

L'ALLURE DE LA MER



THE WITCHER

Libre ajout et modification du scénario : "Allure of the Sea" de TimHarmer9466
Remaniement et harmonisation de Scarlett Souris sur une ébauche de traduction d'Alexis.D
Mis en page par Alexis.D

Table des matières

Résumé	3
Personnages	3
Cadre : Ebbing	4
Le château de Stygga	4
Salm	4
Préface	5
Mise en place (à lire à haute voix)	7
Accroche	8
Développement	9
Accroche	11
Développement	12
Climax	12
Fin	17
Appendice : Maps et Informations :	18
Appendice : Bestiaires	22

Basé sur le roman de Hans Christian Andersen, ainsi que le dessin animé réalisé par Disney La Petite Sirène”.

Résumé

Au château Stygga, à l'est de Salm, le Duc souhaite le retour de son neveu, qui a disparu la semaine dernière, aucune trace de lui depuis qu'il a quitté Cintra en bateau pour rejoindre la côte autour de Salm où il était attendu par des cavaliers. Des éclaireurs ont été envoyés depuis et n'ont vu qu'un grand navire faisant des manœuvres étranges la veille où il s'est échoué sur une plage au sud en direction d'Eiddon.

Un navire s'est échoué, attiré par le chant des sirènes. Les hommes à bord, n'ont pas eu permission depuis longtemps, n'ont pas pu s'empêcher de suivre l'appel des sirènes, faisant s'écraser le navire sur un récif et laissant l'équipage à leur merci. Un garçon de cabine a survécu sous le pont, trop jeune pour se laisser prendre au chant des sirènes, mais deux sirènes restent dans les parages, sentant qu'il y a encore quelqu'un dans les alentours alors que les autres sont retournés dans leur grotte. Si les aventuriers ne parviennent pas à en piéger une pour connaître leur grotte, le garçon de cabine peut révéler la direction dans laquelle le neveu du Duc a vogué au bord d'une barque.

Le neveu du Duc, cependant, a été attiré par une seule sirène et a été emmené à bord d'une chaloupe, dans une grotte dont une partie de celle-ci est cachée aux autres sirènes. La sirène se languit d'être avec le neveu du Duc, qui ne la voit que comme une belle jeune fille. Cette sirène (avec un INT et un EMP légèrement supérieurs à ceux de ses sœurs), collectionne les souvenirs humains et a vu cet homme lorsqu'il s'est rendu à Cintra il y a quelque temps. Après avoir mis le cap sur Cintra, le navire a été frappé par une tempête et l'homme a été jeté par-dessus bord, mais il a été sauvé par cette sirène et observé par elle alors qu'il se réveillait. Maintenant qu'il est de retour, il est fasciné par l'illusion qu'elle représente, mais il revient de Cintra pour annoncer ses noces à venir, car un mariage a été arrangé avec une noble inférieure pour renforcer leur alliance dans la région. La sirène, après avoir couché avec lui dans cette grotte à l'écart des autres, lui révélera sa collection et lui indiquera la signification de chaque chose dans leur société, y compris la bague avec un bijou à son doigt. Une chose menant à une autre, ses sœurs découvrirent la grotte cachée et lui conseillèrent de lui révéler sa vraie forme. Verago, le neveu du Duc, sortit une dague et voulut partir, Ursula lui arracha la lame des mains et la remit à Allure en lui disant de lui faire ce qu'il lui aurait fait. Puis Ursula laisse Allure pour la laisser faire. Elle prévient les autres sœurs que leur repaire n'est plus sécurisé, et qu'il faudra le défendre de leurs vies pour assurer leur sécurité.

Même si les sœurs ne peuvent pas être raisonnées, il est possible que la sirène qui a capturé le neveu du duc

puisse, faire un jet d'EMP suffisamment élevé, rende son arme au neveu du Duc, soit ensuite abattue par lui. Ce sacrifice permettant que le mariage de négociations se fasse, et que le neveu du Duc ne soit pas accusé de parjure. Il est aussi possible de permettre à Allure de se venger, et de tuer Verago. Ou de faire en sorte que tous les partis sortent indemnes.

Personnages

Le Duc Lezrodert de Stygga, actuel Duc d'Ebbing, résidant au château de Stygga et tourné vers la famille. Ancien soldat, il n'a pas d'enfant et adore Verago, le fils de sa sœur, son neveu.

Verago, possible héritier du duché, est l'objet d'un mariage arrangé avec Dame Navrenne, une noble de classe inférieure à Cintra. A bord d'un petit bateau pour Cintra, il manque de se noyer, mais il est sauvé par ce qui lui semble être une belle sirène et il se languit de rencontrer sa sauveuse.

Allure, la plus jeune des six sœurs qui vivent dans une grotte au sud de Salm, s'est toujours intéressée aux humains et a collectionné leurs babioles et autres, loin des yeux de ses sœurs. Elle sauve Verago le jour de ses 16 ans et tombe amoureuse de lui.

Ursula, l'aînée des sœurs, a pris le rôle de gardienne après que la mère ait été tuée en montant à bord du mauvais bateau, mais elle n'a pas de pitié pour les humains et continuera à les tuer et à jouer avec eux jusqu'à leur mort. Ils méritent de souffrir comme elle et ses sœurs ont souffert.

Cadre : Ebbing

Dans sa première avancée, l'Usurpateur a contourné Maecht pour attaquer Ebbing. Ebbing est une cible attrayante. C'est une grande région peu peuplée, et plus riche que Maecht. Le réseau de rivières d'Ebbing crée un sol marécageux semblable à celui de la Temérie. Les terres récupérées du marécage sont riches et fertiles. Nilfgaard a profité d'une crise de succession entre les héritiers quadruples d'Ebbing, où les négociations changeaient quotidiennement en fonction de la faction au pouvoir. Finalement, l'Usurpateur a perdu patience et a envoyé l'armée. L'armée d'Ebbing était basée sur le statut social, pas sur la compétence de ses soldats. Il y eut de terribles pertes, à l'exception des nobles - qui ont fui sur le champ de bataille. Le peuple est si fatigué du chaos politique permanent, qu'il s'est adapté à la situation. Ebbing n'a pas causé de problèmes à Nilfgaard, donc il est globalement laissé tranquille. Il y a encore beaucoup de corruption. Une note pour les voyageurs : vous voudrez peut-être éviter Claremont. Le village est connu pour organiser des combats de fosse pour le divertissement du crime organisé et des nobles dépravés. Les rumeurs de combats d'aardvark ne sont pas confirmées.

Le château Stygga

Siège de l'école des Chats : La forteresse était autrefois le siège de des Sorceleur de l'école du chat, l'une des factions dissidentes de l'ordre établi par Alzur. Elle a servi aux Chasseurs de monstres jusqu'au 11^{ème} siècle. Lorsqu'un groupe d'anciens élèves menés par Gezras de Leyda se sont rebellés contre leurs anciens maîtres et sont partis en formant leur propre branche. Par la suite, l'armée royale a assiégé la citadelle et, en l'espace de 3 jours, a tué tous les Sorceleurs restants à l'intérieur. (Tout Sorceleur se rendant dans ce lieu doit être prudent en raison de son histoire et de ce qu'elle signifie pour lui).

