



L'île Mystérieuse

Scénario pour monde heroique-fantastique

NB :il était écrit à la base pour loup solitaire mais n'importe quel univers fantastique s'y prête bien.

synopsis :

les joueurs sont délégués par leur responsable pour aller représenter leur contrée durant la fête donnée par le roi helmond en l'honneur de l'anniversaire de sa fille, Lucie. Durant la fête, ils seront désignés par le roi, pour accompagner celle-ci au cours d'un voyage d'affaire. Malheureusement suite à une attaque d'un monstre marin, le bateau sera détruit et ils échoueront sur une île particulière où il fait toujours jour et beau et où les animaux parlent et sont les maîtres des humains. Ils découvriront que l'île est dirigée par le docteur moreau mais qu'il ne peut pas les laisser repartir comme cela. C'est là que Lucie fera apparition et tuera le docteur moreau.

Introduction :

le roi helmond du royaume d'itir va fêter les 20 ans de sa fille à l'occasion de la fête nationale du royaume. Comme à son habitude, il convoquera des représentants de tous les royaumes et contrées aux alentours pour faire de cette semaine, une semaine placée sous le signe de la fête et des jeux. C'est aussi l'occasion de nouer des liens commerciaux et diplomatiques pour tous les représentants.

C'est le cas des personnages qui seront chargés par leurs responsables (chef de tribu, roi, prince, moine supérieur) de représenter dignement leur peuple. On sait que le roi aime bien que ces invités participent aux activités et notamment les tournois proposés. De plus le roi aurait une petite mission pour eux.

partie 1 : la fête

Les joueurs arriveront la veille des festivités dans la capitale d'itir, la ville de Mayan. Ville côtière de 20 000 habitants. Elle est remplie d'oriflammes et de décorations diverses pour le tournoi. Il y a des gens de partout, les commerçants et marchands ambulants ont investis toutes les rues pour y vendre des babioles à des prix maximum. Des jeux et des parties de cartes sont possibles de partout ainsi que des paris en tout genre.

L'artère principale de la ville débouche sur une grande place derrière laquelle se trouve la grande maison du Roi. Après la ville est découpée en quartier plus ou moins huppés.

Rendre une ambiance festive et amicale.

Les personnages devraient se rendre directement chez le roi afin de se présenter et ils se rencontreront dans le salon d'attente du roi. Ils seront accueillis par Martin, l'intendant du roi.

Le roi, un grand blond, cheveux mi long bouclés, les accueillera chaleureusement. « mesdames, messieurs, soyez les bienvenues. Installez-vous je vous en prie. » il leur expliquera que les tournois sont ouverts à tous et qu'ils peuvent s'y inscrire auprès de Martin. Ils sont bien entendu invités au grand banquet qui aura lieu ce soir et que par la suite, les repas seront donnés sur la place devant le château afin que les badauds puissent éventuellement en profiter.

Jet de histoire tradition SD10. Ils savent que lors de ces banquets, il est de coutume que chaque invité fasse un petit spectacle représentant son peuple.

Pour ce qui est de la mission, il leur redonne rendez-vous dans 4 jours, pendant le jour de repos



afin d'avoir le temps d'en parler tranquillement.
Des chambres leurs ont été réservé à l'auberge du poney rieur.

Auprès de l'intendant, ils peuvent apprendre le programme des tournois. Il y en a un par jour et le roi aime que ces invités y participent.

Voici le descriptif et les règles des différents tournois (rappel vu que le scenar a la base était pour loup solitaire, les regles sont pour le jeu. A adapter si on joue a un autre jeu. Pour ceux connaissant pas c'est le même système que DD)

- Jour 1 : le pont infernal : il s'agit de traverser une série d'obstacle le plus rapidement possible. Il faut le gérer comme ceci faire un jet pour chaque moment clé (SD12). S'ils font au-dessus de 12 compter en + et sinon en -. celui qui a le plus gros score à la fin gagne. Les 4 jets représentent 4 moments clé du parcours :
 - le filet à grimper = dext
 - le pont de corde = dext
 - éviter les sacs de sable = reflexe
 - sauter sur des barriques = force

score à battre sera de 30 pour être le premier et 28 pour être deuxième.

