

*Sur un vaisseau en mer.*

*Une tempête mêlée de tonnerre et  
d'éclairs.*



Un scénario pour Donjon et dragon 3.5

- Titre du Scénario : Sur un vaisseau en mer. Une tempête mêlée de tonnerre et d'éclair
- Auteur(s) : Ylinya, Jebbedobun
- Niveau de Scénario : souhaité entre 1 et 3 max
- Manuels DD3.5 / Préparation : Manuel du joueur, manuel du maître (3.5), manuels des Monstres 1 et 2.

## **Table des matières**

Prologue.....	5
Acte 1 : Le village.....	9
Acte 2 : Le second jour.....	11
Lieux.....	14
Habitants : .....	24
Habitants notoires : .....	27
Conclusion.....	38

- Style de scénario :

Enquête, Survie, Surnaturel

- Saison :

Automne ou Hiver

- Cadre :

Une île de la côte des épées battue et isolée par de puissantes tempêtes

- Résumé et Objectif

Après le naufrage de leur navire, les aventuriers se retrouvent coincés par les tempêtes sur une île habitée par de méfiants et peu loquaces habitants. Ils chercheront sans doute à trouver un moyen de quitter l'île, ou de venir en aide aux habitants, car la région n'offre aucun attrait.

Cependant, la tempête qui semble s'acharner sur l'île semble ne pas vouloir cesser, et l'animosité des habitants ira croissante avec le temps qui passe. Et pour cause! L'un des habitants : le Shaman les provoque volontairement, il voit dans les aventuriers le seul moyen de sauver le village de l'emprise maléfique des sirènes et s'acharne donc à les bloquer ici tant qu'ils n'ont pas réglé la question. Ces dernières ont transformé l'entièreté du village en naufrageurs et fantômes tangibles. Constamment surveillé, le Shaman ne peut cependant pas informer directement les joueurs de ce qui se trame. En agissant de la sorte, le Shaman s'attirera la suspicion des joueurs. À eux de démêler le vrai du faux.

Attention, ne pas oublier que tant que le Shaman est vivant, une tempête souffle continuellement sur les lieux, empêchant les joueurs de partir. Aussi, chaque sortie ou expédition en extérieur est quelque chose de difficile, risqué, et pas vraiment confortable. Les joueurs seront souvent trempés jusqu'aux os, frigorifiés, ballottés par les vents, et toute autre idée que pourrait avoir le Maître de jeu pour leur faire saisir l'ambiance. De la même façon, le village est particulièrement morose et hostile.

## Prologue

L'histoire commence une à deux semaines avant les faits, au moment où nos fiers aventuriers embarquent à bord de L'Iconoclaste, navire de commerce faisant aussi la navette entre Eauprofonde et Port Calim. Les joueurs embarquent lors d'une des nombreuses escales avant Vélène et leurs motivations sont laissées à la discrétion du MJ... Le navire, en plus des quelques passagers, est chargé de nombreuses marchandises allant de la denrée rare mais classique, aux objets magiques de grand prix. Jusqu'à maintenant, malgré quelques gros grains et une ou deux petites tempêtes mineures, la traversée s'est faite sans encombre. Les marins sont visiblement expérimentés et Tymora s'est suffisamment penchée sur toute la petite équipée pour que les pirates aient autre chose à faire que de les poursuivre. Tout va bien et la traversée a des allures de croisière improvisée, de vacances bien méritées...

Alors que le navire vient de dépasser Vélène et se dirige vers sa prochaine escale, Zazesspur, le ciel commence à s'assombrir et des nuages inquiétants à s'accumuler à l'horizon. Ce n'est pas la première tempête que le navire croise mais un observateur avisé (*Psychologie DD10*) pourra toutefois noter que les marins ont l'air inhabituellement anxieux. L'expérience prouvant qu'il n'y a pas vraiment à s'en faire et que l'équipage se débrouillera certainement mieux sans les passagers dans ses pattes, les aventuriers sont invités à aller profiter d'une nuit de sommeil puisque la nuit tombe...

