



Scénario : A la pêche à la sirène, je ne veux plus y aller car c'est vraiment la galère

Pour un groupe de deux à six joueurs de niveau 1
Temps estimé entre 1h30 et 2h30

Par Pierrick Lebrun alias Sword Pen from Picardia

Pour toute remarque ou critique sur le scénario merci de me les faire parvenir à l'adresse mail suivante : lebrunpierrick@gmail.com



Synopsis :

Les PJs devront enquêter à la demande du seigneur local désirant savoir ce qui affaiblit son fils cadet et les raisons qui le pousse à disparaître toutes les pleines lunes. Ils découvriront alors que le fils du seigneur est sous l'emprise d'une sirène puis les PJs devront la tuer.

Introduction et recrutement :

*Note : Il est possible de situer ce scénario dans une autre ville en bord de mer.**

L'aventure se déroule dans la ville de Nerok se situant à la pointe sud de la terre de Fangh quelque part le long des côtes de la crique des pirates mauves. Nerok est un petit port de pêche, dont les quais sont encombrés de filets et de divers instruments de forme et de taille variée. La ville est un peu en hauteur. D'étroites ruelles emplies d'une odeur de poisson la traversent en tous sens. Le charme un peu désuet de la ville attire et inquiète à la fois.

Le soir, la ville sort d'un long sommeil et s'anime joyeusement. Mendiants, filles de joie et ivrognes battent le pavé, rires et cris retentissent à nouveau. Toute la population de la ville descend les ruelles qui conduisent au port. Sur les quais ou aux alentours, les lumières des innombrables bouges s'allument. Le bruit des verres et des chopes qui s'entrechoquent, l'éclat des voix, troublent le calme de la nuit.

Les PJs sont enfermés dans les geôles de la ville de Nerok où ils attendent d'être libérés. Avant tout, il serait bon de savoir pourquoi les PJs se trouvent, actuellement, dans une aussi désagréable situation. Au point de devoir accepter, bientôt, la douteuse proposition d'un étrange seigneur.

Trois jours plutôt, le navire des PJs venant de Glargh a fait escale dans le port de Nerok, pour y charger une cargaison à destination de Waldorg. La ville donne une impression de désolation et il semble y manquer l'animation colorée des ports, ses habitants avaient l'air abattu et maussade. Sur les pas d'un gaillard plutôt louche, les PJs ont échoué dans un tripot du port, où ils comptent passer le temps en buvant ou en jouant aux dés. Cependant très vite, l'ambiance c'est vite tendu lorsque l'un des PJs jouant aux dés c'est rendu compte que l'un des joueurs trichait. Le PJ est certain que c'est cet individu qui a essayé de tricher. Cependant, au moment où il a voulu le saisir pour lui faire avaler ses dés pipés, la garde a soudain fait irruption... mais pas pour arrêter le tricheur. Non, c'est le PJ qu'ils ont ceinturé, désarmé et jeté finalement au fond de ce sombre cachot. Puis quelques heures plus tard les autres PJs l'ont rejoint car un homme de la taverne les a dénoncés comme coupable de ma tricherie. En sollicitant une partie jusqu'alors peu utilisée de leurs anatomies (leurs cerveaux) les PJs ont finalement compris qu'un piège leur avait été tendu. L'échauffourée survenue dans la taverne n'était qu'une mise en scène destinée à fournir un prétexte à leurs arrestations. Les accusations portées contre eux peuvent d'ailleurs ridicules : comme par exemple ce sont les PJs qui aurez triché aux dés puis qui aurez troublé l'ordre public ! Sans l'intervention de la garde, tous les assistants auraient eu un grand plaisir à leurs faire entrer à coups de poings les règles du jeu dans leurs tête. Vous vous étiez enfin opposé à l'autorité du Prince... enfin... connaissez-vous quelqu'un qui se laisserait désarmer et arrêter à tort sans rien dire ?

Mais le seigneur local semble ne reculer devant aucun moyen pour mettre la main sur des aventuriers "courageux" tels que vos PJs, car cette race d'hommes et de femmes semble s'être, depuis peu, singulièrement raréfiée dans la région sans doute en raison de la multiplication des aventures fleurissant aux quatre coins de la terre de Fangh.

Voilà donc les PJs entre les griffes du seigneur local et il va vraisemblablement, les expédier dans une dangereuse aventure qui a déjà coûté la vie à tant de héros.