- Jour 2 : le concours de magie : il s'agit de créer une illusion que sera notée par un jury. Pour les jets c'est le même principe mais prendre ici art de la magie et charisme. La difficulté peut être modulée en fonction de l'illusion que veut créer le joueur

score à battre 20 et 18.

- Jour 3 : le concours de tir a l'arc : des arcs sont prêtés par le roi ainsi tout le monde à le même. Le roi participe à ce concours. Chaque concurrent a un enclos devant lui composé de 5 poules et de 5 lapins. Le but du jeu est de toucher les poules et pas les lapins. Ils ont 5 flèches. En termes de jets faire des jets de tir d'une SD 12. s'il réussit une poule donc + 1 si raté de plus de 5 un lapin donc -1.

score à battre 5. il peut y avoir des ex-æquo. Pour départager, on fait tirer à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y en ait un qui rate. À noter que le roi sauf tricherie fera mouche à 95%.

Jour 4 repos : pour le joueur rdv avec le roi.

- Jour 5 : la grande chasse : il s'agit d'une chasse à courre géante. Il s'agit de ramener le plus de gibier possible ou le plus impressionnant. Faites faire des jets de chasse et en fonction voir ce qui se passe. Plus le score est gros plus le gibier sera important (en gros du lapin au cerf en passant par le tigre ou le sanglier). Si vous voulez pimenter la chose en cas de réussite critique mettez un petit dragon.
- Jour 6 : le cache cache coquin : il s'agit d'une partie de cache – cache qui se passe le soir et qui consiste pour ces messieurs à retrouver leurs promesse dans un dédale de buisson.

donc les tournois se passent à raison de un par jour, autour de cela libre à eux de faire ce qu'ils veulent.

Si vous le souhaitez et pour pimenter les tournois vous pouvez introduire l'équipe de Nadj qui va



s'arranger pour gagner le tournoi de tir, de lutte et le pont en trichant. En effet, ils ont dans leur rang un magicien qui va affaiblir les concurrents et faire gagner les siens. Libre à vous de les gérer ou pas mais cela rajoute un petit plus non négligeable.

Note pour le mj : attention de ne pas faire trop long cette première partie. Le but est de faire un moment marrant et joyeux. Si les joueurs n'adhèrent pas trop, pimenter avec deux trois événements intrigant et aller plus vite sur les tournois. Une tempête peut s'abattre sur la ville et les tournois sont suspendus, le roi tombe malade etc...

le banquet qui a lieu le soir du premier soir.

Il s'agit pour les messieurs de trouver la compagne pour le cache-cache et aussi de faire bonne figure au cours des présentations que chacun doit faire pour le roi. Libre à eux de choisir un art quelque chose (histoire, chant, danse etc...)

les convives sont placés le long d'une grande table en fonction de leur rang. Les joueurs seront à la moitié. Le banquet fini par un grand bal. Le roi se retire à ce moment-là. Il ne danse plus depuis la mort de femme.

La mission du roi.

Donc durant le jour de repos, ils seront reçus par le roi. Celui-ci leur dira qu'il souhaiterait que les joueurs renforcent la garde de sa fille pendant le voyage qu'elle doit faire pour aller en visite commerciale à Bordas. Le voyage se fait en bateau, 3 jours pour y aller, 1 semaine là-bas et 3 jours pour revenir.

Pour le mj voici une liste d'événements qui peut être distillée dans la semaine. Cela ne sont que des pistes et ne sont ni obligatoires, ni exhaustifs :

La fille du roi se fera agresser pendant le cache-cache

ils peuvent entendre que des gens trichent ou essaient de tricher

ils peuvent participer à des jeux dans une taverne le soir, la partie tourne mal

des gens projettent de tirer sur le roi au cours du tournoi de tir

pendant le banquet quelqu'un observe derrière un rideau (c'est un enfant trop curieux)

pendant les repas sur la place dehors des ombres bougent derrière le château (des espions d'un autre royaume)

une bande de petits voyous triche les jeux dans les tavernes.

Quelqu'un dans un bar ne va pas arrêter de tenir des propos limites sur la fille du roi (c'est celui qui l'agressera)

la mafia veut kidnapper la fille du roi.

Des représentants d'autres royaumes veulent nouer de nouveaux liens commerciaux avec les joueurs mais sont-ils de confiance ?



