



# L'île de l'Oubli

Auteur : Eric Simon  
Adaptation : Pascaline Chion  
Illustrations : Jean Michel Ringuet

*Scénario publié dans le Dragon Radieux n° 22*



***L'aventure débute simplement, un ami des personnages les contacte. L'un de ses proches, un riche marchand, a eu ses deux fils capturés par les pirates de Dhoz-Kam. Sommé d'apporter une rançon en échange de leur vie, leur père a déjà rassemblé l'argent. Mais il est âgé et son état de santé lui interdit d'entreprendre le voyage vers la cité des pirates. Aussi a-t-il demandé à son ami de lui présenter des personnes de confiance aptes à mener une telle mission. La tâche n'est pas aisée, convoier cent mille bronzes à Dhoz-Kam où nulle loi ne règne représente bien des périls. Les frais du voyage sont couverts par la marchand. Un navire marchand de Tarkesh, la Baleine, attend leur venue pour appareiller vers la cité des pirates. Si la beauté du voyage ne suffit pas aux aventuriers, dix mille bronzes attendront chacun au retour. Les cent mille bronzes leur sont remis en diamants et rubis. A vous de choisir le contact parmi les relations des personnages. Quant au vieux marchand, faites-en un habitant du pays où résident vos joueurs.***

## L'EMBUSCADE

Après avoir accepté l'offre du marchand, du moins espérons-le, il reste aux personnages à se mettre en route vers le port du départ. Un triste événement les attend lors de la traversée d'une forêt. Tout d'abord, ils entendent des bruits de lutte devant eux sur le chemin. Puis ils découvrent sur un pont un cavalier attaqué par plus de vingt brigands. Ceux-ci l'entourent et en veulent non seulement à sa bourse mais aussi à sa vie. Le cavalier porte des vêtements de voyage poussiéreux, son cheval est épuisé ; la fin semble proche. Quelle que soit la réaction des aventuriers, l'issue du combat demeure invariable. Dans un ultime essai pour se dégager, le cheval brise la barrière et entraîne plusieurs brigands dans les eaux tumultueuses du torrent. Dès cet accident, les brigands prennent la fuite et disparaissent dans les fourrés.

Si les aventuriers capturent l'un d'eux, ils apprendront que les brigands attendaient un voyageur bien précis pour l'assassiner et lui dérober ses biens. Quant à l'identité de la victime ou du commanditaire, seul leur chef les connaissait, amis il a malheureusement disparu lui aussi dans le torrent.

S'ils désirent retrouver le voyageur, ils doivent longer la gorge sur plusieurs milles. Ils découvriront son corps sans vie sur une plage de galets. Un brigand, lui aussi noyé, gît non loin. Visiblement le corps du voyageur a été fouillé. Des traces de pas et un turban abandonné indiquent qu'un brigand au moins a survécu. Dans les fontes de la monture, on trouvera des vêtements de qualité mais défraîchis, les parures rituelles pour un prêtre de Lassa, une carte générale des Jeunes Royaumes annotée en Bas Melnibonéen. Plusieurs îles aux confins de la Mer Bouillante ont été ultérieurement ajoutées. On trouvera encore plusieurs bourses de cuir contenant des herbes encore séchées. Un jet sous Potions indique leur utilité, la conjuration des démons. Enfin un étui de cuir précieux contient un vieux feuillet manuscrit, souillé, déchiré. Il est rédigé en Haut Melnibonéen et seule une phrase est encore lisible :

« Je retournerai dans la Mer Bouillante sur l'île de l'oubli. Je le jure sur Lassa. Nul, ni animal, ni homme, dieu ou démon, ne saurait m'empêcher d'atteindre mon but. »

Une petite ligne a été récemment ajoutée à l'encre rouge :

« L'île de l'oubli et non des oubliés ! Nous sommes-nous trompés ? »

La doublure de cuir des fontes cache un bijou plat, en forme de U.

## LES BRIGANDS

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
14	16	12	11	13	10	11
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+ 1D4		14		13		1D6-2
Compétences						
Hachette 57%, Fronde 45%.						
Vêtus de vieux cuirs rapiécés, le visage caché par des turbans, armés comme des gardiens de troupeau, ces hommes sont l'archétype du brigand de grands chemins. Les volailles, le bétail ou de pauvres marchandises constituent leur butin habituel.						