La cachette de Vilgefortz : Quelque temps après l'abandon du château, le mage Vilgefortz l'a choisi comme repère et comme base d'opérations majeures. Il créa un portail magique tourbillonnant transportant les navires de l'abîme de Sedna jusqu'à l'endroit situé juste à l'extérieur du château. C'est là que se déroula la bataille notable qui eut lieu lorsque la Hanse de Geralt l'assaillit pour tenter de sauver Yennefer et Ciri et au cours de laquelle beaucoup de gens périrent des deux côtés, y compris Vilgefortz, Leo Bonhart et tous les alliés de Geralt (Régis, Cahir, Milva et Angoulême). Malgré cela, Geralt réussit à retrouver Yennefer et Ciri. La Loge des sorcières, qui avait essayé de devancer Geralt pour retrouver Ciri et l'utiliser à ses propres fins, avait d'abord cru avoir le dessus et attaqué le château de Rhys-Rhun, mais elles se rendirent vite compte que le Sorceleur avait été plus malin qu'elles et leur avait donné une fausse adresse. Peu après l'assaut de Geralt sur le château de Stygga, la Loge a appris qu'il s'agissait de la véritable localisation et est arrivée trop tard pour atteindre Ciri elle-même. Comme cela n'était pas dans

l'intérêt de la Loge, elle envoya Sabrina Glevissig, Keira Metz et Triss Merigold pour détruire le château afin que la seule légende survivant aux événements soit le faux emplacement, le château de Rhys-Rhun. L'explosion qui en résulta fut entendue jusqu'à Maecht et le souffle fut vu jusqu'à Metinna et Geso. La secousse sismique a également atteint le nord de l'Académie d'Oxenfurt et a détruit le pendule nouvellement découvert. Ce qui s'avéra très efficace, car personne, des siècles plus tard, n'a pu retrouver ne serait-ce qu'un fragment du château et seul un livre sur la légende, le Livre noir d'Ellander, mentionne le château de Stygga comme lieu de la bataille finale. (Je situe mon histoire avant cela, lorsqu'il a été repris par l'armée qui l'avait revendiqué après l'événement de l'École des chats).

Salm

Il y a peu de choses qui existent sur Salms, donc mon Salm est devenu un port de pêche après les travaux du Duc de Stygga et de son Neveu Verago.

Préface

Lezroder de Verden a mis à sac le château de Stygga, éliminant de nombreux Sorceleurs de la faction rebelle de l'école des chats. En récompense, il a revendiqué le château et s'est vu attribuer le titre de duc. Le Duc Lezroder de Stygga, comme il est maintenant connu, a fait venir sa famille de Verden pour s'installer dans les environs, y compris son neveu, la personne qui se rapproche le plus d'un héritier suite à sa longue carrière militaire. Verago, son neveu, a grandi depuis et joue désormais un rôle essentiel dans les accords commerciaux et les apparitions publiques à Ebbing. Le duc Lezroder a entendu dire qu'il attirait de nombreux regards mais qu'il ne s'était jamais marié avec une femme. Maintenant qu'il a 21 ans, il a organisé sa rencontre avec une noble de Cintra, de classe inférieure, confrontée au même dilemme, qui, ensemble, apporteraient la prospérité partout où ils régneraient. Les deux familles ont convenu que si tout se passe bien, ils se marieront. Le duc Lezroder fait embarquer Verago sur un petit bateau pour Cintra, dans l'espoir de le mettre à l'abri des regards indiscrets, car la tension monte dans la région au sujet du successeur du duché. Cependant, peu de temps après le départ, le bateau est frappé par une violente tempête et bien que le bateau coule, Verago s'accroche à un morceau de bois, à la dérive dans la Grande Mer.

Allure vit dans le monde sous-marin avec ses cinq sœurs aînées, nées à un an d'intervalle. Lorsqu'une sirène atteint l'âge de quinze ans, elle est autorisée à quitter la grotte dans laquelle elles se cachent par sécurité pour découvrir le monde des humains. Lorsque les sœurs deviennent assez grandes, chacune d'entre elles se rend dans le monde du dessus, une par une, tous les 365 jours. À chaque retour, Allure écoute avec impatience leurs diverses descriptions du monde habité par les êtres humains. Elle collectionne des bibelots provenant de navires coulés, tandis que ses sœurs ramassent des cadavres. Elle a rassemblé quelques statues dans son coin de la grotte, qu'elle cache à ses sœurs car elles ne sont pas d'accord avec sa vision positive de l'humanité, ses sœurs se souvenant de la mort de leur mère des mains d'un homme aux cheveux blancs il y a une dizaine d'années. L'une des statues est celle d'une déesse, Allure l'a choisi comme apparence illusoire.

Quand vient le tour d'Allure, elle remonta à la surface, observa le départ d'un navire, une foule saluant un bel homme, et tomba amoureuse de lui malgré la distance. Une violente tempête s'abat sur le navire, le coulant, et Allure sauva le prince de la noyade après qu'il lâcha le morceau de bois auquel il s'était accroché. Elle le ramena inconscient sur le rivage, près de l'endroit d'où il était parti. Elle demeurera assise auprès de lui et chanta, jusqu'à ce qu'il se réveille lentement. Allure sauta dans l'eau de peur qu'il ne voie sa véritable forme. Elle se cacha derrière un rocher et attendit qu'un jeune pêcheur de la ville le trouve et pria pour qu'il se

souviennne de son visage illusoire s'ils se rencontraient à nouveau.

Verago retourna à Salm et se fit transporter au château, où il raconta à son oncle le récit de ces événements. Son oncle cru qu'il s'agissait d'un rêve à cause du coup qu'il avait dû recevoir à la tête. Verago garda en mémoire l'image de la jeune fille comme l'ange l'ayant sauvé ce jour-là. Le duc Lezroder placa Verago sur un navire beaucoup plus grand, le Destiny, et le renvoya en voyage, où il devait revenir dans un mois. Ce laps de temps permettrait à Verago de passer plus de temps avec Dame Navrenne, en vue de la demander en mariage. Les familles restent en communication ouverte et la nouvelle de son retour au bout d'un mois arriva, alors le duc préparait une célébration et envoya certains de ses gardes à Salm pour le récupérer pour cette joyeuse occasion.

Pendant ce temps, Allure revint vers ses sœurs avec un air différent, gardant son illusion même dans le confort de sa grotte avec ses sœurs. Elle demanda si les humains pouvaient vivre éternellement. Ses sœurs lui expliquèrent que les humains ont une durée de vie similaire à la leur. Les sœurs précisent que les humains capturent les sirènes dans le but de leur arracher leurs cordes vocales, et d'en faire commerce. Allure, nostalgique de l'homme qu'elle a sauvé, discute en privé avec sa sœur aînée pour savoir s'il y a une chance de vivre aux côtés des humains. La sœur aînée, Ursula, inquiète pour la sécurité de sa sœur, lui dit qu'elle devrait savoir que les sirènes sont plus vulnérables sur terre et qu'un homme ne pourrait jamais aimer une sirène sous sa forme ordinaire. Bien qu'elles puissent prendre une apparence humaine, ce n'est que pour les attirer et rendre la chasse plus satisfaisante, et elle ne devrait pas s'attacher à cet humain sauvé des flots. Ursula, confie à sa cadette, que sur terre Allure ne dansera jamais comme une humaine, car la terre n'est pas son milieu naturel. Allure suite à cette confidence, se retirera plus loin dans le repère des sirènes, dans sa cachette secrète ignorée de ses soeurs, meurtie. Allure, obstinée dans sa quête de partager sa vie avec l'homme qu'elle aime, s'attachera à rendre son illusion plus réelle, en peaufinant le plus de détails possibles, grâce à un miroir, objet qu'elle considère comme un trésor. Pendant ce temps, ses sœurs commenceront à planifier l'attaque d'un navire qui revient au port voisin. Ce navire, Le Destiny, transporte Verago, mais ses sœurs ne le savent pas. L'information que ses sœurs possèdent à ce moment-là, et que ce gros navire est censé transporter un homme important, dont l'équipage est resté trop longtemps en mer et qui devrait être une proie facile.

Allure, analysant et comprenant l'information, sait que cet homme important doit être son amour. Pendant que ses sœurs dorment, Allure sort de la grotte en toute discrétion, pour prouver à Ursula qu'elle a tort, et que tous les êtres humains ne sont pas les mêmes. Elle nagera vite et fort, pour gagner de l'avance tant que ses

sœurs dorment. La jeune sirène finira par trouver le navire à l'endroit où la rivière Pereplut rencontre la mer.

