et eux sont armés et en forme.

L'objectif des squelettes (ou du moins de la force qui les dirige) est de se rendre au village (plus forte concentration de vivants), puis au manoir. Pour suivre leur progression, voir la progression du brouillard.

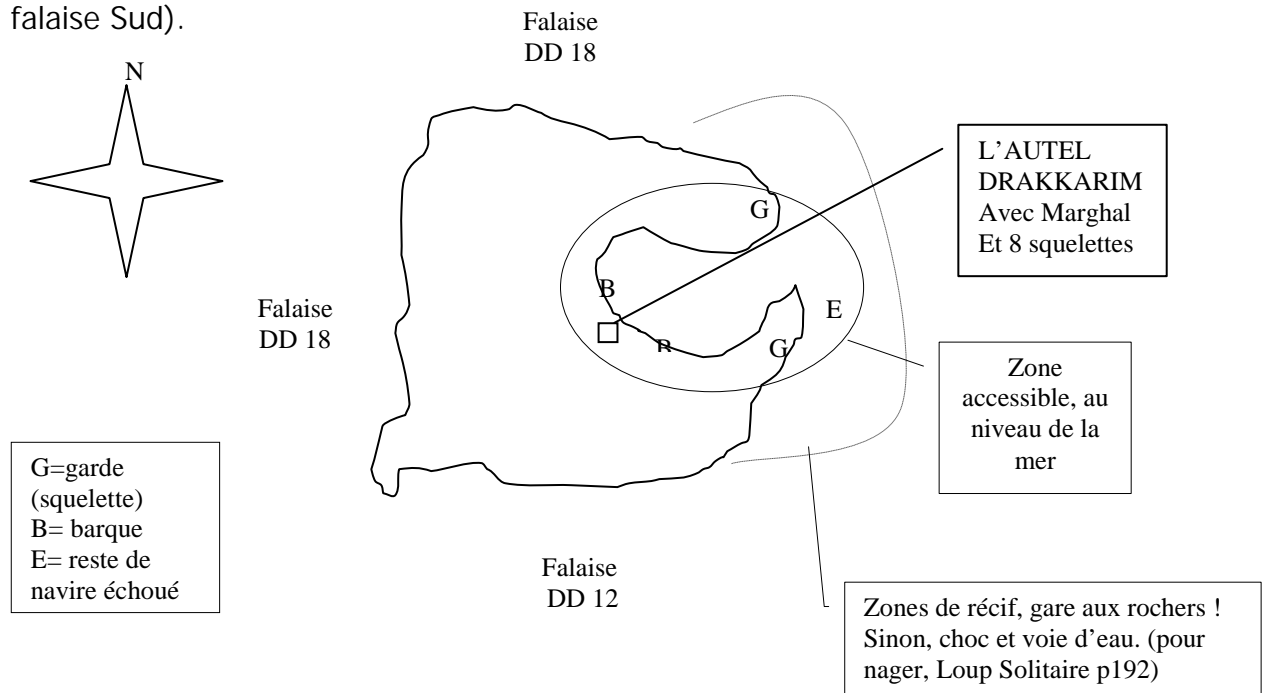
Le drame, c'est que huit zombies vont sortir de l'eau une fois que le brouillard atteint le village. Ils sont dégoûtant d'algues et de vases, mais font des adversaires plus coriaces. Ils attaqueront le village, puis remonteront vers le manoir.

Le brouillard se dissipera lorsque le dernier mort-vivant sera détruit ou que ne vienne l'aurore.

### Episode 3 : Assaut sur l'Île des Morts

À l'aube, on voit bien que l'île est toujours sous le brouillard (qui ne brille plus de façon glauque). La menace persiste donc. La meilleure défense étant l'attaque, il faut convaincre le capitaine du navire de mettre voile vers l'île. Certes, il ne l'approchera pas avec son bateau, mais on affrètera une barque (on peut en prendre chez les pêcheurs) pour s'approcher prudemment. S'il n'y a pas de navire, il faut utiliser un bateau de pêcheur.

L'Île des Morts comporte une pointe à l'Est, quasiment une presqu'île, où les naufrageurs brûlaient leurs feux. Il y a une grotte où ils entassaient le butin (les Drakkarims y mettaient leurs vivres). Au fond de cette grotte, le terrible autel. On ne peut aborder l'île que par l'Est, avec une barque, vouloir aborder par les autres côtes impliquent de nager puis ensuite de grimper les falaises (DD Escalade 18, 12 pour la falaise Sud).