## ARKAS ET CAVAS OLDENKOTT

Arkas est le cavalier inconnu tombé sous les coups des hommes de main de son frère jumeau, Cavas. La cause de ce fratricide remonte à la disparition de leur père, il y a cinq ans. Prêtre de Lassa, celui-ci s'était engagé dans une quête mystérieuse après un naufrage sur une île inconnue dans la Mer Bouillante. Ses deux fils fouillèrent son laboratoire après sa disparition. Malheureusement, nombre d'informations leur échappèrent, leur père ayant brûlé ses manuscrits avant son ultime départ. Persuadé que cette quête lui donnerait le savoir dont il rêvait, Cavas entraîna son frère sur les recherches paternelles. Les années passèrent et les deux frères conclurent leurs travaux par la localisation de l'île et la réalisation de la clé. Celle-ci se compose de deux parties encastrables, l'une en forme de U, l'autre de T. L'union des deux dans l'endroit favorable doit donner à son possesseur ce qu'il désire, du moins d'après Cavas. Avec les années, les relations entre les deux frères se sont dégradées. Cavas a englouti la fortune familiale dans les recherches, se montrant de plus en plus obsédé par son projet. La rupture fut consommée lorsque Arkas découvrit que son frère avait utilisé ses talents de sorcier en échange d'or pour un assassinat. Pris de panique, il s'enfuit avec une moitié de la clé et les derniers manuscrits de leur père. Loin de l'influence de Cavas, il découvrit d'une part l'ignorance dans laquelle ils se trouvaient du but véritable de leur père, et d'autre part du nom véritable de l'île, l'île de l'oubli et non des oubliés. Apprenant que Cavas reconstruisait la partie manquante de la clé, Arkas décida de le rencontrer. Inquiet pour celui qui était après tout son frère, il envisagea de lui donner une copie de sa clé pour le calmer et le ramener à la raison. Il se faisait fort de la convaincre de renoncer à son projet : leur père avait disparu dans cette quête, et ce sort risquait d'être le leur, trop d'éléments leur faisant défaut.

Malheureusement pour Arkas, Cavas décida de la faire assassiner quand il reçut le message annonçant son arrivée. Ses hommes de main réussirent à s'emparer de la fausse demi-clé après la chute dans le torrent. Abusée par celle-ci, Cavas se prépare à embarquer sur la Baleine...

## LA BALEINE

C'est un navire marchand tarkeshite. Long de quarante mètres et large de dix, il emporte dans ses cales plus de cinq cent tonneaux. Ses deux voiles carrées et ses deux voiles latines lui donnent une vitesse de douze nœuds. Conçu pour résister aux tempêtes et avancer même par temps calme, ce navire se classe parmi les meilleurs de son genre. Son équipage aussi habile aux armes qu'à la navigation assure sa défense. Un bardage de bronze à la ligne de flottaison le protège contre toute

tentative d'éperonnage. Tous les marins connaissent ces navires qui ont fait la réputation des Tarkeshites des mers brumeuses du nord aux bleus océans de l'est.

Les marchandises sont entreposées dans une grande cale. Le gaillard d'avant abrite le logement des marins ainsi qu'un autel dédié à Straasha. Le gaillard arrière comprend la cuisine et les réserves en eau et nourriture. Sa partie supérieure abrite les cabines du capitaine et des passagers.

Plusieurs cercles d'or gravés de runes entourent le grand mât. Enfin, en figure de proue, une grande baleine donne son nom au bateau.

### **RAMAN DAL HAPPAK, Capitaine de la Baleine, Tarkesh, 48 ans**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
15	16	10	14	18	15	13
<b>Modif. aux Dégâts</b>		<b>Points de vie</b>		<b>Points de magie</b>		<b>Armure</b>
+ 1D4		13		18		1D8-1
<b>Compétences</b>						
Hache de bataille 142%, Nager 81%, Navigation 97%, Artisanat (Equilibre) 75%, Grimper 64%, Artisanat (Faire un nœud) 78%.						
Raman Dal Happak est un capitaine des plus compétents. Depuis trente ans, il sillonne les mers des Jeunes Royaumes et commande la Baleine depuis dix. Il connaît son navire comme personne et bénéficie d'une obéissance totale de son équipage. A bord, Raman se considère comme seul maître après Straasha et le fera comprendre à tout contestataire. Il se montre affable avec ses passagers, mais laisse Hazan Hal Darak s'occuper d'eux.						
Raman est imbu de son rôle de commandant et de ses responsabilités. Il ne laisse à aucun moment transparaître ses sentiments, même sa haine pour le Chaos face à des passagers liés à cette puissance.						
Il est de taille moyenne et corpulent. Son visage aux rides profondes est entouré d'une chevelure et d'une barbe noire huilée à la mode tarkeshite, sa seule élégance.						