Allure prendra de gros risques, en se hissant sur quelques rebords de hublots dans l'espoir de voir l'homme qu'elle aime. Ses forces commencent alors à lui manquer, quand enfin elle finit par repérer Verago. Celui-ci se trouve dans une grande salle à l'arrière du navire. L'homme entend un bruit étrange proche d'un hublot, regarde vers celui-ci, et reconnaît la femme qui lui a sauvé la vie. Verago se précipite sur le pont pour mieux la voir. Alors qu'il s'approche d'elle, prêt à lui déclamer toute la passion qu'il nourrit pour la jeune sirène, celle-ci le pousse rapidement au silence. Elle lui dit qu'ils ne peuvent rester ici, sans lui préciser que le navire sera incessamment sous peu victime d'une attaque. Allure amène Verago dans la grotte où elle se réfugie, elle et ses sœurs et cachera Verago dans sa pièce secrète. Le repaire des sirènes est désormais vide puisque ses sœurs sont parties pour attaquer Le Destiny.

L'homme pleinement séduit par cette créature finira par lui confier l'amour qu'il éprouve à Allure et ils passeront une nouvelle nuit ensemble. Verago ne se doute pas une seule seconde, que pendant qu'il dort paisiblement contre le sein de sa bien-aimée, le navire dont il s'est sauvé est en train de sombrer, assailli par les sœurs d'Allure. Celles-ci mettent le navire à sac, attirant les hommes sur les rochers. Certains tenteront de résister à l'appel des sirènes s'attachant au mât et d'autres n'y pouvant plus, sauteront dans la mer pour les rejoindre.

Le couple se réveillera le lendemain matin, sans être inquiétés. Allure posera des questions sur le monde des humains, partagera un peu de nourriture avec lui (du poisson cuit sur un feu de camp). Verago aura à cœur de lui expliquer les coutumes des hommes et la signification de nombreux objets qu'elle a acquis. Dans l'après-midi, Allure finira par poser la question qui l'intrigue depuis quelque temps ; à quoi sert donc ce bijou que Verago porte à l'annulaire gauche ? Il hésite à lui répondre, mais expliquera que bijou, cette bague, est une promesse qu'il a faite à une autre femme. Alors qu'Allure peine à comprendre cette information, Ursula revenue de l'attaque du Destiny, ayant entendu des échanges trouvera la cachette de sa cadette, entrera au sein de celle-ci et lâchera perfidement que cet anneau signifie qu'il est promis à une autre femme et qu'il veut passer le reste de sa vie avec elle. Verago, furieux, enlève l'anneau, le jette à terre. Il crie que cette promesse ce n'est pas lui qui l'a formulée. Il a été obligé, contraint même, juste pour respecter des traités commerciaux et apaiser des tensions entre deux royaumes. Ursula conteste cette affirmation et met Allure au défi de révéler à Verago sa véritable forme, c'est-à-dire qu'elle cesse d'utiliser l'illusion d'être une magnifique jeune sirène. Ursula précise que si Verago aimera toujours Allure sous son apparence ordinaire, alors elle bénira cette union, et les laissera partir pour

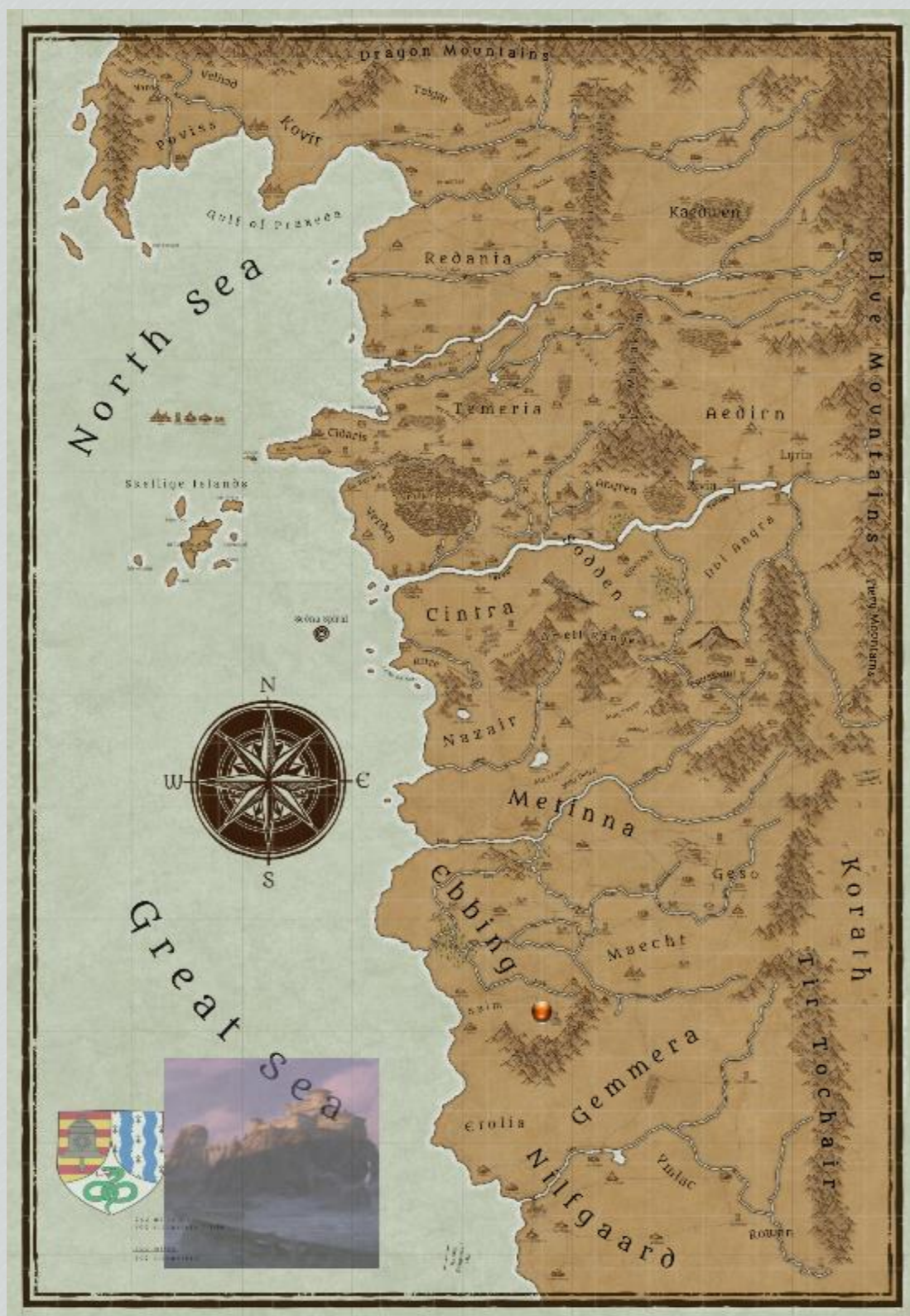
vivre leur romance sur la terre des Hommes. Allure, aveuglée par cette promesse inespérée que lui fait sa sœur, naïve, jeune, et amoureuse relâche son illusion. Lorsque Verago voit le monstre qu'elle semble être, il vascille. Paniqué, il tire une dague de sa ceinture et s'effondre sur le sol. Recroquevillé devant la véritable forme d'Allure, il bredouille "qu'est-ce que c'est que cette chose ?". Allure, dévastée devant la réaction de son aimé, est paralysée sur place. Ursula se déplace alors vers Verago lui fait tomber la dague des mains avec sa queue. Alors que Verago s'enfonce encore plus loin dans la grotte, le dos collé au mur, Ursula avec un habile jeu de queue, lancera la dague vers sa cadette en lui disant : *"Il t'a trahi, comme tu peux le voir. Les hommes ne sont pas dignes de confiance et ne pourront jamais aimer l'une d'entre nous. Ils ont tué notre espèce pendant trop longtemps, maintenant c'est à ton tour de faire de même. Abats-le avec l'arme qu'il allait bêtement utiliser contre toi. S'il est ici, d'autres pourraient venir le trouver. Nous devons nous préparer, je te laisse t'occuper de ça."* Sur ces mots, Ursula part et se dirige vers la sortie. Elle va prévenir ses autres sœurs de la possibilité que des humains viennent chercher le neveu du Duc disparu. Allure quant à elle, est encore sidérée de la réaction de Verago et ne sait pas comment réagir.