Au beau milieu de la nuit, la cloche d'alerte sonne furieusement alors que le navire est secoué en tous sens. Tant bien que mal le jeune mousse arrive jusqu'à la cabine des aventuriers pour leur sommer de prendre leurs affaires, conseillant le strict nécessaire, avant de se rendre sur le pont le plus rapidement possible. Le jeune garçon n'a certainement pas le temps de se répandre en longues explications et lâchera un simple « le navire est en train de couler ».

A partir de ce moment, les joueurs sont invités à prendre pleinement partie à l'action... Le matériel qu'ils décident, ou non, d'emporter aura son importance, s'ils finissent à l'eau notamment. Le temps qu'ils mettent pour rejoindre le pont peut aussi avoir de graves conséquences sur leurs chances de survie...

Tant bien que mal, malgré un roulis digne des pires montagnes russes et une grande partie des autres passagers complètement paniquée, les aventuriers parviennent à atteindre le pont pour découvrir la catastrophe. La tempête qui s'est abattue sur L'Iconoclaste n'a absolument rien à voir avec celles qu'il avait déjà pu traverser. Le pont est balayé par de gigantesques vagues qui entraînent parfois un malheureux à la mer. Le vent empêche de se tenir droit, cinglant les marins et les passagers d'une pluie aussi froide que la glace. La nuit est seulement percée par de terribles éclairs alors que le

tonnerre semble bien décidé à assourdir les personnes présentes. Le Capitaine essaye de juguler la panique comme il peut mais il est clair que le navire est perdu. Malmené par la tempête, il s'est retrouvé dans une zone de récifs traîtres et la coque n'a pas survécu...

Alors même que les aventuriers font ce constat, la foudre tombe sur le mat qui s'abat non loin d'eux, entraînant la perte d'une grande partie des passagers, soit écrasés, soit précipités à la mer. Un matelot arrive alors pour les presser à évacuer... La mer étant démontée, il les poussera à embarquer à bord de l'une des dernières chaloupes, leur déconseillant d'essayer à la nage. **Mais le choix revient aux PJs. La mer étant démontée, il est possible de constater que les chaloupes ont tendance à couler.**

S'ils tentent leur chance de ce côté, ils seront tous installés d'office dans la même embarcation par le matelot et découvrent une embarcation relativement frêle en comparaison du navire et nécessitant deux rameurs. Un maître d'équipage et deux marins embarquent avec eux... **Dès les premiers mètres une vague plus vicieuse que les autres submerge l'embarcation, emportant avec elle ces trois hommes, laissant les PJs seuls à bord de la barque. Les PJs peuvent aussi tomber à l'eau (*réflexes DD10 ou force DD10*) mais ils parviendront à rejoindre la chaloupe. A partir de ce moment là ils doivent avoir deux rameurs (*jets réguliers de navigation DD15, fréquence à la discrétion du MJ*). Si les joueurs sont un peu attentifs à ce qui les entoure (*détection DD15*), ils pourront remarquer que leur situation est moins désespérée que celle des autres. Vent, vagues, courant semblent un peu plus cléments que quelques instants auparavant, facilitant même leur orientation vers l'île... En cas d'échec, c'est comme s'ils avaient choisi la nage, sinon, ils parviennent à atteindre la cote. Etant trop accidentée, ils y laisseront la chaloupe qui se désintègrera en se brisant sur les rochers mais ils seront saufs et en possession du matériel qu'ils avaient emportés...**

Si les aventuriers préfèrent nager, ou tombent à l'eau, la sensation est un peu proche de la machine à laver. Les flots les ballotent quelques instants avant qu'ils ne parviennent à crever la surface et à avaler une bonne goulée d'air. A partir de là, un peu de sport est nécessaire... **Nager se révèle difficile mais pas impossible (*Natation avec un DD15*), car étrangement, la mer n'est pas si agitée là où ils se trouvent. Ils n'en auront toutefois que difficilement conscience (*détection DD20*), leur point de vue étant trop « bas » pour avoir une vue d'ensemble... Attention cependant à l'encombrement! Les Pj peuvent lâcher une partie de leurs affaires (qui coulent) et tenter de rejoindre la côte. Par moment, il peut être intéressant de soudainement augmenter le DD (à 20, voir plus). Avec de temps à autre des épreuves où ils doivent veiller à leur matériel (ou le relâcher). L'idée c'est qu'à la nage, il y ait plus de perte d'équipement. S'ils ont de la chance (*25%*), les nageurs peuvent trouver des débris et s'y agripper pour faciliter leur nage (*baisse du DD de 5*)...**