### **L'EQUIPAGE**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
16	15	09	12	14	13	10
<b>Modif. aux Dégâts</b>		<b>Points de vie</b>		<b>Points de magie</b>		<b>Armure</b>
+ 1D4		12		14		1D6-1
<b>Compétences</b>						
Hache de bataille 75%, Arc 60%, Nager 63%, Artisanat (Equilibre) 86%, Grimper 92%, Artisanat (Faire un nœud) 84%.						
L'équipage se compose exclusivement de Tarkeshites, en tout vingt marins confirmés et dévoués au capitaine comme à Hazan Hal Darak, le prêtre de Straasha. Ils évitent tout contact avec les passagers pour qui ils éprouvent un certain mépris. En dehors de leur quart ils demeurent dans leur salle commune où ils trompent le temps en de longues parties de dés. Courageux et fiers, ils réalisent vivement à toute provocation. Tous portent la barbe huilée et nombre d'entre eux ont les poignets ornés de bracelets d'or ou d'argent, souvenirs de pillages heureux.						

### HAZAN HAL DARAK, Tarkesh, Prêtre de Straasha

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
14	14	09	17	19	13	14
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		14		19		-
Compétences						
Dague 75%, Potions 68%, Médecine 64%.						
<p>L'armateur de la Baleine., un riche prince tarkeshite, a engagé Hazan comme sorcier attiré du navire. Sa tâche consiste d'une part à célébrer le culte de Straasha sur le bateau, mais aussi à user de sa sorcellerie dans les conditions désespérées. Ainsi, chaque cercle d'or autour du mât lie une sylphe, quant à la figure de proue, il s'agit d'un démon.</p> <p>Seul Raman n'apprécie guère Hazan, il considère sa présence à bord comme une insulte à son honneur de capitaine.</p> <p>La dernière mission de Hazan consiste à surveiller les passagers. Il s'intéressera particulièrement aux sorciers. Son visage et ses manières ne détonent pas parmi celles des marins, mais son intelligence est aussi fine que ses manières sont frustrées.</p>						

### La Baleine, Démon lié à la proue

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
21	20	20	12	18	20	09
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D6		20		18		-
Compétences						
Griffes 80% dégâts 1D6+MD, Gueule 80% dégâts 1D10, Corne 80% dégâts 2D6+MD. <b>Pouvoir</b> : inspire la peur.						
<p>Nul à part Hazan ne connaît le véritable nature de la figure de proue. En cas de grand danger, le sorcier transformera la baleine en une créature de cauchemar. L'objet de lien est la propre dague du sorcier.</p>						

### RIEVA, Argimiliar, Capitaine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
13	15	13	14	16	14	15
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		14		16		-
Compétences						
Cimeterre 118%, Naviguer 85%, Nager 68%, Eloquence 76%.						
<p>Rieva se présente comme une honorable épouse allant rejoindre son mari, planteur nouvellement installé sur la côte de Yu. En fait, elle n'est rien moins qu'une pirate de Dhoz-Kam évadée des geôles des Princes de la mer. Sous cette fausse identité elle compte rejoindre sa cité. En dépit de ses efforts, ses manières d'aventurière décidée perceront son masque d'épouse docile. Son charme de brune énergique cache un caractère passionné et autoritaire, gare à celui qui la prendrait de haut.</p>						

## BODAST ET SA FAMILLE

Bodast est un riche paysan de Lormyr. Accompagné de sa famille, il part s'installer comme planteur sur la côte de Yu. Large d'épaules, le crâne dégarni, le ventre grassouillet, un regard franc, Bodast demeure avant tout un brave Lormyrien.

Lassé d'une loi omniprésente, il désire plus de liberté afin d'entreprendre. La plupart de ses conversations tournent autour de sa future plantation et des règlements abusifs de Lormyr.

Dyllia, sa femme, est un petit dragon bougonnant du matin au soir. Son mal de mer lui interdit de surveiller comme elle le désirerait Héléna, sa fille aînée. Heureuse d'échapper à la surveillance maternelle, celle-ci demeure de longues heures sur le gaillard d'arrière. Ses deux jeunes frères, Piet et Dag, se font remarquer par leur quatre cents coups.

