

# *Le silence est une vertu*

## *Une aventure pour le jeu de rôle*

### *Warhammer*

***Synopsis :** Au large de la cité de Bordeleaux se trouve l'île Muette. Pour des raisons inconnus, les gens qui vivèrent là-bas ont disparus et désormais on ne peut plus prononcer, provoquer ou entendre le moindre son. Qui plus es, ceux qui ont tentés de percer le mystère n'en sont jamais revenus...*

Cette histoire se situe en Bretagne, dans la région de Bordeleaux. L'île Muette existe vraiment dans l'univers de Warhammer, mais libre à vous de la remplacer par un îlot du nord de l'Empire si vous le souhaitez, ou où que ce soit d'autre d'ailleurs. Le niveau de difficultés pour ce qui est des combats s'adresse à une équipe dans sa deuxième carrière, mais libre à vous de modifier le niveau de difficultés ainsi que d'appliquer les règles pour la V1.

Bordeleaux est une ville plaisante, il y fait bon vivre malgré les bagarres d'ivrognes qui ont trop bus de ses excellents vins et les tentions qui règnent parfois, notamment avec l'extérieur. Au large de la cité se trouve une île plus grande que les autres qui fut longtemps habités, mais un jour ses habitants disparurent tous subitement, sans laisser de traces, et désormais on ne peut prononcer, provoquer ou entendre le moindre son que le sol de cette île... Les raisons à cela restent inexplicables, et les quelques personnes à avoir voulu percer ce mystère ne sont jamais revenues des profondeurs de l'île. En Bordeleaux la situation est connue depuis fort longtemps, mais comme aucune menaces n'émanent de cette île personne n'y accorde d'importances et ne veut perdre de moyens là-dedans. Parfois, des navires disparaissent. On met ça sur le compte des intempéries ou des pirates, mais souvent c'est l'île qui en est la cause. Explications dans ce scénario...

### **1. Là ou les ennuis commencent...**

Les Pjs sont, pour une raison ou une autre, dans le duché de Bordeleaux, en Bretagne et se rendent dans la cité du même nom. Ils arrivent dans un petit village de pêcheur, Piédanleau, calme et tranquille, à la population accueillante et situé à à peine deux jours de marche de la cité de Bordeleaux. Il y a à peine une cinquantaine d'âmes et donc pas grand-chose à faire à part boire quelques pichets de vin dans l'auberge du coin, se promener sur la plage ou discuter avec les aimables habitants. Faites que ces instants passés au village soient très plaisants pour vos Pjs et qu'ils s'attachent à la population (d'autant plus si votre groupe est composé de « gentils »). Car cette nuit là un drame va se produire. Alors que les Pjs dorment tranquillement, par une nuit forte brumeuse, un test de perception réussis les fait se réveiller pour découvrir que tous les habitants sont entrain de sortir de leur maison pour se rendre au bord de l'eau, marchant tels des zombies. Ils ne parlent pas, affichent un regard vide et se contentent d'aller près de la mer, embarquant à bord de tous les bateaux disponibles. Les Pjs ne pourront pas les arrêter, les villageois continueront d'avancer, et ce même malgré les coups, et si les Pjs tentent des les assommer, ils resteront malgré tout éveillés et debout, avançant, bien que l'arrière de leur crâne soit en sang. Les Pjs peuvent essayer d'immobiliser un habitant, mais il faudra le faire jusqu'au matin pour que son envoûtement s'arrête, et si les Pjs le relâche avant le prisonnier s'en ira à la mer, entrera dans celle-ci toujours en marchant, avant

que son cadavre de noyé ne flotte à la surface quelques minutes plus tard. Seul les animaux et les nouveaux-nés ne seront pas affectés, mais leurs mères les emmèneront avec eux et ne les lâcherons pas, quitte à les « abîmer ».