## Quand on arrive en ville :

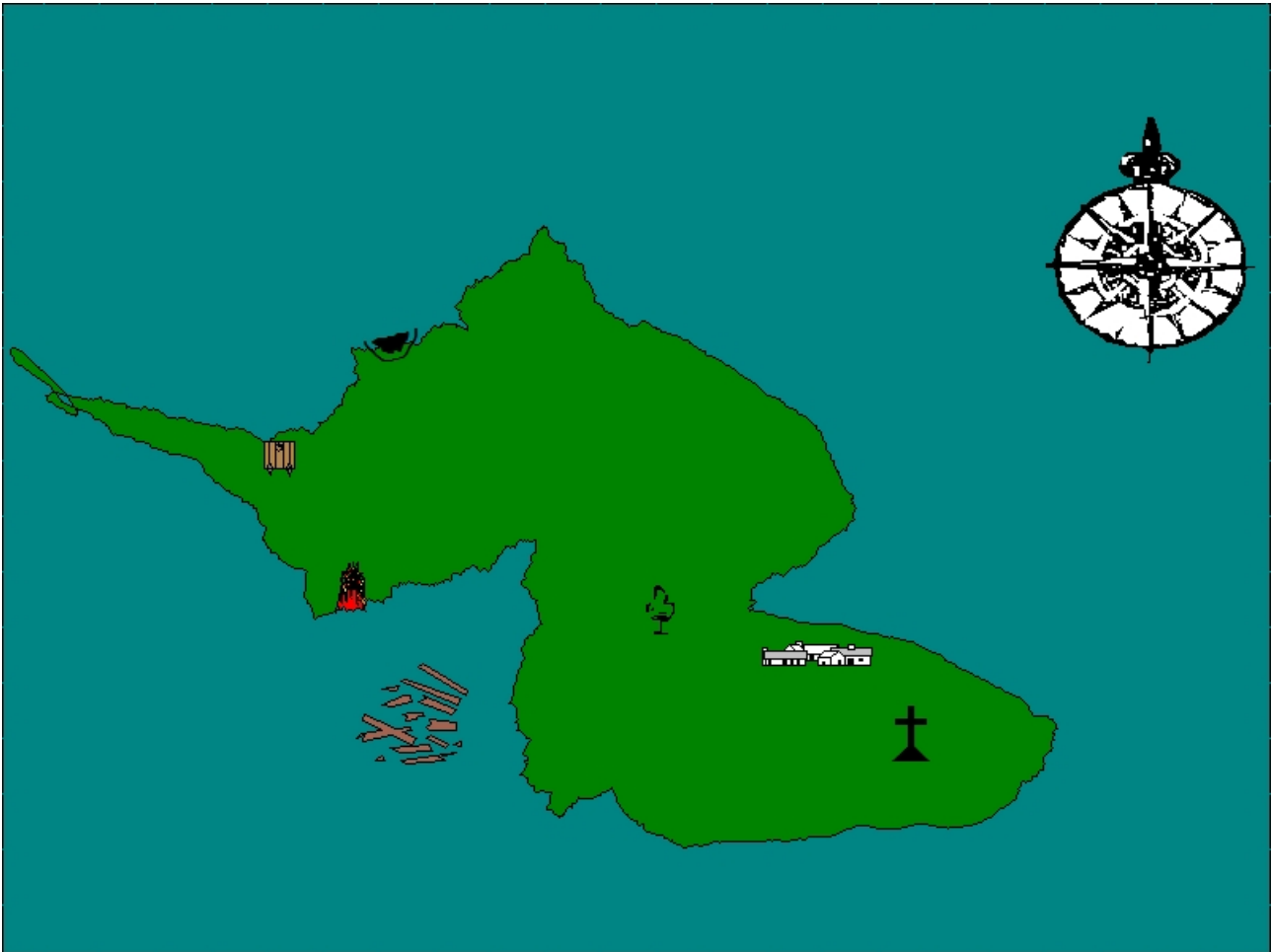
Les joueurs arrivent donc, de nuit, trempés, sur cette minuscule île. **Ils peuvent avoir remarqué la lueur de la grotte aux rituels, voir au niveau de la description de la falaise.** Il n'y a pas une lumière pour les aider, encore moins celle de la lune. Il faut attendre de longues minutes avant que la tempête ne se dissipe enfin, laissant voir un spectacle apocalyptique aux aventuriers. La mer est désormais calme mais recouverte de débris de bois et de corps... Des torches se font enfin voir à quelques mètres, les villageois arrivent pour voir s'il y a des survivants. Assez bourrus, ils forceront immédiatement les joueurs à quitter les lieux pour qu'ils aillent prendre un peu de repos à l'Auberge du Naufragé **(pour ne pas être dérangés lors de leur pillage).** La perspective d'un toit, d'un lit et d'un bon feu de cheminée devrait les motiver suffisamment pour quitter cet endroit sinistre. S'ils cherchent toutefois à rester pour aider à la recherche de survivants, les villageois présents leur assureront qu'ils vont s'en occuper et qu'ils ne seraient qu'une charge supplémentaire. Et il n'est pas difficile de voir qu'ils ont raison...