## DORISPO, Dharijor, Marchand

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
10	13	11	14	16	12	13
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		12		16		1D6-1
Compétences						
Epée courte 80%, Evaluer 86%, Marchander 85%, Eloquence 83%, Se cacher 35%.						
Sous un physique émacié et maladif, Dorispo recèle de grands talents de marchand. Depuis plusieurs années, il s'est spécialisé dans le négoce d'esclaves au profit des planteurs de la côte de Yu. Sa marchandise, plus de quatre cents esclaves, constitue le seul fret de la Baleine. Dorispo se montre particulièrement énergique au cours de cette traversée, pressant le capitaine d'aller plus vite : il a investi toute sa fortune dans l'achat de ces esclaves. Un long voyage cause souvent la mort d'une grande part de la « marchandise ».						
Si le Dharijorien méprise ces malheureux, il craint par dessus tout de terminer sa vie entre leurs mains. Cette angoisse lui cause continuellement des cauchemars. Dorispo se comporte avec un rare sans-gêne, il accablera les personnages comme les autres passagers de questions inquisitrices.						

## LES GARDES

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
17	15	15	12	11	13	10
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		15		11		1D10+2
Compétences						
Hache lormyrienne 80%, Javelot 35%.						
Alcooliques, brutaux, grossiers, crasseux, sanguinaires, les gardes engagés par Dorispo représentent la lie de la soldatesque. Le marchand les a recrutés pour la faiblesse de leur solde et non leur bravoure. Bravaches devant les esclaves, ils reculeront devant tout ennemi décidé.						
En attendant, ils rendront la vie insupportable aux personnages. Choisissez l'un d'entre eux qui deviendra leur tête de turc. Se plaindre auprès de Dorispo n'amène que ses quolibets. Le marchand préfère payer maigrement ses hommes et les laisser s'amuser.						
En dehors de nuire, leur seule tâche consiste à surveiller les esclaves.						

## CAVAS

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
09	14	16	18	26	18	10
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		15		26		1D10+2
Compétences						
Epée courte 120%, Arc 68%, Médecine 75%, Potions 80%, Chercher 54%, Baratin 64%, Se cacher 48%.						
<b>Sorts</b> : Convocation de démon, Convocation d'élémentaires, les sorts élémentaires, tout sort utile.						
<b>Démons</b> : Epée démon, Tunique démon						
Arkas et Cavas présentent une ressemblance physique parfaite. Aussi à leur première rencontre il semblera aux personnages reconnaître en Cavas la victime de l'embuscade. Le premier instant de surprise passé, Cavas, si les personnages lui font part de leur rencontre avec son frère, leur parlera vaguement d'un pouvoir qu'il possède de se plonger volontairement en catalepsie, et prétendra l'avoir fait pour ne pas être noyé. Si les aventuriers évoquent les documents de la sacoche, il leur expliquera qu'il se rend à Dhoz-Kam afin de trouver un marin assez fou pour l'emmener dans la Mer Bouillante. Il se dira à la recherche d'un ancien trésor et se prétendra menacé par un sorcier de Pan Tang, désirant lui aussi ce trésor. Cavas ne fera aucune allusion à la demi-clé. Il s'est donné l'apparence pour ce voyage d'un noble désœuvré dilapidant sa fortune au gré de son humeur. Cavas présente un visage calme, serein, mais toute raison l'a quitté. Au fil des ans le sorcier s'est transformé en fou meurtrier mais calculateur.						

## LE VOYAGE

Les personnages sont les derniers passagers attendus. Ceux-ci embarqués, la Baleine appareille avec la marée suivante. La traversée s'annonce relativement paisible.

Les jours vont se dérouler immuablement ainsi : au lever du soleil, l'équipage se rassemble à l'avant où Hazan dirige alors une courte cérémonie en l'honneur de Straasha. Le rituel terminé, les marins déploient toute la voilure et la Baleine prend sa vitesse de croisière. Trois repas sont servis chaque jour. Raman invite les voyageurs à rester sur le gaillard d'arrière afin de ne pas gêner les manœuvres de l'équipage. A midi les gardes descendent dans la cale pour apporter la nourriture aux esclaves mais aussi pour jeter à la mer les morts de la veille. A la nuit, la voilure est réduite. Le capitaine vérifie aux étoiles la course du navire et modifie le cap en conséquence. Vous pouvez agrémente ces premières journées par les événements suivants :

- Dorispo et le planteur demeurent enfermés tous deux dans une cabine une journée durant. Bodast négocie l'achat d'esclaves pour sa future exploitation.
- L'un des aventuriers surprend une conversation entre le capitaine et Hazan. Celui-ci soupçonne Rieva d'être une espionne au service des pirates. Il craint l'attaque du célèbre Torkann le borgne.
- Suite à une dispute, un garde frappe violemment un marin. L'intervention du capitaine ramène le calme. Cependant le garde en question disparaît mystérieusement la nuit suivante. La tension monte d'un cran entre les marins et les gardes.
- Dorispo courtisant d'un peu trop près Hélène reçoit une gifle magistrale.