Au matin, tout est désert, il ne reste en théorie que les animaux. S'il y a d'hypothétiques villageois survivants, ils sont « désenvoûtés », mais sont complètement effondrés par ce qu'il vient de se produire, ils n'ont aucun souvenir de ce qu'ils leurs est arrivés et n'ont pas la moindre explication sur les causes de cela. Dans le village il n'y a rien à faire, plus aucuns navires, les cambrioleurs peuvent cependant se remplir les poches si les effets vétustes d'un petit hameau côtier les intéressent. Les Pjs n'ont donc comme option que de repartir vers Bordeleaux. S'il y a des villageois survivants c'est à vous de choisir : soi ils restent là, soi ils accompagnent les Pjs à Bordeleaux et les quittent une fois là-bas, soi même ils peuvent se joindre au groupe ou remplacer un Pj décédé. Une fois à Bordeleaux, les Pjs peuvent soi aller faire une déposition à la milice (auquel cas un villageois survivant peut le faire) ou alors tout simplement ne rien dire. Dans les deux cas, les miliciens ou les ragots du coin viennent leurs donner les informations suivantes : en tout, Piédanleau est le cinquième village dont la population « disparaît » en un mois. Trois fois (dont celle des Pjs) ce sont des étrangers à la région (de n'importe ou que la côte ouest bordelonnaise) qui sont venus expliquer ce qui s'étaient passé car ils n'avaient pas été touchés par l'envoûtement. De plus, on estime qu'une quinzaine de navire originaire de Bordeleaux ont disparus en mer, et ce dans une période d'un mois, ce qui est drôlement court par rapport aux pertes « normales » dues aux pirates ou aux intempéries.

C'est alors qu'un nouvel élément vient ajouter à l'intrigue : on apprend qu'un marin vient de revenir au port, seul. Cet homme est Bordelonnais et est sourd. Il était à bord d'un navire marchand originaire de la ville quand soudain, au milieu de la nuit, le capitaine et les hommes d'équipage virèrent de bord, ajustant leurs actions sans même avoir à se parler. Le marin sourd essaya de comprendre, sur son ardoise il posait des questions « Pourquoi ? Où allons-nous ? » Mais personne ne répondait, tous était comme « zombifiés ». Le navire accosta alors sur une île que le marin sourd reconnus comme l'île Muette, qu'il connaissait pour avoir à plusieurs reprises passés à proximité lors de ses traversées. Les membres d'équipage descendirent et partirent alors, disparaissant dans les profondeurs de l'île... Le marin sourd connaissait bien toutes les histoires étranges de cette île, y comprit celles faisant état des aventuriers qui n'en étaient jamais revenus, de plus il s'apercevait bien que son équipage était sous le coup d'une malédiction. Aussi, comme il se trouvait dans le port d'un village désert, il descendit, chercha un petit bateau à voile qu'il pourrait piloter seul, monta et déguerpit aussitôt... Quelques jours après cette grosse frayeur, il arrivait épuisé à Bordeleaux et raconta son étrange histoire qui fut prise très au sérieux...

Evidemment, les autorités savent bien qu'il faut faire quelque chose, ils ne peuvent prendre le risque de voir disparaître d'autres villages et navires. Mais que faire ? Peut-on être sur que la menace vient de l'île Muette ? Et si c'est bien le cas, est-il raisonnable d'y envoyer des hommes sachant que nul n'en est jamais revenu ? Les dirigeants réfléchissent, mais dans tout les cas on annonce une énorme récompense à quiconque endiguerait ce mal, voir même ramènerait les disparus... En somme, un boulot de Pjs ! Pour partir sur l'île, on leur dira d'abord ce qu'il y a en savoir, notamment qu'on ne peut y émettre aucuns son, puis ils leur faudra se procurer un navire, sachant qu'il n'y a peu de fous qui accepteraient de faire cela.

## **2. L'île du silence.**

En approchant de l'île, les Pjs se rendent compte que tout y es très calme, l'île est entouré de brume, ses côtes sont escarpés et elle est massivement recouverte par la forêt. Il n'y a pas âme qui vives, pas même des animaux. Il n'y a qu'un village côtier, de bonne taille, et