La première vision que les aventuriers ont de Roblow est plus que partielle à cause du manque de lumière. Tout juste parviendront-ils à discerner quelques bâtiments massifs. Ils sont directement menés jusqu'à l'Auberge où Josep s'empresse de les accueillir en les installant devant un bon bol de soupe chaude, devant la cheminée **(se référer aux descriptions des lieux et des personnages pour Josep et l'Auberge).** La salle est presque vide et il sera vite évident que tout le monde est parti sur la côte à cause du naufrage... L'aubergiste se montrera avenant et aux petits soins, se souciant du bien être des joueurs. **Il pourra leur expliquer rapidement sur quelle île ils sont, donner un rapide aperçu géographique et démographique. Il pourra aussi dire que ce genre de tempête n'est malheureusement pas rare par chez eux et ne manquera pas de fustiger le shaman à ce sujet.** Une fois que les joueurs seront à peu près secs et rassasiés, il les mènera jusqu'à leur chambre **(la commune ou les individuelles selon le nombre de joueurs)** pour qu'ils se reposent. Il se montrera ferme à ce sujet mais les récents événements devraient suffire à fatiguer les aventuriers...

Un jour pluvieux gris et bas finit tout de même par se lever sur l'île. Les villageois présents à l'auberge regardent avec une certaine défiance les nouveaux venus et éviteront de parler avec eux. Josep leur apprendra la triste nouvelle : personne d'autre n'a survécu au naufrage. Il les orientera alors vers Aleifr Olderson, le maire, et Jansen Septer, le médecin, **(section personnages)** pour qu'ils puissent un peu s'organiser. Dès qu'ils sortent les aventuriers sont accueillis par un vent d'une rare violence et glaçant jusqu'à la moelle. Le village n'est pas très actif malgré son petit marché et le maire est trouvable chez lui. Alors que les aventuriers font leurs premiers pas à l'extérieur, la tempête reprend. **Le médecin, quant à lui est en mouvement donc là où le MJ juge bon de le mettre. Les informations importantes se trouvent dans la section des lieux. Il ressortira au final que les joueurs sont bel et bien coincés sur l'île pour l'instant. Une île mourante à cause de son climat**

inhabituellement virulent... Si une accalmie est possible, les aventuriers pourront alors prendre un autre bateau mais d'ici là, ils deviennent eux aussi des membres de la communauté.

**Carte de l'île (à dissimuler aux joueurs) :**



**Grotte au nord : entrée de la grotte-sous marine**

**Trappe : passage secret vers les grottes de la falaise**

**Feu : feu du rituel situé au niveau des falaises (au niveau 1 des grottes)**

**Croix : cimetières**

**Arbre : abris du Shaman**

**Bois flottant : Lieu du naufrage des joueurs.**



## Acte 1 : Le village

### Tempête :

Le temps sur cette île est pire que maussade, il est mauvais. Certains pourraient le croire doté d'une conscience perfide et implacable. Implacable et sans répit, la tempête souffle du matin au soir, emportant son lot de pluie et de bourrasques. Ni la pluie ni le vent ne sont d'ailleurs continus. La première tombe par averses, tandis que l'autre souffle par violentes bourrasques. C'est à se demander comment les habitants peuvent encore tenir le marché. Et pourtant, implacables, ils le font, certains sortent même en mer! Bien qu'ils se refusent à embarquer les aventuriers avec eux.