Mise en place (à lire à haute voix)

‘En longeant la côte d'Ebbing, votre groupe se retrouve à traverser le petit village de “Tonnerre.” Il y a une étrange agitation autour du village, la rumeur veut que le neveu du Duc ait disparu, peut-être même, qu'il soit perdu en mer. Peu de temps après avoir entendu ces rumeurs, un crieur se tient dans les rues en criant : "L'honorable duc Lezrodert

de Stygga nous informe de la disparition de son neveu. Cela l'attriste beaucoup et il offre une récompense généreuse à ceux et celles qui lui ramèneraient son neveu. Si quelqu'un dans le village peut l'aider dans sa détresse, qu'il se rende immédiatement au château.

Qui êtes-vous pour laisser passer l'occasion de gagner de l'argent ? Acceptez-vous cette quête ?”



Accroche

En arrivant au château Stygga, vous voyez devant vous une formidable forteresse au sommet d'un rocher. Arrivé à un petit pont-levis, apparaissent plusieurs gardes qui ont l'air de vétérans de leur métier, gardant l'entrée du château. Vous êtes approchés par un homme qui semble faire figure d'autorité, cet avis vous est induit par son armure, plus richement décorée que les autres soldats. Néanmoins sans elle, vous douteriez de la position du nain qui se tient face à vous. En effet, le nain semble négligé, une longue barbe, ses cheveux sont sales et ébouriffés, de couleur poivre et sel, ses sourcils envahissent ses yeux au point d'obstruer sa vue et, comble du ridicule, lorsqu'il parle, il doit souffler les cheveux de devant sa bouche. Ce nain, s'adresse, au

groupe, *"Bienvenue aux voyageurs au château de Stygga, je suis le capitaine Maximus, aide loyal du Duc. Comment pouvons-nous vous aider en ce jour ?"*

Après avoir entendu du groupe qu'ils sont ici pour aider à la recherche du neveu du duc, il semble ravi, et serre toutes les mains qui se penchent vers lui. Il remercie les aventuriers et les enjoint de le suivre à travers le château pour trouver Le Duc. Celui-ci est actuellement en session discutant des questions d'État. Si l'un des aventuriers décide de créer du lien avec Maximus, celui-ci confiera que Le Duc tient énormément à son neveu, le chérissant comme un fils,



et que continuer ses devoirs de Duc lui coûte beaucoup. En effet, si Le Duc s'écoutait, il utiliserait tous les moyens en sa possession pour retrouver son neveu, Verago.

Description de la rencontre entre Le Duc libéré de ses obligations et le groupe d'aventurier : *"Le duc Lezrodert est assis au centre d'une pièce, la tête entre les mains, tandis que ses pairs tentent de lui offrir des mots de consolation, et que l'un d'entre eux exprime par erreur son opinion : "Cela fait une semaine, Sire, je pense qu'il est temps que nous arrivions à la conclusion que Verago n'est plus, votre Seigneurie." Lezrodert frappe le trône de bois de ses poings, le faisant éclater autour de ses mains. Il prend une profonde inspiration, puis parle à voix basse : "Je ne parlerai pas de cela tant que je n'aurai pas vu le corps de mon cher Verago, d'une manière ou d'une autre. Je pense que ce sera tout pour aujourd'hui messieurs, je vous souhaite un bon voyage." Les quatre hommes en parures, dont l'imbécile qui a eu le malheur de donner son avis sur la question, se retirent devant vous en une hypocrite courbette. Maximus, oubliant les usages, bondit sur les marches et pose un bras sur l'épaule du duc, lui annonçant votre arrivée. Cette annonce semble tirer Le Duc momentanément de sa mélancolie. "Max m'a dit que vous êtes ici pour aider, donc je suppose que je devrais vous informer de la situation. Mon neveu, Verago, m'est très cher. Vous voyez, je n'ai pas d'enfants, mais j'ai une grande famille à Verden. Je l'ai fait venir ici pour apprendre le métier et il est mon protégé depuis. Comme vous le savez, les temps sont durs, alors pour assurer son éligibilité au pouvoir et soutenir l'avenir d'Ebbings, j'ai réfléchi à son avenir et à l'avenir du royaume. Je me suis arrangé pour qu'il rencontre un noble de rang inférieur de Cintra, et en particulier sa fille. Apparemment, tout s'est bien passé, mais sur le chemin du retour, son navire a dévié de sa route et a dépassé Salm il y a une semaine, où il devait faire escale. Des rapports d'éclaireurs indiquent que le navire s'est échoué à mi-chemin entre Salm et Eiddon, mais lorsque j'ai envoyé un petit groupe de forces, elles ne sont pas revenues. En vérité, Verago a disparu depuis une semaine et la situation semble bien sombre, mais il y a toujours un espoir qu'il soit toujours là après le miracle qu'il ait survécu à son premier voyage vers le nord. Le destin veut peut-être me faire comprendre quelque chose, car cela fait deux fois que Verago a des problèmes en mer... Retrouvez-le s'il vous plaît..."*

Maximus s'approche de vous en tenant un plateau d'argent sur lequel se trouve une pochette en cuir vers votre groupe. C'est une bourse qui contient la moitié de la somme annoncée par le crieur (soit 1.600 couronnes divisées par deux) : Maximus parle "Soyez prudents les jeunes, si mes hommes sont tombés dans cet endroit, vous devez être prêts pour ce qui vous attend. L'autre partie de votre récompense vous sera donnée lors de votre retour avec Verago sain et sauf."

Développement

Salm n'est qu'à quelques heures du château, le groupe pourra y trouver des logements, ainsi que chasser les rumeurs de créatures qui pourraient être vues dans la région et s'équiper avant l'aventure. Il n'y a pas beaucoup d'informations sur Salm dans le livre de base et encore moins en ligne d'après ce que j'ai pu trouver, donc ma Salm est une ville portuaire qui a été mise en place par le Duc et Verago. C'est un point de passage pour les forces de Nilfgaard entre le Sud et Cintra qui voyagent par la mer. A Salm, les aventuriers peuvent trouver une gamme d'objets communs et rares, bien que les joueurs qui recherchent les objets les plus rares puissent trouver Rodolf et son Chariot comme détaillé dans le supplément Seigneurs et Fiefs, cependant ce n'est pas crucial pour l'histoire donc ne vous alarmez pas si vous ne l'avez pas.

Si les personnages cherchent dans le port, surtout au nord, des informations sur la miraculeuse nuit de Verago, ils peuvent trouver un pêcheur qui l'a aidé à se relever de la plage et à trouver un moyen de transport vers le château, qui racontera l'histoire de son point de vue et rejettera le mot "sirène" comme ce que Verago a cru voir, mais mettra cela sur le compte d'une hallucination personnelle.

Si les personnages cherchent ailleurs, ils n'obtiendront que des informations sur la façon dont Verago a aidé la ville à faire des profits, *"C'est un garçon très gentil, il a porté mes sacs pour moi"* dit une vieille dame, et comment le Duc compte sur lui, semble-t-il, pour aider la région à prospérer.





Accroche

En se dirigeant vers le sud de Salm, la route est cahoteuse et mal entretenue car il y a une longue crête vers Eiddon depuis Salm, ce n'est pas étonnant que le port se porte aussi bien qu'il le fait. Depuis la route, vous pouvez voir que l'eau s'agite, le vent se lève et une pluie légère commence à tomber. Plus vous vous dirigez vers le sud, plus la pluie devient forte, et vous distinguez à travers la brume la silhouette d'un navire auquel il manque un mât. En y regardant de plus près, vous constatez que le navire a franchi la côte et qu'il est fracturé en deux, le mât tombé étant le seul lien entre les deux parties du navire. D'après ce que l'on peut voir à bord depuis la colline, le navire est couvert de drapeaux et de tables en abondance, probablement au milieu d'une célébration maintenant gâchée par la tempête. Sur l'un des côtés de la coque, le nom du navire est encore lisible "Le Destiny".

À côté du navire, le Destiny, il y a la cordée (passerelle faite de planches en bois adroitement jointes entre elles

par de savants nœuds de marin grâce à une corde en chanvre). Cette cordée permet de décharger et récupérer des marchandises du navire, lorsque celui-ci n'est pas naufragé. Les seules personnes que l'on voit sont les cadavres de deux hommes dans l'eau. Déshabillés et désarticulés, leurs corps flottent sur le ventre, leurs têtes auréolées de leurs cheveux.