complètement désert. Le navire accoste sur un vieux ponton de bois. Les Pjs descendent et au bout de quelques pas à peine ils s'aperçoivent que progressivement tous sons s'est éteints. Tous les sons sont comme « étouffés », comme s'ils étaient comprimés par un coussin et entendus de très loin, seul les sons d'ordinaire très fort ne laissent entendre qu'un vague son sourd et lointain. Les règles du silence de l'île sont les suivantes : Les Pjs ne peuvent pas parler, du coup pas lancer de sorts et ce que vos joueurs doivent dire doit se tenir à leurs actions, s'ils veulent communiquer ils devront employer d'autres moyens (signes, écriture...etc.). Il n'y a évidemment aucune façon de percevoir quoique ce soit par le son, donc pas de test de perception liés à l'ouïe ou de déplacement silencieux. Ce silence est également très étrange et peut rendre fou à terme. Toutes les 6 heures, vos Pjs doivent faire un test de FM qui peut leur faire gagner un point de folie s'ils le ratent.

Si vos Pjs sont venus grâce à l'aide de l'équipage d'un navire, on estime que ceux-ci restent sur le bateau et qu'ils ont bien trop peur de descendre à terre. Le village est très ancien, la plupart des constructions sont en ruines, qu'elles soient de pierres ou de bois, et on y retrouve peu d'objets encore utilisables pour d'éventuels cambrioleurs. On compte environ une trentaine de bâtiments dont les plus importants sont la capitainerie et le temple de Manann, les autres étant d'antiques magasins, entrepôts ou habitations. Le plus étonnant dans ce petit port est le nombre incroyable de bateaux, de toutes tailles et de tout âge, il y en a même plus que ce que pourrait contenir le port. Dans le temple de Manann, les Pjs les plus observateurs (fouille) s'apercevront que le lieu a sans doute été chamboulé dans tout les sens, ses objets brisés et jeté partout. Sur les murs sont inscrits avec du sang toutes sortes d'écritures, notamment des signes qu'un Pj compétent reconnaîtra comme des signes démoniaques (notamment celui de Tzeentch), ainsi que des paroles folles comme « Sa voie dans la tête », « Tous morts ici », « Priez et mourrez ». Dans une petite cellule (chambre de prêtre), les Pjs trouveront un cadavre très ancien (squelette brunis), qui s'est selon toute vraisemblance suicidé en se plantant un couteau dans chaque oreille. A la capitainerie, en assez bonne état comparée au reste du village, les Pjs trouveront en fouillant avec talent les registres qui archives tout ce qu'il se s'est produit sur le port. Les notes les plus récentes (daté d'il y a plus de 700 ans), font état d'un bateau de pêche revenus du nord qui a ramené avec lui un naufragé, un elfe noir qui se disait amnésique. Les autorités ignorent quoi faire de lui selon les écrits. Les notes durent encore six jours, relatant quelques événements peu importants, puis le livre n'a plus été tenu. Si un personnage prend l'équivalent de 5h (petites pauses comprises) pour feuilleter le livre (il doit savoir lire le bretonnien), il finit par trouver une information étonnante : quelques mois avant l'arrivée du mystérieux naufragés, une violente tempête s'abattit sur l'île, causant beaucoup de destructions et de pertes relatées sur plusieurs pages, et la mer pénétra jusque dans les terres. Sa puissance fut telle qu'elle provoqua des coulés de boue et des effondrements, c'est ainsi que fut mis à jouer au centre de l'île d'anciennes ruines elfiques, semble t-il un tombeau.

Les Pjs ne trouveront rien de plus dans ce village, c'est alors qu'un événement va se produire. Les (ou la) victimes en sera soit les marins ayant emmenés les Pjs, soit une équipe d'autres aventuriers arrivés après, soit un des Pj, la seule condition est que le ou les personnages soient originaire de Bordeleaux et y est vécu très longtemps. Les envoûtés s'en vont alors, s'enfonçant dans la forêt en courant. Si les Pjs tentent d'arrêter l'un d'eux, ils s'apercevront que celui-ci est dans un état pire que dans le village, hystérique, donnant des coups pour se détacher de leur emprise et hurlant comme-ci on le torturait. Si les Pjs le tiennent trop longtemps (1h heure), le personnage commence à avoir du sang qui s'écoule de son nez, sa bouche, ses oreilles et ses yeux. S'ils le tiennent encore un certain temps (2 heures), sa tête explose (pas de bol pour le Pj ! S'il a des points de destin, dites qu'il s'évanouis et fait seulement une hémorragie très grave et aidé vos Pjs s'ils ne comprennent toujours pas que la

solution réside au cœur de la forêt). Quoiqu'il en soit, les Pjs entreront d'eux-mêmes ou suivront ceux qui entre...