### Malédiction :

Si les aventuriers désirent partir ou aider les habitants de l'île à mieux vivre, ils finiront par se poser des questions sur le climat et les lieux en général. Les informations importantes sont dans les sections idoines mais ils finiront par comprendre qu'il n'y a rien de naturel dans ces tempêtes. A force d'écouter les propos de la population, ils ne manqueront pas de suspecter le shaman.

Un autre élément, en plus des tempêtes, trahira la présence d'une malédiction sur le village. Effectivement, si les joueurs sont suffisamment attentifs à la petite communauté, ils finiront par remarquer que des gens disparaissent sans raisons. Si jamais ils venaient à interroger des villageois à ce sujet, ils n'obtiendraient pas de réelles réponses. S'il s'agissait d'une figure mineure de la faune locale (un des petits vieux, une simple ménagère, une serveuse etc), les témoins ne comprendront pas de qui parlent les joueurs, affirmant ne pas connaître cette personne et ne l'avoir jamais vue. S'il s'agit d'une figure majeure (maire, médecin etc), ils seront alors juste évasifs, trouvant son absence parfaitement normale bien qu'ils soient parfaitement incapables de l'expliquer.

Inversement, une personne décédée peut fort bien brusquement revenir comme si de rien n'était, reprenant une vie parfaitement normale. Là aussi personne ne trouvera rien à redire sur cette bizarrerie...

Il n'est aussi pas rare que les joueurs soient témoins de cycles de répétitions (une femme achetant le même poisson, un homme venant boire toujours le même verre, assis sur la même chaise, etc). Les joueurs peuvent essayer d'empêcher cette répétition de se produire (en parlant à la femme par exemple) mais cela n'aura que peu d'effets. Les événements finiront tout de même par se produire. Si les joueurs posent des questions à ce sujet aux villageois ou aux personnes concernées par ces cycles, personne ne sera à même d'y répondre. Pour tout le monde il n'y a rien d'étrange ou d'anormal...

## **Première rencontres :**

À première vue le village semble banal et pour cette raison, particulièrement surnaturel. Malgré la tempête qui fait rage, les habitants sortent de chez eux, font leur marché, vont à l'église, et pour certains mêmes vont au port pour aller pêcher. Acte qui semble bien imprudent, voir suicidaire. Si les joueurs demandent à partir avec l'un des bateaux, soit pour les accompagner à la pêche, soit pour quitter l'île, on leur avancera que les aventuriers sont trop inexpérimenté pour pouvoir espérer survivre en mer, et sur ce prétexte, les habitants refuseront catégoriquement de les emmener avec eux, ou répondront « demain, s'il fait meilleur. ». A partir de là, les joueurs devraient commencer à enquêter.

### **Les Naufrageurs :**

A force de fureter, de chercher et d'observer, les joueurs devraient finalement parvenir à la conclusion que les villageois ne sont pas si innocents qu'il le semblerait. S'ils n'ont pas installés de phare et n'aiment pas que les survivants restent sur les lieux du naufrage c'est parce qu'ils tirent grand profit de ces navires coulés. La présence des joueurs est d'ailleurs fort handicapante pour leur petit commerce et ils aimeraient bien ne plus avoir à se soucier d'eux. Malheureusement le mauvais temps fait qu'ils sont bien coincés sur l'île avec leurs questions dérangeantes.

Si les joueurs ne parviennent pas à voir plus loin que ce simple fait, ils peuvent soit chercher à faire partie des naufrageurs, soit chercher à fuir l'île...