Dans le livre de base du jeu de rôle de The Witcher, une règle propose que le Nombre de monstres = Nombre de joueurs +2, mais cela ne correspond pas vraiment à l'idée car Allure n'a que 5 sœurs, donc les autres créatures dans l'eau comme ennemis sont des requins, donc cela semble suffisant. A vous de rajouter ou d'enlever les ennemis qui se présentent à votre groupe.

Les sirènes qui apparaîtront, alors que les aventuriers longent la falaise pour se rapprocher du navire échoué, tenteront surtout de les tirer dans l'eau afin de les noyer



et de recevoir l'aide des requins. Elles peuvent aussi jouer de leurs charmes habituels et illusoires pour affaiblir tous moyens défensifs de votre groupe. *“Un bruit de vague s'écrasant contre le pont attire votre attention. Le bruit émane de l'arrière du navire, le son ressemble à deux explosions. Vous levez les yeux vers l'endroit d'où provient le son, et deux belles jeunes filles, ailées comme des anges, jaillissent du sommet du navire et glissent vers vous, bras tendus et corps découverts. Lancez l'initiative.* Comme dit précédemment, le but des sirènes est d'attirer le groupe dans l'eau afin de lui imposer un désavantage en combat et de tenter de noyer ceux qu'elles peuvent atteindre. Les sirènes ont des malus sur leurs tests de DEX et de REF. En effet, ils sont réduits de moitié sur terre, mais tant qu'elles sont dans l'eau ou qu'elles sautent en l'air, elles n'ont aucun problème. Les aventuriers peuvent faire un test de résistance à la magie s'ils y pensent, pour révéler la véritable forme des sirènes. Ceci permettrait à vos aventuriers pris sous le charme des sirènes, d'en dissiper les effets, que ceux-ci récupèrent leur pleine conscience du danger qui émane de ces créatures. Vous trouverez leurs caractéristiques en annexe.

Après avoir terminé, et survécu à la rencontre avec les deux sirènes, les aventuriers pourront constater qu'il reste deux survivants : *“Alors que votre groupe s'approche de la cordée du navire échoué, vous pouvez entendre plus bas, deux hommes se débattre dans l'eau. Ces hommes que vous pensiez morts sont en réalité vivants ! Ils pataugent, et boivent à moitié la tasse. [S'il adviennent que vos aventuriers prennent le parti de sauver la vie de ces hommes] Les deux marins semblent désorientés par la situation dans laquelle ils se trouvent. Leurs paroles sont irrationnelles, et leurs propos ne permettent pas d'avoir de réelles informations. Là où se trouvaient les deux hommes, il n'y a désormais qu'une large traînée de sang flottant dans les flots. Pour les aventuriers férus de médecine ou possédant les compétences requises, il est possible d'examiner les blessures de ces deux personnages. L'un d'eux ne possède plus qu'une partie de sa jambe, et saigne abondamment. Une étrange morsure, qui fait surtout penser à une mâchoire puissante, capable de déchiqueter en une seule fois une portion de jambe, emportant os, muscles, et chair. S'il adviennent que vos aventuriers n'arrivent pas à déterminer la créature ou l'animal ayant pu causer cela, une simple observation d'ailerons tournoyant dans le sang laissés par les deux survivants, pourra laisser à penser que la mer grouille de requins.* Les requins sont évidemment liés à l'eau et ne peuvent pas survivre longtemps hors de l'eau, mais s'ils sont provoqués, ils peuvent essayer de sauter hors de l'eau pour tirer leur proie dans l'eau en dessous.

Arrivés sur le pont du navire, les aventuriers curieux de connaître les ressources conservées dans des barils en bois, ne découvriront que de la nourriture abîmée par l'eau, voire détruite pour la plupart. Les barils sont éventrés et il sera difficile d'avoir un avis sur ce qui a

pu détruire ces contenants, car le temps et les flots sont passés par là. Les aventuriers peuvent donc aussi déduire que lors du naufrage, les barils se sont fracassés.

Développement

Une fois le combat terminé, les aventuriers devraient être libres d'explorer le navire. Si les requins ne sont pas tués, il se peut qu'un aventurier tombe dans l'eau et soit mordu, mais il n'a pas besoin de mourir pour progresser dans l'histoire. A bord du navire, toutes les caisses et autres formes de stockage ont été pillées, ne laissant que des oranges, des citrons et des citrons verts en abondance. Si les aventuriers veulent trouver quelqu'un à bord, ils devront regarder dans la moitié arrière du navire pour trouver le garçon de cabine caché de l'autre côté du mât abattu (Un jet d'Athlétisme avec un SD de 17 est nécessaire pour traverser le mat avec succès), qui pourra leur dire *“J'ai vu par hasard le neveu du Duc, Verago, partir avant l'attaque du navire qui se dirigeait juste plus au sud que l'endroit où ils se sont écrasés”*. Ils devraient facilement pouvoir trouver une barque isolée le long de la côte et trouver l'entrée de la grotte où se sont réfugiés Allure et Verago pour consommer leur amour. Le garçon de cabine peut également leur parler de l'attaque : *“C'était tout à fait déconcertant, au cours de la nuit, l'équipage a commencé à disparaître mystérieusement, abandonnant ses positions sur le pont. La barre laissée sans capitaine nous a fait dériver manquant le port, puis nous nous sommes échoués ici. L'équipage restant et moi avons fait des efforts pour sauver la cargaison, quand ces jeunes filles sont apparues pour les attirer dans l'eau.”* Si vous vous demandez pourquoi le garçon de cabine n'a pas succombé aux sirènes, vous pouvez faire un test de Psychologie avec un SD de 15 pour découvrir que c'est parce qu'il est trop jeune pour comprendre le désir d'une femme, ou simplement parce qu'il est intéressé par un autre public.

Climax

En supposant que les aventuriers ont trouvé toutes les preuves dont ils ont besoin, ils devraient se diriger vers le sud le long de la côte pour trouver la barque que Verago a laissée derrière lui dans sa hâte de suivre et de passer la nuit avec Allure : *“En suivant la côte vers le sud, la pluie continue de tomber et rend le voyage beaucoup plus difficile dans le sable mouillé. Au bout d'une heure, vous arrivez à une barque abandonnée, à moitié attachée et reposant à côté de l'entrée d'une grotte. La grotte, bien que sombre et sinistre, est ce qui se rapproche le plus d'un indice et, à l'intérieur, vous pouvez entendre des éclaboussures d'eau, tout comme sur le bateau, par-dessus le bruit constant des gouttes. En vous dirigeant vers l'intérieur, vous trouvez qu'il est difficile de voir à plus de 20 mètres devant vous et une fois que vous vous enfoncez*

dans la grotte, votre vision se réduit encore plus. La grotte semble à moitié immergée, et vous soupçonnez à l'écho que font vos pas en ce lieu, que cette grotte est en réalité une

galerie comportant de nombreux embranchements, tunnels, et autres alcôves. S'y repérer sera difficile, s'y perdre tout aussi facile."



Dans la première salle, il y a les corps de trois hommes, un juste à côté de l'entrée de la grotte et les autres plus loin. Ils auront chacun des torches sur eux (car je suis sûr que mon groupe ne se préparera pas à l'obscurité, comme toujours...). Dans l'eau, il y a une sirène qui n'est pas assez stupide pour essayer de s'attaquer à un groupe seul et qui s'enfuira dans un des nombreux tunnels adjacents immergés pour aller prévenir ses congénères. Dans sa fuite, elle se fera vaguement repérer. Ce qui permettra de voir que les moyens d'évoluer au sein de cette galerie rocheuse sont multiples et dangereuses. Il y a quelques jetées naturelles, faites de roches érodées par le temps et l'eau. Ces accès sont donc humides et les aventuriers doivent donc réussir un jet d'Athlétisme avec un SD de 14 pour les traverser ou risquer de tomber dans l'eau. Ce que les aventuriers ignorent, c'est que le temps qu'ils prennent à avancer précautionneusement, pour éviter de chuter, aura permis à la sirène rencontrée plus tôt de ramener des renforts. Aucune sirène ne les attaquera directement, mais peuvent aider à les faire tomber dans l'eau, les attirer par leurs chants, leurs corps jeunes et dénudés, les cris poussés dans leurs dos, des mains s'agrippant à leurs chevilles, ... Selon la façon dont les aventuriers pourraient tomber, ils peuvent subir des dégâts (déterminé en fonction du résultat du test)

- 1 à 8 : 8 points de dégâts de type contondant sur la zone déterminée par le jet de dé de corps,
- 9 à 11 : 2 points de dégâts de type contondant e sur la zone déterminée par le jet de dé de corps,
- 12 à 13 : Aucun dégâts mais tombe dans l'eau et son mouvement est réduit de moitié.