### **3. Au cœur de la forêt.**

Le bois est fourni, semblable à tant d'autre si ce n'est qu'une fois encore aucun son n'est audible. Les Pjs peuvent ainsi suivre la trace des « envoûtés ». Un personnage très compétent en pistage pourra dire qu'apparemment certains endroits du bois sont empruntés de temps en temps, mais pas au point de créer un chemin. De même les Pjs découvriront que par endroit le bois a été abîmé, peut-être l'œuvre d'une tempête mais cela semble très ciblé (c'est en fait l'effet d'une attaque de Monolithe du son). Sur leur route, un peu partout, les Pjs peuvent trouver des objets laissés çà et là, des bouts de tissus, des chaussures seules, une ceinture...etc. Toutes sortes d'objets que des gens auraient laissés ainsi derrière eux. Il y a également des animaux, ils ne sont pas très nombreux et semblent quelque peu ternes et hagards, cela étant dû au manque de sons. Ils sont incapables de communiquer même mentalement avec un être humain doté du sort adéquat, l'absence de bruits ayant atterré leur développement notamment en matière de communication sonore.

Dans la forêt, les Pjs tomberont un moment sur l'épave d'un navire, au beau milieu des bois. Il fut apporté là par une antique tempête et son exploration ne révélera pas grand-chose d'intéressant aux premiers abords. En allant dans le fond de la cale, les Pjs vont alors découvrir un vieil homme complètement sale et poisseux qui sera complètement paniqué dès qu'il les verra. Une fois « rassuré », il faudra encore trouver un moyen de communiquer avec ce vieux bougre qui ne sait pas écrire. Par « gestes », les Pjs pourront (peut-être) comprendre qu'il était sourd et qu'il se cache ici depuis très longtemps à cause d'une « menace » à l'extérieur. La seule façon de communiquer véritablement avec lui serait de maîtriser un sort permettant de communiquer psychiquement avec lui ou bien même de voir son passé. A ce moment là, on pourra comprendre que ce vieux était un habitant d'un des villages disparus et il fut « envoûté », mais comme il était déjà sourd à 90%, il put plus ou moins résister à l'enchantement et, dans un éclair de lucidité, se trancha son oreille encore un peu valide à l'aide d'un couteau de pêche qu'il garde avec lui (il peut montrer sa cicatrice en poussant ses cheveux gras, c'est moche). Il dit que tous les habitants sont allés au centre de la ville, ou se trouve une ruine étrange surmontée d'un monticule glacé bizarre dans lequel se trouve des gens (voir plus loin pour les détails). Les gens y entrent, et beaucoup d'autres ont suivis depuis. L'endroit est protégé par une « créature » dont le vieil homme tente d'échapper en se cachant...Qu'ils aient appris ou pas quelque chose du vieil homme, celui-ci est bien décidé à rester terrer là, mais il demande quand même aux Pjs, au cas où ils s'en sortiraient, s'ils veulent bien venir le chercher pour repartir.

En continuant leur route, les Pjs arrivent alors face à un grand monticule de terre boueuse d'environ 10 mètres de haut et en pente (on peut y monter à peu près sans problèmes). Des traces qu'un pisteur reconnaîtra indique que beaucoup de gens (les envoûtés) l'ont escaladés sans se préoccuper de laisser des traces. Ce monticule s'étend en cercle sur une immense surface d'au moins un kilomètre de rayon. En montant dessus, les Pjs tombent alors sur un étonnant spectacle : Le monticule entour en fait un gouffre d'une quarantaine de mètres, dont le fond sont des ruines elfiques très belles malgré leurs mauvais état, affichant des courbes, des motifs et des pics, sur une pierre de couleur beige. Mais le plus étonnant est en son centre, un monticule glacé d'environ trente mètres de hauteur et d'une dizaine de diamètre est là, des gens en sont prisonniers, ils ne bougent pas, sont prisonniers de la glace et semblent dormir. De la vapeur froide flotte autour de cette formation et le silence est légèrement brisée comme par un cris continu et léger émanant de cette chose. Tout autour de cela, on trouve des restes de corps anciens, certains ne sont plus que des ossements presque en poussière, d'autres des

cadavres frais mais usés (Ceux sont les cadavres des envoûtés morts avec le temps, rejeté du monticule).