Et telle est bien en effet la proposition du seigneur : les PJs recouvreront la liberté et recevront chacun une récompense de 100 pièces d'or, s'ils découvrent ce qui affaiblit son fils cadet et le pousse à disparaître toutes les pleines lunes. Si les PJs refusent ils resteront en prison jusqu'à ce qu'ils en aient assez de pourrir en prison et acceptent.

Si les PJs acceptent, le seigneur les libérera puis leurs remettra leurs armes en s'excusant des manières qu'il a employé pour les convaincre. Les PJs peuvent essayer de tuer le noble cependant s'il s'essaye celui-ci s'enfuira puis appeler la garde qui capturera les PJs et les jettera en prison où ils y resteront pour un petit bout de même. Les PJs se retrouveront également incarcérés s'ils essayent de fuir sans avoir résolu le problème du comte. Pour faire simple, les PJs ne peuvent pas refuser ce contrat à moins qu'ils préfèrent passer le restant de leurs vies en cellules.

L'aventure :

Partie 1 : l'enquête

A. La recherche d'indice

Pour commencer, le seigneur les emmène dans la chambre de son fils cadet afin de constater l'état déplorable dans lequel ce dernier se trouve. Les PJ remarquent combien il semble maigre et épuisé comme le prouvent ses yeux largement cernés et ses gestes incertains presque hésitants. Le jeune homme paraît préoccupé et est très pâle. Son comportement pourrait ressembler à celui d'un drogué en manque.

Le seigneur conduit ensuite les PJ hors du château en leur rappelant que toutes tentatives de fuites sont inutiles.

Les PJ peuvent commencer par enquêter dans le port afin d'obtenir des informations sur l'étrange maladie du fils du seigneur. Cependant, s'ils se rendent dans la plus proche taverne pour enquêter, une bagarre éclatera inévitablement car les consommateurs semblent être membre d'un sport en vogue depuis peu dans toute la terre de Fangh le "pugilat multi-groupes en milieu gastronomique" ou pour les moins lettrés et plus incultes, la "baston de taverne". Au terme de la bagarre, la taverne est dévastée et la garde intervenue arrêtant tous le monde dans la taverne. Cependant, les PJ peuvent éviter de retourner en prison en expliquant qu'ils sont mandatés par le seigneur et en réussissant une épreuve de charisme.

Les PJ peuvent également enquêter en parlant avec les habitants, cependant ces derniers sont très récalcitrants à parler avec des étrangers. Malgré cette légère xénophobie, les PJ peuvent obtenir des informations en réussissant une épreuve de charisme.

Informations pouvant être apprises :

- le fils du seigneur souffre d'agoraphobie mais semble en être guéri depuis qu'il est tombé malade étant donné que toutes les pleines lunes il disparaît.
- toutes les personnes ayant tenté de suivre le fils du seigneur ont disparu
- deux bateaux de pêche ont également disparu et seul subsiste des embarcations des débris flottant sur l'eau.
- le seul rescapé des deux naufrages est un marin sourd qui a cru voir à travers la brume, assise sur un rocher, une femme peignant ses cheveux. Puis le barreur a perdu le contrôle de son corps en lâchant la barre et en sautant à la mer pour nager vers le rocher où se tenait la femme. Cependant, avant que le bateau se fracasse sur les rochers, la femme a sauté des récifs et le marin a pu alors voir une imposante queue de poisson.
- un vieil homme pêchant des moules aurait entendu une étrange mélodie.
- le corps d'un mendiant vivant sur la plage a été rejeté par les vagues. Il semblerait qu'il ait été noyé puis à demi-dévoré.

B. Déductions et réactions

Le maître a le choix sur les informations à donner, cependant s'il ne donne pas aux PJ l'information du marin sourd, ils pourront ne pas en déduire que le monstre est une sirène. Une fois le monstre identifié, les PJ peuvent alors avoir l'idée d'acheter dans n'importe quel magasin des bouchons de cire pour ne pas succomber au chant de la sirène (une paire de bouchon de cire de base coûte 2 pièces d'argent ou 5 pièces d'argent pour le modèle de qui ne fait pas gratter autour de l'oreille lorsqu'on les met).

Une fois le monstre identifié, les PJ ont le choix entre explorer la plage de jour ou attendre la pleine lune (qui est ce soir) afin de suivre le fils du seigneur.