## L'EMPOISONNEMENT

Le drame éclate à la tombée de la nuit. La figure de proue s'agite, se transforme en un monstre répugnant et monte sur le pont. Hazan, qui a bu à la bouteille de vin de Shazar offert par Cavas... mais contenant du suc de rose noire, agonise, paralysé, dans sa cabine. Dans un dernier effort, il a

commandé à son démon de tuer son meurtrier. A moins que les aventuriers n'aient adroitement surveillé le sorcier, nul ne connaît le donateur de la bouteille.

Attaqué par les marins, le démon riposte mais essaye avant tout de monter sur le gaillard d'arrière où se tient Cavas.

Le plan de Cavas est le suivant : son démon de possession doit contrôler le capitaine afin de diriger le navire vers l'île. Craignant d'être démasqué par le prêtre, Cavas a préféré l'éliminer.

Les conséquences de la mort de Hazan sont graves. Le moral de l'équipage ne s'en relèvera pas. Raman doit déployer toute son autorité afin de sortir ses hommes de leurs lamentations. Il enquête ensuite sur la mort du prêtre en convoquant les uns après les autres les passagers dans sa cabine. Là, il leur demande ceux qu'ils ont fait de cette journée, s'ils ont remarqué un fait significatif et ce qu'ils savent sur les autres passagers.

Après les interrogatoires le capitaine ordonne la fouille du navire et des passagers. Cette recherche s'avère infructueuse. Dorispo pense qu'un empoisonneur se cache parmi les esclaves, aussi en fera-t-il torturer plusieurs d'entre eux.

Bodast demeure désormais cloîtré avec sa famille dans leur cabine. Rieva, à son habitude, conserve son calme et soupçonne Cavas. Cavas pour sa part propose son aide aux aventuriers afin de démasquer le coupable.

## LA MER BOUILLANTE

Le lendemain, à la tombée de la nuit, Cavas se réfugie dans sa cabine et ordonne à un démon de prendre possession du capitaine. Le démon réussira sa mission. Le jour suivant, Cavas montre à tous son aigle égorgé.

Le comportement du capitaine change dès lors. La nuit venue, il ordonne un changement de cap, la Baleine se dirige maintenant vers la Mer Bouillante. Ce changement passe inaperçu à toute personne ignorant la navigation. Fataliste et défait, l'équipage obéit aux ordres. Si on interroge le capitaine sur son nouveau cap, il se justifie de la sorte : selon lui, deux trirèmes de Pan Tang les suivent. Il compte les semer dans les brumes de la Mer Bouillante. Le démon indique aussi la source de ses renseignements, Hazan. Arrivé dans les premières brumes de la Mer Bouillante, le capitaine prend la barre. La visibilité tombe à quelques mètres, les premiers bouillonnements apparaissent et la chaleur devient insupportable. Des cris se font entendre de la cale où la température monte beaucoup plus vite. Soudain, une grande forme sombre apparaît droit devant, Dans un grand choc, le navire s'éventre sur les récifs.

## L'ÎLE DE L'OUBLI

L'île de l'oubli s'étend dans sa plus grande longueur sur environ dix sept milles pour une largeur maximale de quatre. Quatre sommets aux pentes abruptes occupent la moitié de l'île, le plus élevé culminant à mille mètres. Le sol, une roche sombre et pesante, disparaît sous la végétation. Une jungle dense couvre toute la surface de l'île à l'exception d'un marais. La brume, chaude, poisseuse, flotte continuellement sur l'île. La faune est celle du sud, singes gris, serpents constricteurs... La flore réserve quelques surprises aux explorateurs. Emprisonnés par d'étranges lianes rouges, des corps desséchés demeurent figés à jamais au cœur de cette jungle. Il s'agit des anciens prêtres dharzis du sanctuaire abrité au cœur de l'île. Le chaos les a ainsi condamné pour l'éternité.



### **La pointe Est :**

En dehors de hautes falaises difficiles d'accès et d'une colonie de singes charpardeurs, la pointe Est ne présente aucun élément particulier.