C'est alors qu'apparaît le Monolithe de son (voir plus bas la description) qui vient en planant depuis derrière la formation glacé, approchant des Pjs. A cet instant, ceux-ci sont comme paralysés, le Monolithe vient se placer près d'eux et se met à chanter. Les Pjs doivent alors effectuer un teste de Force Mentale, ceux qui ratent son attirés vers le monticule glacé et dévalent la pente boueuse pour le rejoindre, les autres qui réussissent leur test reprennent normalement leurs esprits. Le Monolithe laisse partir les Pjs envoûtés vers le monticule, mais il attaque alors immédiatement les Pjs restés sain d'esprit. Le Monolithe est très puissant, et vos Pjs n'auront pas beaucoup d'options : soit s'enfuir dans les bois et se cacher, soit dévaler la pente également et tenter plutôt de se terrer dans les ruines elfiques...

#### **4. Souvenirs enfouis.**

Les Pjs envoûtés vont alors se rendent jusqu'au monticule de glace et vont alors entrer en lui, prenant place parmi les nombreuses personnes qui y sont déjà. Les Pjs se retrouvent alors dans l'univers de leur esprit et ils subiront trois épreuves très difficiles que le commun des mortels ne réussis pas (personne parmi les envoûtés n'a réussi, mais comme les Pjs sont supers fort, ils peuvent peut-être y arriver...). Dans la première épreuve, le Pj se retrouvent à un moment particulièrement joyeux de sa vie, il est en famille, à une fête, ou alors dans un avenir hypothétique avec femme et enfants...etc. A vous d'imaginer (Il y a du son !). Le Pj doit réussir un nouveau test de force mentale (les sorciers spécialiste de l'illusion ont +20% pour réussir, et les personnages avec une intelligence supérieure à 50% ont droit à +10%). S'il rate, le Pj reste entrain de vivre ce moment avec insouciance, et ne pourra retenter de test que dans une demi-heure (ou avant, si cela s'accorde plus avec votre aventure). S'il réussi, il rejette ce qu'il voit et change alors d'endroit. Le Pj se retrouve dans un moment particulièrement éprouvant de sa vie, un moment ou il as commis une erreur qu'il as beaucoup regretté, ou alors mettez le dans un moment terrible, comme s'il devait sauver un être chère par exemple. Nouveau test de force mental identique au premier, s'il rate le Pj doit tout faire pour réparer son erreur et sauver la situation (attente à nouveau de 30 minutes pour réessayer). S'il réussi il rejette cette illusion et se retrouve cette fois dans une situation difficile, un combat particulièrement périlleux ou il as faillit laisser la vie. Derrière les adversaires se tient une silhouette encapuchonnée, c'est Dalrar, le sorcier elfe noir responsable de tout cela (plus d'informations dans la suite). Comme le Pj a fait preuve d'une grande force d'esprit, le « décor » commence à s'effriter, et matériellement le corps congelé du Pj commence à s'éjecter du monticule de glace. Le Pj doit gagner le combat pour s'en sortir (les ennemis ne doivent pas être exagérément forts, ils s'affaiblissent autant que s'affaiblit l'emprise de Dalrar sur l'esprit du Pj). Quand le Pj a vaincus les adversaires, il est libéré du monticule et de son envoûtement. La force d'esprit qu'à du employer Darlan pour essayer de le « maintenir » là affaiblit et le monticule commence à se réchauffer doucement...