S'il adienne que vos aventuriers arrivent à capturer une sirène vivante pour avoir plus d'informations, ils pourront ainsi apprendre que Verago est toujours vivant, mais semble sur le point de succomber à sa bêtise. Cette phrase sera lâchée d'un ton narquois par la sirène rescapée, et elle refusera d'en dire plus. Si l'envie vous en dit, il est possible que cette sirène sauvée soit Ursula. Celle-ci échangera avec les aventuriers de manière péremptoire et agressive. Elle peut préciser plusieurs fois, qu'elle préfère périr que de révéler plus d'informations. A vos aventuriers de décider de tuer cette sirène, ou de la laisser en vie.

Alors que les aventuriers survivent à cette nouvelle épreuve, ils arrivent dans ce qui se rapproche le plus d'une salle. Celle-ci est en partie inondée, et dans le couloir qui permet de continuer la progression, l'eau arrive jusqu'à la taille, ce qui réduit les mouvements de moitié. Si un test de Vigilance est réalisé dans le couloir avec un SD de 19, ils remarqueront qu'il y a une formation non naturelle de rochers le long du chemin qui semble cacher un autre chemin. S'ils le manquent, ce n'est pas la fin de leurs pérégrinations. Une autre occasion pourra se présenter à eux, pour que cette information leur soit transmise (échange avec Ursula, ou l'une des autres soeurs d'Allure, qui pourra leur dire avec arrogance, que les humains sont faibles, et

aveugles, au point de louper un passage secret sous leurs yeux.)

La salle finale est masquée par deux rochers dans le couloir inondé. Pour traverser les rochers, il faut soit les escalader avec un test d'Athlétisme avec un SD de 16, soit les pousser sur le côté car ils sont instables mais très lourds grâce à un test de Physique avec un SD de 20, ce qui peut être fait avec l'aide de plusieurs personnes. Le couloir qui le dépasse est légèrement incliné vers le haut, permettant à l'eau de se retirer et au groupe de se retrouver sur la terre ferme. Si vos aventuriers, finissent à force de détermination à trouver ce fameux passage caché, ils trouveront Allure et Verago. La salle est d'une forme ovoïde assez haute de plafond. Celui-ci est percé, laissant passer une faible lumière naturelle. Cette luminosité ne permet pas d'observer la scène correctement, mais de discerner, s'il adienne que les torches aient toutes été utilisées. Dans cette salle, se trouve tout un fatras d'objets hétéroclites, des assiettes, des coffres en bois précieux, des vêtements humains féminins et masculins, quelques fruits gâtés, des tableaux de maître disparus depuis des années, et même une fourchette... En faisant le tour de la pièce le groupe passera devant deux grandes statues, la première est une statue en bronze d'un guerrier de stature naine, brandissant une masse et un bouclier, la seconde représente la belle déesse Freya (reconnaissable grâce à un test d'Éducation avec un SD de 12 car elle est bien connue. Freya est la patronne de la domesticité, de la fertilité, de l'amour et de l'accouchement) ornée de fleurs. C'est de cette statue dont s'est inspirée Allure pour constituer son illusion auprès des hommes et en particulier de Verago. Le tout est posé pêle-mêle sur des renforcements naturels rocheux du mur. Le tout ressemble à un musée oublié.

Allure est assise dans un bassin d'eau suffisamment profond pour qu'elle puisse conserver toutes ses caractéristiques en cas de combat. Si un aventurier tente de se placer devant elle, elle se refermera et crierà *"Pas plus loin"*. Allure est alors blessée et stupéfaite de la réaction de Verago. Elle n'a pas encore décidé si elle allait tuer ou non, cet homme qui n'aime que l'illusion qu'elle lui en donne, et non ce qu'elle est. Verago, quant à lui, est recroquevillé dans un coin. Allure n'aura aucunes difficultés à expliquer la situation ainsi que son dilemme moral. Contrairement à ses sœurs sirènes, Allure est très ouverte pour échanger avec les aventuriers, et même son intimité avec Verago. Néanmoins à ce moment-là du récit, il s'écria : *"Mensonges, quel homme serait assez fou pour passer la nuit avec un monstre hideux tel que toi. Je vais bientôt me marier avec la merveilleuse Navrenne et je n'ai aucun intérêt à mettre cela en péril."* (Toutes les informations sur ce qu'il s'est passé sont dans la préface).

Allure, contrairement à ses sœurs, conserve son illusion et chaque aventurier devra effectuer un test de Résistance à la magie avec un SD de 26 pour le faire

tomber l'illusion, car sa volonté de la conserver est très forte. A vos aventuriers d'échanger avec ces deux personnages pour recueillir les informations nécessaires à la compréhension du scénario. Connaissant désormais les tenants et les aboutissants, ils leur revient d'influencer en faveur de la vie ou la mort de Verago, idem pour Allure. La jeune sirène pourra se retourner contre votre groupe d'aventuriers, si dans leurs propos, ils se montrent agressifs et/ou se vantent d'avoir tué ses sœurs. Il n'y a pas d'initiative pour ce passage, mais il est possible de négocier avec Allure dès le début. Faites faire un jet contre la compétence associée de sa fiche de personnage (disponible en Annexe) pour voir s'ils réussissent ou non à convaincre Allure. Ici plusieurs options s'offrent à votre groupe, soit ces actions se passent avant la rencontre avec Allure (alors que vos aventuriers se perdent un peu dans les galeries souterraines), soit ces actions se passent après la rencontre avec Allure.

- Votre groupe se perd un peu avant de retrouver Allure et Verago;
 - En suivant un couloir à moitié inondé, les aventuriers arrivent dans une petite antichambre avec un passage très étroit qui mène à un cadavre de sorceleur (il n'a pas d'armes et a été pillé proprement). Si les aventuriers trouvent le corps et se rapprochent de l'eau ou essaient de regarder dans l'eau, l'eau *"bouillonne et se transforme en un horrible serpent aux longs cheveux, aux yeux noirs et aux crocs dignes d'un vampire. Alors que vous vous protégez contre le déferlement de l'eau, la créature donne un coup de griffe avant de s'enfuir dans une énième galerie."*
 - Ces galeries renferment beaucoup de trésors, passif des nombreux naufrages qu'ont réalisées les sirènes. En déambulant dans un des nombreux couloirs, votre groupe pourra aussi tomber sur un navire perdu en mer, qui n'a jamais été retrouvé, le légendaire "Le Bounty". S'il reste des sirènes survivantes (moment où il est possible d'en capturer une/Ursula pour plus d'informations), elles seront présentes au sein de cet endroit. Privilégiez une description d'une salle assez grande pour contenir un navire, à moitié immergée (pour permettre aux sirènes de garder leurs avantages tant qu'elles sont dans un élément qui les favorisent). Il y a deux coffres à bord, mais le groupe devra d'abord passer les sœurs. A vous de calculer le nombre de sirènes restantes, suite aux combats que vous avez pu avoir, ainsi que de la vitalité globale du groupe. Dans tous les cas, il faudra les combattre avant de piller et d'explorer le reste de la pièce. Dans les coffres se trouvent des armures et des armes légèrement rouillées qui, avec beaucoup de soins, deviendront de bonnes armes. Un ensemble complet d'armure nilfgaardienne rouillée comprenant un bouclier et dans l'autre

une arbalète de chasseur de monstres et un bâton de cristal.