### **Le marais :**

Le marais couvre la partie sud de l'île. La jungle laisse la place à de hautes herbes blanches. L'entrée du sanctuaire se situe dans ce marais, dangereux à plus d'un titre. Des sables mouvants peuvent engloutir rapidement un imprudent ; des crabes carnassiers de grande taille y attaquent tout être



vivant. Le plus grand danger est dû à la présence d'un gigantesque saurien. Ce vieux crocodile occupe depuis plusieurs siècles l'entrée du sanctuaire. Il partage son temps entre la chasse et de longues siestes dans son antre. Les aventuriers peuvent ainsi le rencontrer, repus et paisible, dans son repaire ou à l'affût dans le marais. Dans de telles circonstances, le crocodile se contente d'une seule proie qu'il emmène vivante dans sa tanière. Repu, il prend la fuite devant toute attaque. Les personnages trouveront aisément des traces de son passage dans le marais.

Pour le représenter, utilisez les caractéristiques maximales d'un grand crocodilien.

### La côte nord :

La côte nord est un amas rocheux découpé prolongé en mer par de nombreux récifs. Ce sont eux qui ont causé la perte de la Baleine et de bien d'autres navires. Une dizaine d'épaves pourrissent le long du rivage. Un seul navire, un boutre de Shazar, paraît en état de naviguer : sa coque doublée de bronze a résisté à la chaleur.

Toutes ces carcasses ne renferment plus que des objets pourrissant ou rouillés ou encore quelques ossements humains. Si vous le désirez, vous pouvez agrémenter ses visites par quelques démons liés par des pactes à ces débris.



### Les ruines de la montagne :

Les aventuriers pourront découvrir sur les flancs de la montagne les ruines d'un escalier monumental qui, à partir des alentours du marais, mène aux vestiges du sommet. Il est de dimension impressionnante et bordé de statues représentant des hommes à tête d'animal, brisées pour la plupart.

Les vestiges d'un temple autrefois grandiose occupent tout le sommet. Ses toits sont effondrés, ses murs renversés. Tous les couloirs du temple mènent à une salle centrale percée d'un large puits comblé à l'aide de blocs cyclopéens.

Aucun passage ne subsiste. Ces ruines ne rappellent aucune architecture connue aux habitants des Jeunes Royaumes. Seules des personnes ayant déjà contemplé des ruines de l'empire dharzi les identifieraient comme telles. La quantité « d'hommes-lianes » devient très importante au voisinage de l'escalier et plus encore dans le temple. Il ne reste rien en ce lieu depuis sa destruction par Mabelode.

### Le sanctuaire :

L'entrée du sanctuaire – une grande arche sculptée dans le roc – se situe au pied de la montagne à la limite du marais. La vase a envahi depuis longtemps le couloir d'accès. L'eau croupie atteint dans ce passage une hauteur équivalente à une taille de 9. L'odeur de charognes abandonnées par le crocodile y est particulièrement repoussante. Cette première salle se prolonge sur environ 100 mètres. Elle fut décorée par des fresques maintenant réduite à des taches de couleur. Elle est limitée par une grande porte d'airain à double battants pesant chacun plusieurs tonnes. Légèrement entrouverte, elle permet le passage d'une seule personne à la fois, mais le crocodile ne peut en aucune façon la franchir. Tout individu en plate d'un taille de 14 ou plus sera bloqué.

Derrière cette porte un plan incliné mène hors de l'eau. Une pièce circulaire contient des centaines de boîtes vernies, avec dans chacune d'elles une tête en parfait état de conservation. Elles demeurent inoffensives tant qu'on ne les extrait pas de leurs boîtes. Dans ce cas, tout comme un démon de possession, la tête tente de posséder son porteur. Ses yeux s'ouvrent à ce moment et son visage se contracte en d'horribles grimaces. En cas d'échec du personnage, sa propre tête roule au sol alors que ses mains placent la tête démoniaque sur ses épaules. Aussitôt sa tête posée, la créature attaque son entourage. Elle utilise l'arme favorite de sa victime avec une compétence de combat de 135%. Ses caractéristiques sont celles du possédé à l'exception de l'INT (13) et du POU (18).

Le seul moyen de sauver un aventurier ayant péri de la sorte est de placer sa tête dans une de ces boîtes. Ensuite, si quelqu'un l'en extrait, le personnage peut prendre possession de celui-ci. En cas de



réussite, il retrouve ses anciennes compétences, son INT et son POU, mais les autres caractéristiques sont celles de sa victime.

Des bas reliefs couvrent les murs de la seconde salle. Ils représentent un scarabée, un saurien, un loup, un singe, un homme, et enfin un serpent se mordant la queue. Cet ensemble illustre le principe de réincarnation qui est au cœur de la mystique dharzi.