Pendant ce temps, les autres Pjs se terrent dans les bois pour échapper au Monolithe ou alors sont directement descendus dans les ruines. S'ils vont dans les bois et se cachent, le Monolithe les survole sans les voir et disparaît au loin (en fait il va se retrouver occupé à poursuivre le vieux sourd qui était sortis de son navire, paix à son âme). Les Pjs peuvent alors en profiter pour courir aux ruines. S'ils sont déjà aller dans les ruines, ils leur faudra en tout 10 rounds pour se laisser glisser et entrer dans les ruines, là ou le Monolithe ne pourra plus les attaquer. Ils ne pourront pas sortir leurs amis du monticule de glace, s'ils essaient ne serait-ce que toucher le monticule il se prendront une décharge glacée faisant perdre 2 points de blessures sans possibilités de retrancher le BE et les PA. Tout projectile est détruit par cette même décharge. Ils ne peuvent donc qu'entrer dans les ruines du tombeau...

Les ruines sont avant tout une succession de couloirs et de salles anciennes. Libre à vous d'agrémenter cette rencontre avec des squelettes, des pièges et des trésors dans la plus pure tradition des donjons, veillez seulement à ce que cette partie ne soit pas trop longue. Dans ces couloirs les Pjs peuvent trouver deux indications : Au centre d'une salle trône un pilier sculpté d'inscription en Eltharin que seul un Pj maîtrisant cette langue pourra traduire. Cela fait état d'un artefact démoniaque, la harpe de Tzeentch, qu'un haut sorcier peut manipuler afin de maîtriser les esprits grâce aux ondes provoquer par le son. Cet instrument ne pouvait être détruit, sous peine de provoquer une distorsion magique grave et dangereuse, aussi il fut placé dans le tombeau de cette île qui servait au repos des corps et des âmes d'elfes importants.

Les Pjs peuvent aussi obtenir ces informations s'ils disposent d'un sort leur permettant de communiquer avec les morts (dans le tombeau repose les corps de nombreux elfes antiques), ceux-ci leur expliqueront ainsi comment ce tombeau est finalement tombé en désuétude et dans l'oubli. Les Pjs peuvent aussi trouver dans une antique chambre à coucher le journal de Darlan (En langage sombre ou en Eltharin si vous le souhaitez), celui-ci raconte qu'il était un grand sorcier qui un jour, au terme d'une grande recherche, finit par trouver l'existence de la harpe. Il put se rendre en Bretonnie mais perdit son navire dans une tempête avant d'être recueillis précisément par les habitants de l'île. Il trouva la harpe grâce à une entrée secrète dont il connaissait l'existence, se préparant à entrer en communion avec elle. Il sait que ce procédé durera des siècles, le temps qu'il acquière la maîtrise, d'autant plus que le temps de la harpe n'est pas le même et passe plus vite. Son but, à terme, est d'attirer de plus en plus de monde, augmentant ainsi de plus en plus l'influence de l'envoûtement jusqu'à maîtriser tout les êtres vivants et « vivre » ainsi dans un univers où il contrôlerait l'esprit de tous et arpenterait leurs souvenirs...

## **5. La fonte et la fin.**

Après toutes ces informations historiques, les Pjs finissent par arriver dans une immense salle dont le plafond est en forme de dôme. Au centre de ce plafond, se trouve une formation de glace, assez petite. En fait, Darlan est dedans avec la harpe entre les mains, il est également congelé, « reliés » aux envoûtés qui se trouvent juste au dessus, à la surface. Un nouveau gardien se trouve dans cette salle, le Guerrier du son. Il a normalement 15 points de Blessures, mais si un Pj envoûtés a réussi les trois épreuves de Darlan et là donc affaiblis, il n'en aura que 10 (tandis que la formation glacée du plafond commencera déjà à fondre tout doucement). Les Pjs doivent l'anéantir.

La destruction de ce gardien affaiblit d'autant plus Darlan, le fait qu'il est du contrôler matériellement ce guerrier l'ayant affaiblis. La formation glacée se liquéfie et descend jusque dans la pièce, Darlan qui affiche un physique plus que cadavérique, en sort. Le son est revenu et il hurle aux Pjs qu'il ne lui faudra que quelques instants pour les anéantir et qu'il pourra ensuite reprendre ces desseins. Evidemment, cela ne se passera pas comme il l'avait prévu...