Partie 2 :le bateau

une fois les fêtes finies, il est temps de prendre le bateau

le bateau est lui composé de

chef : Malka, alcoolique mais c'est un secret

le second : Paul.

le cuistot : Papriika, il se plaint toujours qu'il n'y pas assez d'ingrédients pour faire à manger.

Et 3 mousses : lordan, pistor et vouli

la délégation de la fille du roi:

Lucie : 20 ans brune des cheveux magnifique, le reste est bien aussi. Gentil mais pète plus haut que son cul

sa confidente : sarah (comme la princesse du dessin animé)

ses 3 suiveuses nany, bertha et elisabeth

et quelques autres passagers

sur le bateau rien vraiment de particulier ne se passe mais on peut encore une fois pimenter la chose. En effet des clandestins se trouve dans les cales et font des raids la nuit pour la nourriture.

La princesse se fera tourner autour par le chef du bateau

il découvre des bouteilles près de la barre

le bateau ne prend la bonne direction

des passagers semblent comploter contre la princesse

des passagers sont aussi une délégation ennemie.

La princesse n'arrête pas de vomir, elle a été empoisonné, enceinte ou juste malade en mer ?

Une tempête se lève

Quoi qu'il arrive au bout de quelque jours, en pleine nuit, ils vont être attaqué par un calamar géant ou autre monstre géant de la mer. Le but étant que pendant un combat acharné, le bateau se brise et qu'ils perdre conscience dans l'eau.



Partie 3 : L'île du docteur Moreau

les personnages vont se réveiller sur une plage en plein soleil. Des débris et des corps de partout. Ils peuvent avoir gardés leurs armes mais pas leurs armures qui a du s'enlever ou sinon ils seraient morts.

Autour d'eux la plage, la mer, une forêt à l'ouest et les cadavres des gens du bateau. Seul manque celui de Lucie. Ils sont donc a priori les seuls survivant.
en fouillant les alentours ils découvriront des traces de petits pas en direction de la forêt.
Ils devraient les suivre sinon tant pis pour eux. Fin du scenar lol.

Note au mj : A partir de la, il faut essayer d'installer une ambiance survivor, ils ont rien à manger et la traversé des différentes étapes peut être plus ou moins longue, c'est à la guise du mj. Il faut essayer de laissé le temps de la découverte aux joueurs, quant aux modifications que le docteur a apporté sur l'île.

Toujours pareil, il ne faut pas hésiter à rajouter d'autres événements à ceux que j'ai déjà mis

ils vont traverser la forêt toujours dans la chaleur et vont tomber sur une immense plaine. Les pas s'arrêtent dans les herbes (pister SD18, pour les retrouver) mais de toute manière il faut traverser la plaine.

Au milieu de celle-ci, il y a un rocher inondé de sang et une chaussure (celle de Lucie). Peuvent entendre un cri. Test de dressage ou connaissance animale, c'est un cri animal mais pas connu de leur répertoire.

A la sortie de la plaine, ils vont commencer à parcourir un massif montagneux et les traces de pas et de sang continuent par la. Test d'intel. Le soleil ne bouge pas. Cela fait maintenant quelque longues heures que les joueurs sont là, d'ailleurs la faim et sommeil commence à être immense et presque ingérable, mais le soleil ne bouge pas.

En chassant vous tombez sur un cheval a tête de lion. Pour les caract c'est du costaud.

il est temps de se coucher, car la fatigue se fait ressentir. Vous pouvez trouver de l'ombre mais le soleil ne bouge pas. Au milieu de la nuit enfin après quelques heures de sommeil, vous êtes réveillé par un bruit. Vous voyez vos armes bouger toute seule sur le sol. En faites elles sont emmenées par une nuée de fourmis et de mouche.