- si les PJs choisissent d'arpenter la plage ils ne trouveront que des coquillages vides et attraperont un rhume (CHA-1 et EV-1) en raison d'un vent froid et humide balayant le rivage. Ils rentrent à la ville afin de sécher leurs vêtements dans la plus proche taverne et il ne leurs restent plus qu'à attendre que le soir arrive afin de suivre le fils du seigneur.

- les PJs décident donc de suivre le fils du seigneur durant la nuit. Ils affutent leurs armes car ils savent que la pêche est ouverte et que la prise sera de belle taille.

Partie 2 : La pêche est ouverte.

Les PJs sont donc embusqués dans les taillis bordant le château du seigneur. Peu après minuit, ils voient une silhouette qui emprunte le chemin reliant le château à la plage. C'est le fils du seigneur il avance d'un pas fébrile et parfois trébuchant. Les PJs le suivent alors discrètement (épreuve d'agilité +1 en raison de la nuit) jusqu'à la plage est déserte le fils du seigneur continue droit devant lui jusqu'à ce que l'eau lui arrive à la ceinture. Ils attendent deux heures (le maître peu faire effectuer aux PJs une épreuve d'intelligence pour savoir s'ils patientent. En cas d'échec le PJ s'en va et retourne à la taverne. Si tous les PJs sont partis ils devront attendre la prochaine pleine lune). Puis brusquement l'homme ne semble plus seul. En effet, ce que les PJs peuvent avoir prit pour un morceau de bois dérivant au grès des vagues et paraissant se rapproché de la plage s'anime soudain. La sirène se redresse puis ouvre la bouche et ce met à chanter, le fils du seigneur la regarde fasciné. Si les PJs n'ont pas pensé à acheter des bouchons de cire ou qu'ils ont oublié de les mettre durant le combat contre la sirène, les PJs devront effectuer chacun une épreuve d'intelligence +1 afin de savoir s'ils succombent au charme de la sirène. Si tous les PJs ont succombé au charme de la sirène cette dernière les entrainera au fond de la mer où elle les dévorera les uns après les autres. Au terme de dix minutes de chant, la créature arrête subitement de chanter puis se penche sur sa victime pour le mordre au cou comme chaque pleine lune depuis deux mois enlevant un peu plus de vie au noble après chaque rencontre.

Les PJs dégainent alors leurs armes et attaquent la sirène qui trop occupé à aspirer l'énergie vitale de sa proie ne semble pas les avoir remarqués et n'a donc pas l'occasion de fuir. Lorsque la créature remarque enfin la présence des PJs, elle lâche sa proie puis sa queue de poisson se transforme alors en anneaux d'airain comparable à ceux des serpents et les anneaux s'hérissent de dards mortels.

La sirène s'enfuit lorsqu'il lui reste moins d'un quart de ses points de vie. Le noble semble alors en état de choc car il est recroquevillé sur lui-même en sanglotant gémissant parfois des brides de phrase dans le genre « non j'avais besoin d'elle » ou « pitié elle me manque faite là revenir ». Le fils du seigneur gesticule dans tous les sens afin d'échapper à la poigne des PJs et sauter dans la mer pour retrouver la sirène. Les PJs peuvent alors faire preuve de raisonnement en essayant de convaincre le noble (épreuve de charisme +3 car la sirène est vraiment envoutante) ou bien il utilise leurs muscles en assommant le fils du seigneur. Dans tous les cas, le noble est ramener à son père et les PJs lui explique alors le dessous de l'affaire chacun vantant ses mérites. Le seigneur est si content qu'il accorde au PJs de rester une semaine dans sa demeure et ordonne la préparation d'une fête pour dans trois jours. Tous est bien qui finit bien, le fils du seigneur n'est plus malade et les PJs sont libres et riches. Cependant le lendemain matin l'un des PJs semble possédé comme le fils du seigneur avant lui. En effet, lorsque les PJs se lèvent ils constatent avec effroi que l'un des leurs présente les mêmes symptômes que le fils du seigneur. En effet, le corps du PJs et son cerveau (si jamais il en a un) semble fonctionner au ralenti et ne se focaliser que sur une seule chose. Retourner sur la plage et retrouver la sirène. Les PJs sont alors obligés d'enchaîner leur compagnons afin qu'il ne parte pas en courant en caleçon vers la plage pour sauter dans la mer. Les PJs ont

alors le choix entre abandonner à son sort leur compagnon ou trouver un moyen de le sauver. Alors qu'ils réfléchissent, le sorcier du coin travaillant pour le seigneur leurs explique alors que selon les rumeurs toute personne ayant blessé une sirène et que si la créature est encore en vie, l'agresseur tombe alors sous le contrôle de la sirène et ressent le besoin d'aller la retrouver. Cependant, l'envoûtement peut être brisé si la sirène est décapitée et que la chair du crâne de la sirène se sera détaché (entre le premier et deuxième jour suivant la décapitation, la chair sera entièrement partie). Les PJs ont donc un choix à faire.