Des flammes ronflantes occultent les murs de la dernière salle. Une table de pierre blanche, percée d'un alvéole, occupe son centre. La clé s'emboîte parfaitement dans ce creux et fait disparaître les flammes, découvrant alors un escalier s'enfonçant dans l'île.

Après une longue descente, l'escalier aboutit à mi-hauteur d'une gigantesque caverne. De là part une arche immense aboutissant sur une petite plate-forme isolée, laquelle est située à la verticale d'un puits débouchant au niveau du plafond.

Ce puits, obstrué par en haut, communique avec la grande salle du temple, ceci pouvant expliquer que la plate-forme soit presque entièrement recouverte par des blocs. Les parois de la caverne sont creusées de petites niches abritant chacune un parchemin enroulé sur deux tiges d'or. Il est impossible de les saisir, un mur invisible semble les protéger. Une brume épaisse dissimule le fond de la salle. Cette caverne est la prison d'une ancienne divinité des Dharzis, Tzagoth.

## **TZAGOTH**

Lors de la chute de l'empire des Dharzis, Tzagoth, vaincu par Mabelode, le roi des Epées, a été condamné à demeurer dans cette île tant que les Empereurs de Melniboné se souviendraient de son nom. Les adorateurs de Mabelode avaient juré que les Melnibonéens n'oublieraient jamais le nom de Tzagoth tant celui-ci les avait persécutés.

Depuis son emprisonnement, les rares visiteurs de Tzagoth sont venus pour ses rouleaux sacrés. Chaque âme y voit toutes les actions inscrites sur ce long parchemin enroulé autour de deux baguettes d'or. La première maintient la partie vierge du parchemin, l'avenir de l'âme. La seconde sert d'axe à la partie écrite, le passé de la personne. Tout homme qui ouvre la porte de feu par la double clé peut demander à Tzagoth le rouleau de sa vie, et toute action sur celui-ci se répercute sur l'existence de la personne.

Ainsi, la destruction de la partie vierge cause la mort immédiate de la personne. Si on réussit à empêcher le déroulement du parchemin, l'individu concerné devient alors immortel. Du moins tant que le rouleau reste bloqué, car tôt ou tard il se libère et rattrape le temps perdu. La destruction de la partie écrite provoque un oubli parfait. C'est cet oubli que recherchait le père des 2 jumeaux.

Il a réussi à le gagner, depuis il vit parmi les singes. Le vieil homme a perdu l'usage du langage, sa barbe et sa chevelure grises constituent ses seuls vêtements. Il porte toujours avec lui la tige d'or, vestige du rouleau brûlé. Il s'intéressera probablement aux nouveaux venus.

Si les personnages réussissent à se lier avec lui, vous pouvez alors l'utiliser comme guide. Sa connaissance de l'île permet d'échapper aux dangers. D'autres part, certains lieux comme le sanctuaire peuvent lui raviver des souvenirs.

## **QUE S'EST-IL PASSE ?**

La fin de la Baleine provoque une panique générale à bord. Après le premier choc, le navire est drossé de récif en récif, jusqu'à la côte où il s'échoue enfin. Chacun aura fort à faire pour sauver sa propre existence. Les chocs répétés ont brisé les barres d'attache des esclaves qui s'enfuiront. Cavas et le capitaine seront emportés par une vague...

## **LE SEJOUR SUR L'ILE**

C'est à vous de fixer la durée du séjour des personnages sur cette île. La conclusion idéale de l'aventure serait une confrontation avec Tzagoth en compagnie de Cavas. Voici les différentes actions entreprises par les PNJ :

Cavas n'a pas trouvé la mort dans les flots bouillants. Recueilli par les esclaves, le sorcier a cruellement souffert de son immersion, son visage se réduit maintenant à une masse de chair boursouflée. La nuit suivant le naufrage de la Baleine, l'île résonne des chants et des cris des

esclaves fêtant leur liberté mais aussi leur nouveau roi. Les jours suivants, Cavas divise ses esclaves en plusieurs groupes. Une centaine demeure auprès de la Baleine à la lisière de la jungle. Leur rôle est de capturer toute personne s'aventurant dans l'île.

Cavas demeure au campement des esclaves avec un peu plus de cent d'entre eux. Le reste forme des groupes d'une dizaine de personnes, leur tâche consiste à explorer l'île.