- Votre groupe trouve de suite Allure et Verago:
 - Ils décident de tuer Allure, car la négociation n'est pas possible, et de sauver Verago, il est possible d'explorer les autres galeries. De plus, le neveu du Duc est surtout sous le choc, mais n'est pas blessé. Reprendre donc les éléments cités plus haut.
 - Votre groupe décide de ne pas tuer Allure et de laisser celle-ci tuer Verago pour se venger, il est possible d'explorer les autres galeries, et Allure ira en amont prévenir ses sœurs de vous laisser la vie sauve (ceci est bien entendu possible, si au préalable votre groupe n'a pas tué les sœurs d'Allure. A vous de déterminer si tel est le cas, si elle le découvre, et qu'elle puisse finalement se retourner contre le groupe pour se venger). Sa seule requête sera de ne prendre que ce que votre groupe pourra porter. Ils ne pourront pas revenir pour prendre ce qu'ils auront pu observer. Ils devront donc faire des choix de ce qu'ils veulent/peuvent prendre sur eux.
 - Votre groupe arrive à faire en sorte qu'Allure lâche la dague qu'elle pointe vers Verago. Celui-ci le reprendra et transpercera la sirène, et si elle ne meurt pas tout de suite pour une raison quelconque, il la poignarde jusqu'à ce qu'il sente la vie s'échapper d'elle. Il jette ensuite son couteau au sol et commence à fouiller le sol pendant une minute jusqu'à ce qu'il trouve, enfoui dans le sable, une bague qu'il remet à son doigt, puis se redresse et salue le groupe *"J'imagine que vous êtes envoyés par mon oncle. Je vous remercie de votre intervention. Je souhaite retourner au plus vite au château de Stygga. Néanmoins ne ne partirai pas d'ici tant que ces démons maritimes ne soient toutes en train de se vider de leurs entrailles dans ces galeries. Que ces grottes soient leurs derniers repaires, ainsi que leurs tombeaux."*
 - Votre groupe arrive à faire en sorte que ni Allure ni Verago ne soient tués. A vous en ce cas d'utiliser les informations présentées plus haut à votre guise. Si la dague est prise par un de vos joueurs et qu'elle n'est pas rendue, Verago demandera à la récupérer pour tenter de réparer l'"erreur" (erreur qui peut être traduite par le fait de s'être laissé bernier, et d'être tombé amoureux de ce qu'il considère être un monstre.) Si un de vos aventuriers accepte de lui rendre la dague, cela enclenchera la mort automatique d'Allure, prise en traître par Verago, (voir la description ci-dessus). Si la situation est résolue et que son couteau n'est pas rendu, Verago suivra le groupe, la tête basse, hors de la grotte et Allure ouvrira la voie, défendant le groupe d'aventuriers contre ses sœurs et leur permettant

de partir sans conflits. Il peut être possible de négocier une forme de récompense auprès d'Allure, à vous de choisir dans les descriptions ci-dessus, celles qui vous conviennent le mieux. Si la récompense est proposée dans tous les cas, vos aventuriers ne pourront prendre que ce qu'ils peuvent porter. Au moment où votre groupe parvient enfin vers l'entrée principale des galeries, la sœur aînée d'Allure, Ursula, apparaît et bannit Allure en déclarant : "*Alors... c'est le chemin que tu as choisi, une honte, mais pas inattendu de ta part, ma sœur... Quitte cet endroit et ne reviens jamais et j'espère qu'un jour tu trouveras ta place légitime... où que ce soit*".

Si votre groupe a le temps/la possibilité de visiter la pièce finale où se trouvent Allure et Verago, notez qu'un coffre est rempli de pièces d'une valeur moyenne de 2 000 couronnes, tandis que l'autre est rempli de 12 parchemins de formules, dont deux seulement sont exploitables, l'huile contre les hybrides et du Fluides stérilisant, et deux diagrammes, l'un pour une gambison à double tissage, et l'autre pour un pantalon renforcé. Le plastron sur le sol du côté droit est une armure de plaque, mais les jambes ont été retirées.

Dans tous les cas, il ne sera pas possible de revenir dans ces galeries, une fois le scénario terminé. Pour plusieurs raisons :

- Les sirènes les attaqueront à vue
- Les sirènes auront détruit/brûlé/coulé tout le trésor restant
- Les sirènes savent que les humains seront amenés à trouver leurs repères, donc elles se sont enfuies pour en trouver un autre plus sécurisé.

Fin

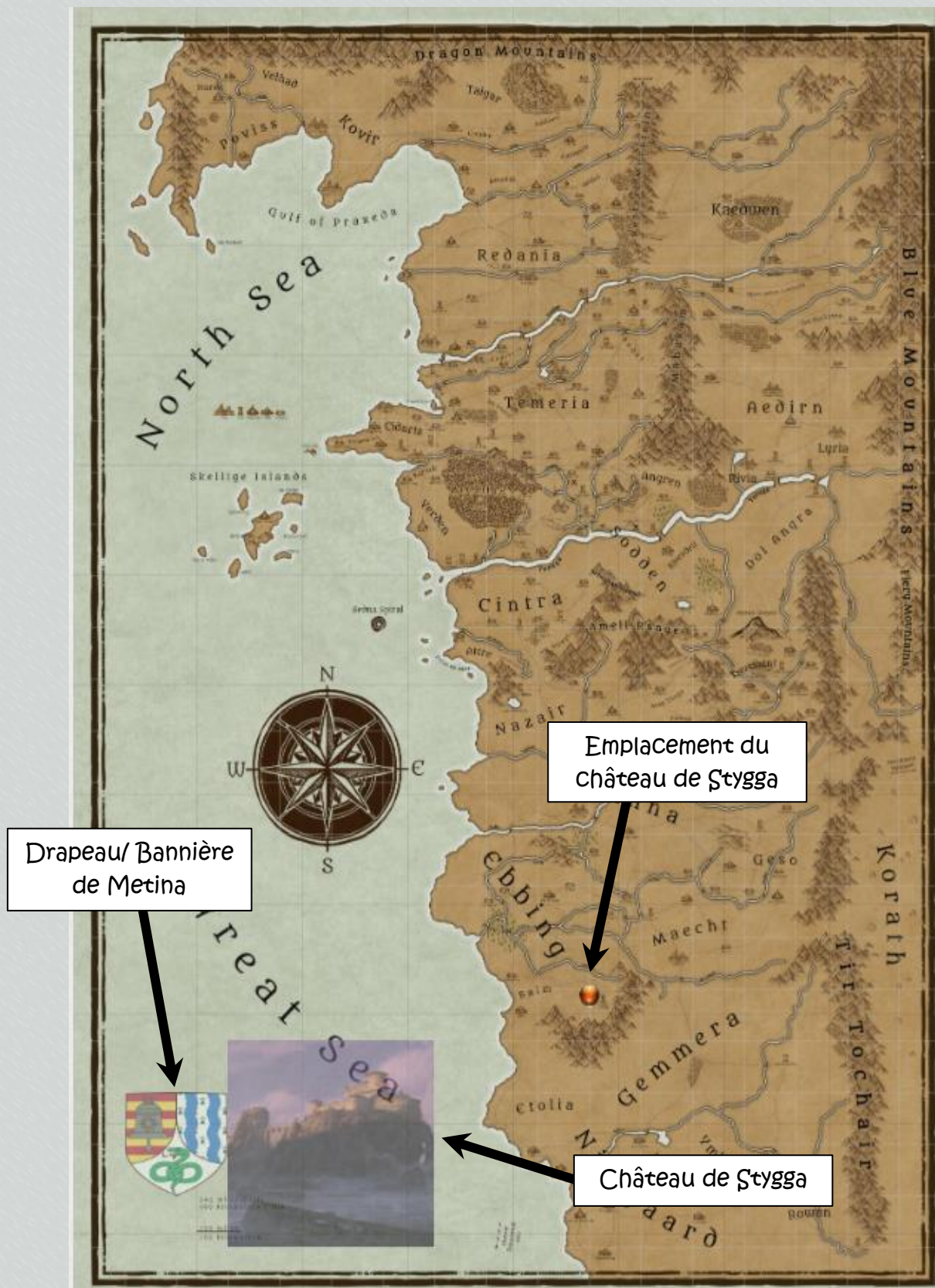
Si Verago reste en vie, le Duc est ravi du retour de son neveu, l'entoure de ses bras et fond en larmes, vous remercie abondamment et Maximus vous offre une bourse de cuir, contenant le reste de la prime promise au groupe d'aventuriers. Votre groupe se partage la récompense de 1600 couronnes en tout.