Cependant, les PJs désirant sauver leur camarades peuvent argumenter en mettant en avant que cela pourrait leur donner des XP en plus et qu'ils pourraient trouver le butin que la sirène n'aura pas manqué d'accumuler. Si les PJs décident de sauver leur compagnon le maître se réfère à la partie 3 pour continuer l'aventure, sinon l'aventure s'arrête là et le maître se réfère à l'épilogue.

Note : afin de savoir lequel des PJs seront envoûté, tous les joueurs lanceront 1D6. Le joueur obtenant le score le plus bas sera le PJ envoûté.

Partie 3 : être ou ne pas être altruiste, là est la question.

Les PJs ont donc décidé de sauver leur compagnon ce qui est très noble de leur part car risquer sa vie pour celle d'un autre est une action très rare en terre de Fangh. Afin de motiver les PJs le maître peut leur rappeler que la caisse des donjons est très généreuse avec les aventuriers faisant preuve d'altruisme.

Au petit matin, les héros retournent donc au port après avoir confié au bon soin du seigneur leur camarade envouté. Les PJs se rendent au port en compagnie d'un vieux soldat portant le nom de Briscard et ayant été marin durant quelques années à bord d'un navire des Pirates Mauves. Le vieil homme les conduit jusqu'au quai où un voilier de 4 mètres les attend calmement. Le navire s'appelle le Titanick III c'est un petit bateau à un seul mât, guère plus gros qu'un bateau de pêche de plus sa ligne de flottaison est très basse Les PJs embarquent peut-être difficilement certains pouvant être nerveux par la proximité de l'élément liquide et pouvant être sujet à des crises de paniques (épreuve d'intelligence +1). Briscard pilote la petite embarcation d'une main sur et fait rapidement sortir l'embarcation du port, il met cap au sud. La mer est belle, calme, un vent vif pousse le navire vers le large. Cependant le vieil homme conduit les PJs au niveau de la plage où le combat contre la sirène a eu lieu.

Une trainée de sang vert visqueux et flottant à la surface part des lieux du combat pour se diriger vers une île rocheuse se situant à une dizaine de kilomètres du bord de mer. Les PJs ont le choix entre suivre cette trainée ou ordonner à Briscard de leurs faire explorer les environs.

Cas A : l'île rocheuse

Si les PJs se rendent sur l'île, ils découvriront bien vite qu'elle est bien plus petite qu'elle n'y paraît au premier coup d'œil. Les PJs débarquent sur la plage de galets et en explorant les alentours, ils finissent par trouver la sirène agonissant sur un rocher. Bien qu'elle soit mortellement blessée et qu'elle ne puisse plus chanter, elle demeure tout de même un redoutable adversaire. Une fois la créature morte les PJs peuvent fouiller les alentours et trouver un coffret non-piégé contenant le trésor de la sirène. Le coffre est en bois vermoulu et contient 2D+4 po ainsi une dague Durandil. Si les PJs partent sans avoir décapité la sirène que le maître ne leur rappelle pas ainsi ils seront obligés de retourner sur l'île effectuer leur macabre besogne. Sur le chemin du retour, les PJs constatent qu'ils sont suivis par un immense aileron saillant de l'eau. Il s'agit bien sûr d'un requin désireux de savoir quel est le goût d'un aventurier débutant. Le requin est énorme et tourne autour du voilier en cercle

concentrique. Il finit bien sûr par le heurter. Les héros doivent réussir une épreuve d'Adresse, sinon ils passent par-dessus bord et perdent 5 points de vie avant de remonter rapidement dans le bateau. Lorsque le requin a perdu 25 EV, il prendra la fuite et les PJs pourront rejoindre sans autre incident la côte.