Une fois le sorcier mort, des trompes d'eau jaillissent du plafond : le monticule de glace fond. Le Monolithe du son, s'il est toujours là, s'écrase quelque part, inanimé. Dans cette grande salle les Pjs pourront trouver un passage qui les ramènera rapidement à la surface, non loin des ruines (le fameux passage secret). Ils retrouveront là les habitants de Piédanleau, mais aussi tout ceux des autres villages récemment disparus et des marins, ainsi que, éventuellement, leurs amis Pjs restés prisonniers. Il y a enfin du son partout et les gens, qui n'ont pas trop compris ce qu'ils se passaient, finissent par être en liesse suite aux explications des Pjs. C'est donc dans la joie que tout le monde repart, trouve un navire et quitte enfin cette île sinistre...

Les Pjs seront sûrement bien récompensés pour leur belle action avec pleins de Couronnes d'or, pour ce qui est des Xps libre à vous mais n'oubliez pas de privilégier ceux qui ont

réussis les trois épreuves, qui n'ont pas oubliés le vieux sourd en repartant et ont, éventuellement, battus le Monolithe de son ce qui n'est pas simple. Si vous avez un sorcier compétent, vous pourriez aussi lui donner un grimoire permettant d'apprendre à son Pj l'Attaque Sonore.

Vous voulez créer un peu de suspens ? Dites à vos Pjs que, quelques jours après leur retour à Bordeleaux, le duc envoya un navire sur l'île Muette, on est depuis sans nouvelles de ce dernier...

**Darlan, Seigneur sorcier (Ex apprentis sorcier, compagnon sorcier et maître sorcier).**

Un elfe noir très laid qui ressemble à un cadavre desséché. En fait, il a passé tellement de siècle dans sa stase de glace que ses muscles sont atrophiés et sa peau pourris. C'était autrefois un érudit de Naggaroth qui découvrit dans de vieilles archives l'existence de la harpe.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	15	20	25	20	89	100	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	2	3	6	1	1

Darlan possède tous les sorts d'illusions, communs et du chaos. Le temps d'incantation de ces sorts est réduit d'une demi action car il les maîtrise très bien. Il possède aussi l'attaque sonore ainsi que tout les talents et compétences liées à sa carrière (et aussi ex carrières).

Il est armé d'un sceptre qui lui octrois une armure magique de 5 PA sur tout le corps (Conditions d'utilisations : Etre un seigneur sorcier, avoir au moins 80 en FM et maîtriser la magie du chaos).

Il porte un collier qui lui donne un bonus de +3 dans la réussite de ces sorts (Conditions d'utilisations : Etre un elfe noir, avoir au moins 5 en magie et 80 en intelligence).

**Attaque Sonore :** Sort de projection, nécessite une action complète de préparation (difficulté 12). Il n'y a pas besoin de réaliser de test de CT pour tirer, on tir juste un trait partant de Darlan et allant dans la direction de son choix (portée : 70 mètres). Tout ce qui s'y trouve sur un diamètre de deux mètres (une case) est touché. L'attaque sonore fait perdre 2 points de blessures (pas de BE ou PA possible) et assomme la cible pour 1d10 rounds si elle rate un test d'endurance.

**Monolithe de Son :**

Antique gardien du tombeau, était enterré dessus et fut maîtriser par Darlan. Il as la forme d'un gros culbuto (genre poupée russe) lévitant, de 6 mètres de haut et 3 de diamètre. Il affiche une bouche féminine qui peut pousser un cri étrange provoquant l'envoûtement dans un premier, puis déferlant des attaques sonores sur ceux qui auraient résisté. Le Monolithe est constamment en lévitation, il attaque aussi physiquement en tentant d'écrabouiller sa cible.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	-	69	55	20	30	30	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	20	6	5	2(6)	2	0	0

Le Monolithe est constamment en lévitation (Mouvement en vol de 6 cases). Il maîtrise l'Attaque Sonore.

**Guerrier du son :**

Il ressemble à une sorte de golem métallique de 4 mètres de haut. Il est armé d'une hache proportionnelle à sa taille.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	-	45	39	34	30	30	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15(10)	4	3	4	0	0	0

Il possède entre autre les compétences coups précis, coups puissants et coups assommants.

Un scénario de Maxime Fourmont.

[Maxime.Fourmont@gmail.com](mailto:Maxime.Fourmont@gmail.com)

Votre avis et vos suggestions m'intéresse, contactez moi.