Si Verago meurt, le Duc portera le deuil jusqu'à la fin de ses jours. En fonction de ce que les joueurs pourront lui annoncer, une haine viscérale des sirènes sera chevillée au corps du Duc. Et peut s'ensuivre une véritable chasse aux sirènes. Les aventuriers toucheront l'autre partie de la récompense prévue, mais moindre, une centaine de couronnes tout au plus. Il leur sera aussi demandé de garder le silence sur ce qu'ils ont pu voir/entendre lors de cette quête. A vos joueurs d'user de chantage pour que leur silence soit acheté, mais à leurs risques et périls.

Si Allure reste en vie, et en fonction des échanges qu'elle aura eu avec votre groupe, il est possible qu'elle devienne une alliée, à appeler en cas de besoin (en prenant en compte qu'elle ne peut pas se déplacer sans risquer sa vie hors de l'eau). Sinon le groupe, à son départ, pourra apercevoir, la jeune sirène, lovée sur un rocher, leur faisant de grands gestes, avant de plonger gracieusement dans l'eau.

APPENDICE : MAPS ET INFORMATIONS

Annexe : Carte du Monde



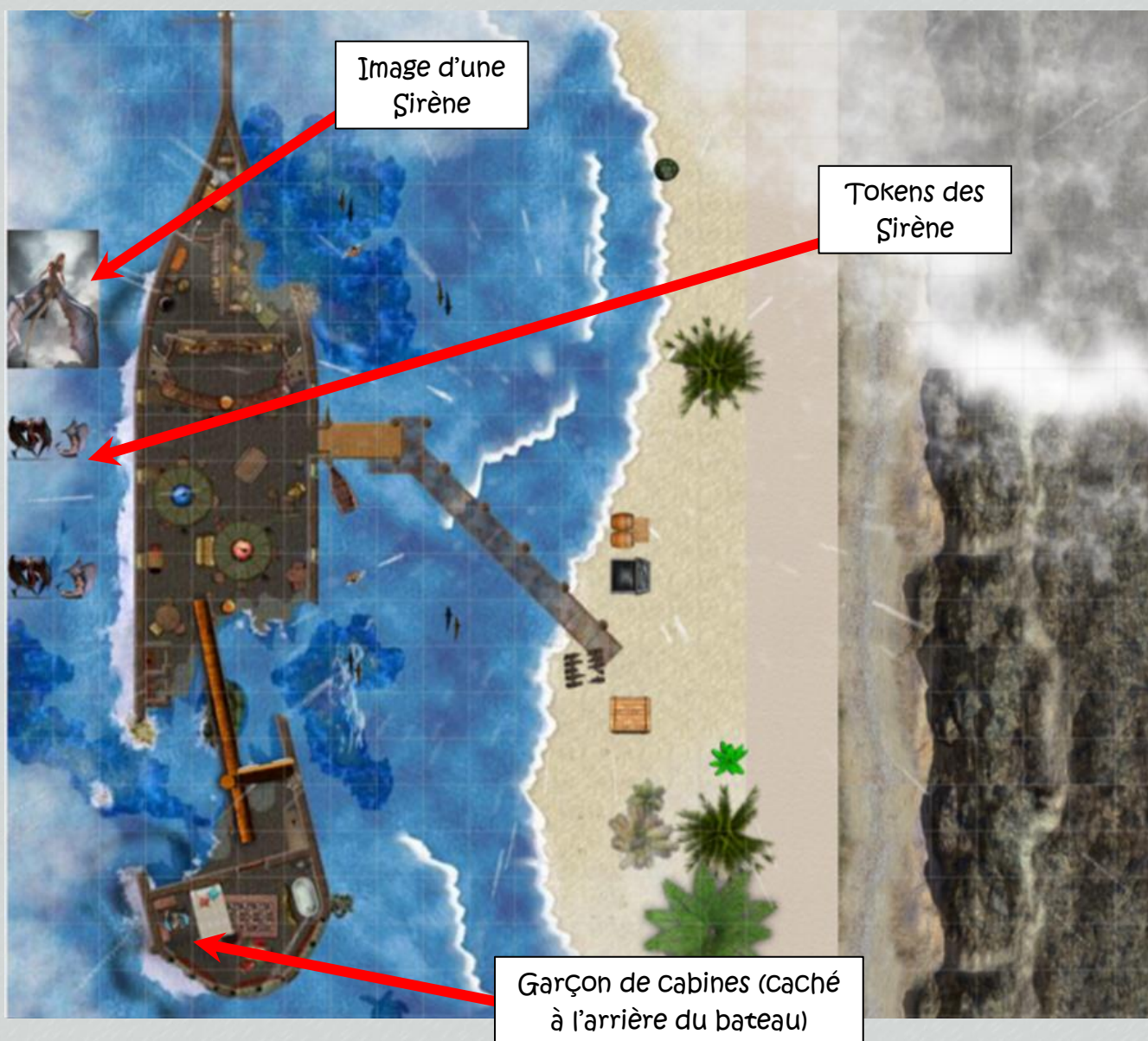
Annexe : Le château de Strygga



Annexe : Le village se Salm



Annexe : L'épave du bateau



APPENDICE : BESTIAIRES

Annexe : Requins



INT	1	CHA	0
REF	4	ETOU	2
DEX	3	COUR	10
COR	1	SAUT	3
VIT	6	PS	10
EMP	2	END	18
TECH	1	ENC	10
VOL	3	REC	2

Vigueur

0

Armure

Tête : 0

Torse : 0

Jambes : 0

Vulnérabilité

Huile contre les bêtes

Compétences

Athlétisme (+4)

Courage (+5)

Esquive / Evasion (+5)

Endurance (+4)

Furtivité (+9)

Mêlée (+6)

Survie (+8)

Vigilance (+11)

Armes

Nom	Dommages	Effets	ROF
Morsure	2d6	Saignement (75%)	2

Butins

Viande Crue (1d6/2)

Os de bêtes (1d6/2)

Dent de Requin (1d6/2)

Capacités

Amphibien

Les requins peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Annexe : Sirène



INT	3	CHA	0
REF	7	ETOU	7
DEX	7	COUR	24
COR	6	SAUT	4
VIT	8	PS	35
EMP	3	END	35
TECH	3	ENC	60
VOL	8	REC	7

Vigueur
0

Compétences
Athlétisme (+8)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Esquive/Évasion (+6)
Furtivité (+8)
Mêlée (+7)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+7)
Vigilance (+7)

Capacités
Illusion : Une sirène est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.
Hurllement sonique : Le hurllement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.
Amphibien : Les sirènes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.
Vol : Une sirène peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Griffes	2d6	+1 PRÉ	1
Queue	3d6	Aucun	1

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Butins
Cordes vocales de sirène
Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/3)

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides
Mouvement entravé Sur terre, les valeurs de RÉF, DEX et VIT d'une sirène sont égales à 2.

Annexe : Allure



INT	5	CHA	0
REF	7	ETOU	7
DEX	7	COUR	24
COR	6	SAUT	4
VIT	8	PS	35
EMP	5	END	35
TECH	3	ENC	60
VOL	8	REC	7

Vigueur
0

Compétences
Athlétisme (+8)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Esquive/Évasion (+6)
Furtivité (+8)
Mêlée (+7)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+7)
Vigilance (+7)

Butins
Cordes vocales de sirène
Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/3)

Capacités
Illusion : Une sirène est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation ou de Résistance à la magie avec un SD de 26.
Hurlement sonore : Le hurlement sonore est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.
Amphibien : Allure peut rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas la noyer. Elle ne subit pas de pénalité pour agir sous l'eau.
Vol : Allure peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Griffes	2d6	+1 PRÉ	1
Queue	3d6	Aucun	1

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides
Mouvement entravé Sur terre, les valeurs de RÉF, DEX et VIT d'une sirène sont égales à 2.