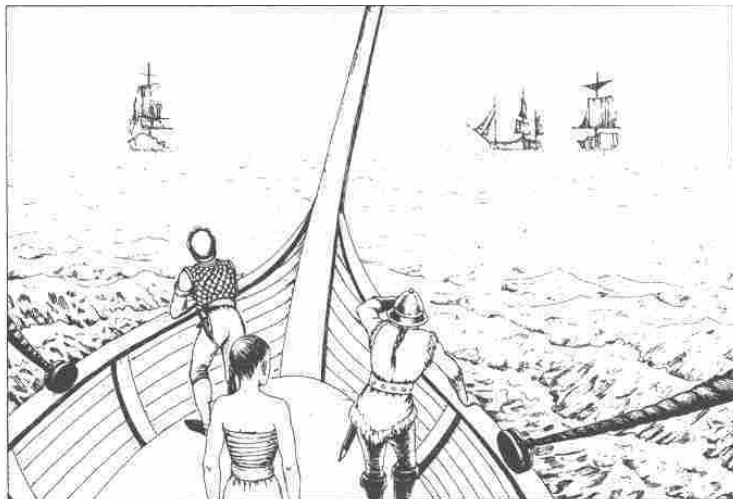
Cas B : l'exploration des environs

Si les PJs ont décidé d'explorer les environs bordant les lieux du combat de la nuit passer voilà ce qui peut se passer :

- au détour d'une crique, trois voiles mauves apparaissent à l'horizon. Les trois bateaux, qui naviguent vent arrière et avancent à bonne allure. Sur chaque bateau doivent se trouver environ 12 pirates. Le visage de Briscard devient blanc car il vient de reconnaître les embarcations des Pirates Mauves. Il fait faire demi-tour au Titanick III et en maniant la barre comme un marin de légende il parvient à distancer deux navires des Pirates Mauves qui abandonnent la poursuite car ils ont la flegme et que c'est bientôt le goûter. Le navire des pirates se rapproche inexorablement, le combat semble inévitable. Alors que les pirates s'apprêtent à aborder le navire de Briscard, l'un des PJs sautent sur le bateau des pirates en criant « A l'abordage par Toutatis ». Les autres PJs le suivent, le combat a donc lieu sur le navire des pirates. Une fois les pirates mis or de combat, les PJs peuvent fouiller le navire avant qu'il ne coule et trouve 1D+2 pièces d'or.

- le navire des PJs est attaqué par un immense requin, ils doivent d'abord réaliser une épreuve d'adresse pour ne pas tomber dans l'eau sinon ils perdent 5 points de vie avant de remonter rapidement dans le bateau. Lorsque le Requin a perdu 25 EV, il prendra la fuite et les PJs pourront rejoindre sans autre incident la côte.

- le corps inanimé de la sirène git sur la place, toute vie semble l'avoir abandonné. Cependant alors que les PJs commencent à fouiller le corps, la sirène s'anime et entame le combat. Cependant bien que moribonde la sirène demeure une adversaire redoutable. En fouillant le corps de la sirène, les PJs trouvent au mieux un objet magique quelconque de qualité. Si les PJs partent sans avoir décapité la sirène que le maître ne leurs rappellent pas ainsi ils seront obligés de retourner sur l'île effectuer leur macabre besogne. moyenne.



Dans tous les cas, les PJs trouvent la sirène à demi-morte et après l'avoir tué, ils retournent au château du seigneur. Deux jours plus tard, toute la chaire du crâne décapiter de la sirène s'est détachée. Le PJ ensorcelé est donc libéré de son envoûtement et à recouvrer la totalité de ses esprits.

Epilogue :

Les PJs sont désormais libres et chacun est riche d'une centaine de pièces. Le soleil se lève et les PJs peuvent désormais se préparer à de nouvelles aventures :

La distribution des points d'expériences :

- si les PJs n'ont pas résolu le mystère, 25 XP chacun, une saison de cachot et pas de récompense.
- si les PJs ont résolu le mystère mais n'ont pas réussi à faire fuir la sirène, 50 XP et une demi-saison de cachot et pas de récompense.
- si les PJs ont résolu le mystère et a faire fuir la sirène mais on abonner leurs camarades, 50 XP plus leurs récompenses et pas de cachot mais gagnent un point de Mankedebol.
- si les PJs ont résolu le mystère, fait fuir la sirène et sauver leur compagnons, 100 XP plus leurs récompenses et pas de cachot.