Cela fait un combat particulier parce que les nuées vont prendre des formes pour attaquer les perso (épée, poing, chat, loup, aigle etc..) soyez imaginatif. À force de se prendre les dégâts les nuées seront moins forte. A noter que les nuées de bestiole peuvent jeter un sort offensif chacune (c'est plus drôle et surprenant)

le lendemain, le défilé va déboucher sur un précipice sans pont. Pour traverser, Il y a des pierres qui semblent flotter dans l'air, il faudra alors sauter de l'une à l'autre. Le défaut c'est quelle flotte donc pas stable. Vous pouvez demander des jets de dextérité mais la chute est fatale. Donc si on fait des jets foireux, faites des jets de rattrapage en jouant la scène avec le joueur. « tu perds l'équilibre mais un de te collègue te rattrape. » « ou la pierre se dérobe sous tes pieds, tu t'accroche fait un tour avec elle et tu parviens à te stabiliser »

Arrivée au bout de ce précipice, un énorme oiseau à grosse griffe mais avec une tête de tigre, les attaques, les forçant à se précipiter dans une grotte. Là, l'oiseau s'assiera devant l'entrée la bouchant



totalemment.

Dans cette grotte ils y a des restes d'un feu et de l'étoffe de la robe de la princesse. Au fond il y a un couloir qui semble descendre. Le sol est visqueux.

En empruntant le chemin, ils vont tombez nez à nez avec une dizaine de chauve souris de la taille de nain, qui marchent. Elle leurs diront « bonjour » et savent donc parler. Elles sont même très polies et loquaces. Mais elles ne répondront pas vraiment à leurs questions « ex : ou sommes-nous ? Bah ici ». elles sont très déroutante et joyeuse. Au bout d'un moment elle leurs diront au revoir et passeront leurs chemins.

Le chemin dans la grotte débouche sur une plate-forme. Du haut de celle-ci il peuvent voir un village d'une trentaine de maison.

Jets de perception. De ce qu'ils peuvent voir, c'est un village ou les animaux se tiennent debout et les humains sont des humains de compagnies, pour la plupart, tenus en laisse.

Les maisons ressemblent à des terriers très élaborés. En réussissant bien leur jet, ils peuvent voir qu'une maison ressemble a une vraie maison et pas a un terrier. Évidemment cela va être dur de rentrer dans ce village.

Les habitants ont inversé les rôles et s'ils voient les joueurs se promener les animaux se comporteront comme nous avec un chien perdu (soit des coups de latte soit des « bah alors t'es perdu, il est ou ton maître etc...)

Laisser les élaborer un plan. Le but est qu'ils finissent dans la maison « normale»

Dans cette maison, richement décoré, ils seront accueillis par un lapin majordome qui les fera attendre. Comme il ne revient pas, les joueurs pourront aller visiter la maison. Elle est grande et spacieuse et comporte tout ce que peut vouloir une être humain. Au détour de leur visite, ils tomberont sur le laboratoire et pourront assister à une expérience unique. Ils verront, au milieu de tube à essai et autre alambic, un caisson illuminé d'une lumière bleue. En s'approchant, ils découvriront un fœtus de chien dedans. En attendant un peu ils pourront assister à l'ouverture du caisson et donc à la naissance du chien qui va tout de suite crier comme les humains.

C'est la dessus que le docteur moreau arrive et voit les joueurs. C'est un petit homme à lunette, les cheveux grisonnant et bedonnant, mais très propre et bien habillé. Tout d'abord et de manière très calme, il mettra le chien à l'abri dans une couveuse et demandera aux joueurs de les suivre dans son bureau.

Et la assis dans un grand fauteuil, il répondra à toute leurs questions avant de dire « maintenant que vous savez tous je suis obligé de vous tuez » et il se transforme en dragonnet de taille humaine. Et le lapin (ninja) arrive aussi

L'histoire est que le docteur moreau en a eu marre de vivre parmi les humains et à décider de créer un monde parfait dans son ile acheter pour une bouchée de pain. Il a pu travailler sur son procédé de changement pour rendre les animaux a l'égale de l'homme et ainsi transformer les humains en animaux. De plus il a décidé qu'il fera tout le temps beau et chaud.

Le combat doit être difficile voir impossible, donc adapté les caractéristiques en fonction des joueurs que vous avez autour de la table, et quand il devient impossible et désespéré, que l'un de joueur est tombé au combat, faites intervenir dans un grand fracas de verre la princesse Lucie qui va découper le dragonnet en deux

et oui elle était en fait une arme secrète du roi helmond en cas d'attaque du roi. Néanmoins elle ignorait l'existence de cette île et elle les croyait mort sur la plage avec les autres donc elle est partie visiter.