Petite histoire de l'Île des Morts (*Chronique des premiers Seigneurs*) :

Des Drakkarims utilisèrent l'îlot comme un avant-poste, vers 2700. Ce fut le premier des Huldrak qui les chassa de l'îlot, le premier Huldrak mentionné dans les généalogies du manoir, avant même la création du Sommerlund. Son exploit a été oublié, car durant les guerres contre les Drakkarims, ce genre de coup de main n'était pas rare, même s'il finissait souvent en tragédie. Ce fut un de ses proches descendants, vers 2870, qui chassa une bande de naufrageurs, adeptes de cultes ignobles (sic). Le Seigneur en conclut que l'îlot était maudit, et interdit à quiconque d'y accoster sous peine de mort. On laissa les corps des naufrageurs aux crabes et aux mouettes. L'assaut fut donné à chaque fois en grimpant les falaises Sud (plus praticables, moins de vent) de façon à surprendre l'ennemi. À chaque fois de valeureux guerriers périrent en tombant sur les rochers...

Sur l'Île des Morts, il reste un artefact obscur et maléfique, un autel de granit où les naufrageurs sacrifiaient en de rites barbares ceux qui survivaient au naufrage. En fait, l'île servit de petit poste avancé aux Drakkarims quand ceux-ci écumaient les mers, leur influence maléfique est notable (symboles Drakkarims sur l'autel).

Pouvoirs de l'autel Drakkarim : contrôler un brouillard camouflant des activités sinistres, pourvu qu'on y fasse un sacrifice. De plus, on peut animer des morts du moment que l'on a ce qu'il faut (et y a des squelettes avec armes rouillées).

Pour 4 points d'Endurance dépensés, avec un jet d'Art de la Magie :

DD 20 lever un brouillard enveloppant l'île.

DD 20 diriger se brouillard où l'on veut (vitesse d'expansion au gré du MJ)

DD 25 lever autant de dés d'endurance de morts vivants que le niveau de l'invocateur fois deux, pourvu qu'il y ait le « matériel » disponible dans la zone du brouillard.

Pour 1 point d'Endurance, si on sacrifie une victime et réussit un DD 15 Art de la Magie, on peut réaliser une des actions précédentes sans dépenses 4 points.

En cas d'échec d'un jet, les points d'Endurance sont dépensés. Le fautif aura désormais un malus de plus 1 s'il réessaye. Les malus sont cumulatifs, c'est un autel maléfique qui aime absorber la vie d'autrui.

Les naufrageurs n'avaient pas découvert tous les ténébreux pouvoir. Il s'agissait d'un plan Drakkarims pour garder le contrôle des côtes du Sommerlund, en établissant des autels de ce type en plusieurs endroits stratégiques. C'était le premier essai (il date d'avant l'alliance entre les Drakkarims et les Seigneurs des Ténèbres), il n'eut pas le temps d'être utilisé, le Seigneur d'Huldrak intervint assez tôt, sans le savoir.

Détruire l'autel ? Avec un test d'Art de la Magie DD 15 on comprend qu'il est possible de le briser avec une arme en frappant au centre du pentacle gravé, mais l'arme sera détruite dans l'action.

Marghal, est le dernier adepte de la secte Regio Mortis, il connaît Evocation (Loup Solitaire p73), qui lui a permis de comprendre comment utiliser l'autel.

Le soir de l'attaque, l'Endurance de Marghal est 4 points en dessous de son maximum (il a pratiqué des sacrifices)

Le lendemain, il est toujours à 4 points en dessous (il s'est requinqué, mais a dû invoquer, sans sacrifice, des squelettes pour préparer un nouvel assaut)

Il a fait échouer son petit navire sur les rochers et c'est servi de ses marins (zombies, sacrifices)

### **Epilogue :**

Huldrak l'érudit remerciera les PJs de leur aide, ce qui est chez lui rarissime. Il ne leur donnera aucune récompense particulière, mais ses relations et ses conseils leur seront précieux à l'avenir lorsqu'ils prépareront des quêtes périlleuses !

## Profils PNJs :

### Squelettes

Loup Solitaire p317, End 6 maximum (pas très entier), pour ceux du cimetière et ils n'ont pas d'armes. Les squelettes du caveau des Huldrak sont mieux conservés, End 8, et sont armés de boucliers et d'épées.

Sur l'île, les squelettes (End 5 maximum) sont équipés d'armes à une main en mauvais état, datant du temps des naufrageurs. Elles infligent une pénalité de 1 à celui qui les utilise.

### Zombies

Loup Solitaire p319, End 12 minimum (24 max)

Ils sont plus frais que les squelettes et équipés d'armes à une main en bon état.

### Marghal

Adeptes Niveau 6 (Loup Solitaire p213)

End : 24

Connait le sort Evocation

Pour le reste (compétences, armes, trésor), c'est comme ça vous arrange.