Du côté de la Baleine, Dorispo prend les choses en main. Désemparés par la disparition du capitaine, les marins ainsi que le planteur et sa famille se rallient au marchand. Seule Rieva s'oppose à Dorispo. Le marchand se comporte de façon autocratique, toute personne insoumise étant bannie de la Baleine. Dorispo envoie les marins et les gardes dans la jungle afin de récupérer les esclaves. Il garde seulement quelques marins auprès de lui dans la Baleine afin de réparer la coque endommagée. Mais l'obsession de Dorispo causera sa perte. Loin de ramener les esclaves, les groupes envoyés dans la jungle disparaissent les uns après les autres. Finalement, les esclaves prendront d'assaut la Baleine.

Dorispo finira entre les mains de ses anciens esclaves, quant à la famille du planteur, Cavas l'épargne afin de la sacrifier à Tzagoth. Si les personnages sont encore libres à ce moment, le sorcier envoie plusieurs groupes à leur recherche.

Fixez-vous même le temps nécessaire à Cavas pour localiser l'entrée du sanctuaire. En fait, laissez à vos joueurs le temps d'explorer les différents sites de l'île, il comprendra vite après un essai infructueux qui en est le détenteur. Dans ce cas, il cherchera à négocier avec les personnages pour les attirer auprès de Tzagoth...

Deux dénouements s'offrent à cette aventure suivant que Cavas participe ou non à l'entrevue avec Tzagoth.

Tzagoth apparaît quelques minutes après l'arrivée des personnages dans la caverne. Trois têtes sauriennes gigantesques émergent alors du brouillard. Chacune d'elle se balance au bout d'un long cou écailleux. Leurs regards sont littéralement insoutenables. Le corps de Tzagoth demeure caché par la brume, seules ses trois têtes apparaissent. Si des esclaves sont présents, ils prennent la fuite pour finir gobés par l'une des têtes qui bloque maintenant la sortie.

Inutile de préciser que toute action contre Tzagoth est vaine. Devant lui, tous les personnages ont le sentiment que leurs âmes sont mises à nu. Tout adorateur de Mabelode ressent une haine violente et doit réussir un jet sous son POU pour ne pas tomber à genou et s'entendre demander son pardon. Le sort de Cavac, s'il est encore en vie, vous appartient. Il peut simplement devenir fou suite à cette vision, se convertir à Tzagoth et plonger alors dans la brume, demander le don que reçut son père et devenir amnésique ou encore obtenir l'immortalité et laisser les personnages avec Tzagoth.

Lors de l'entrevue avec Tzagoth, faites tenir à chacune des têtes un discours différent. Les deux premières sont là pour effrayer les aventuriers. L'une d'elles parle de les dévorer, elle compare leurs poids et suppute leurs saveurs, les esclaves semblent l'avoir déçue. Elle promet à toute personne la vie sauve contre le sacrifice d'un de ses compagnons. L'autre tête tente de les convertir en leur promettant la vie sauve s'ils renient leurs idoles. Toute personne qui accepte et prononce son adoration à Tzagoth se transforme alors en un crocodile à trois têtes et plonge dans la brume. La dernière tête est un interlocuteur plus raisonnable. Son désir est de fuir cette prison. Elle compte utiliser les aventuriers comme messagers auprès de l'empereur de Melniboné. Ils devront alors lui poser la question rituelle qui décidera de la liberté de Tzagoth. Elle leur offre pour cela non seulement la liberté mais aussi l'immortalité. Si les aventuriers refusent, ils serviront alors de souper à la tête gourmande.

Accepter cette quête reste la seule issue. Cependant, une fois sortis, ils deviennent alors libres de leurs actes, Tzagoth n'ayant aucun moyen d'intervenir en dehors de son sanctuaire. Par contre, si les personnages accomplissent leur quête et quelle que soit la réponse de l'empereur de Melniboné, Tzagoth tiendra sa promesse. Les rouleaux des personnages seront bloqués pour un certain temps. En terme de jeu, chaque personnage échappe miraculeusement à la mort à plusieurs reprises (1D3+1).

## EPILOGUE

Une fois Tzagoth rencontré, il reste aux aventuriers à quitter l'île de l'oubli. quelques semaines suffisent à remettre le boutre échoué en état de naviguer. Les derniers esclaves demeurent cependant ce temps terrés au cœur de l'île. Ensuite, les personnages devront choisir entre appareiller

pour Dhoz-Kam et délivrer les deux prisonniers ou rechercher l'empereur de Melniboné. Quant à Cavas, Il semble avoir complètement disparu, du moins pour l'heure.