L'on pourrait se demander pourquoi les villageois ne s'en prennent pas directement aux gêneurs. Mais il faut bien prendre en compte que si ce sont des naufrageurs qui n'ont aucune morale quant-il s'agit de faire très indirectement (par le biais d'un rituel) couler un navire croisant prêt de leur côte, et dont ils ne connaissent aucun membre d'équipage ; c'est autre chose pour eux que d'avoir à tuer quelqu'un de façon plus directe. Pour l'un ce sera de la lâcheté, pour l'autre, un soupçon de morale. Que le meneur ne s'y trompe pas! À la moindre occasion moralement « justifiable », ils se débarrasseront des joueurs d'une façon ou d'une autre. Par exemple, si l'un des aventuriers tue publiquement un membre de la communauté et cela sans raison. Tout le village s'en prendra alors à eux, Shaman compris.

Sans doute aussi, les habitants espèrent-ils inconsciemment que les PJs vont les délivrer de cette malédiction.

### **Le soir venu :**

Alors que le soir tombe, la pluie et le vent faiblissent doucement. Malheureusement, il fait trop noir pour pouvoir s'embarquer dans un périple marin en raison des récifs. De plus, le vent n'est pas tout à fait calmé, et la menace d'une possible reprise est avancée. Quelques navires ne sont toujours pas rentrés, et certaines familles, l'air dépité retournent à leurs demeures sans grand espoir apparent de revoir les pauvres disparus. Sans trop de détresse apparente non plus.

Un fait attire cependant l'attention des joueurs. A l'autre bout de l'île, une forte lueur est visible sur la falaise. C'est le Shaman qui accomplit son rituel. Au bout d'une heure, si les joueurs observent jusque-là, la lueur s'éteint, et la tempête reprend de plus belle.

### **Le rituel du Shaman :**

Chaque nuit, le shaman se rend depuis sa bicoque à la salle des rituels (situé au premier niveau du complexe des grottes, dans la salle la plus au sud. C'est l'ancienne salle de rituel, abandonné par le prêtre d'Umerlie depuis qu'il a sacralisé le temple. Le Shaman ne se cachera pas vraiment, et laissera d'ailleurs la trappe secrète ouverte tant qu'il se trouve dans le complexe des grottes. Ce qui devrait permettre aux joueurs de le retrouver s'ils cherchent à le suivre un soir ou l'autre.

## **Acte 2 : Le second jour**

### **Une morose routine :**

La tempête fait toujours rage, et rien ne semble avoir changé depuis la veille. Une chose cependant peu sembler étrange. Certains visages semblent êtres ceux des disparus. Peut-être sont-ils finalement rentrés en pleine nuit ? Mais aucune espèce d'allégresse ne semble avoir été manifestée à aucun moment dans le village. Et les mines n'en semblent que beaucoup plus sombre. La mer est toujours aussi impraticable, et l'île soumise aux éléments...

Dans l'ensemble, rien ne changera ce jour là ni les suivants par rapport au premier jour. Chaque jour, des hommes partiront pêcher, chaque soir certains ne reviendront pas. Chaque nuit, une lueur apparaît vers les falaises pendant une heure, et à chaque instant, implacablement, la tempête répand son eau, ses éclairs, et ses bourrasques de vent.

Une petite nouveauté néanmoins, parfois l'un ou l'autre villageois s'en va vers l'intérieur des terres. Particulièrement hostile dans ces moments là, on sent qu'ils veulent passer un moment seul, à l'abri des questions intarissables des étrangers, et même peut être de celles des autres habitants. Ils semblent à ces moments là toujours hâtifs, et particulièrement attentifs à ce qui les entoure. **Ce sont les habitants qui vont déposer le tribut des sirènes, ou réaliser un quelconque rituel demandé par le prêtre.** Les joueurs bien entendu n'en savent rien, et à vrais dire, les habitants feront tout pour éviter d'être suivis. Dans l'idéal, ils s'en vont lorsque les joueurs n'ont aucune chance de les voir partir, mais les aventuriers pourraient un jour ou l'autre en apercevoir un partir. La filature devrait être particulièrement difficile en raison du manque de cachettes sur la majeure partie de l'île qui est totalement déboisée. ***En conséquence, les villageois bénéficient d'un +5 à la détection.*** Les bruits incessants du vent et de la pluie dissimulent cependant les bruits de pas, de la même façon qu'ils effacent les traces, et limitent la portée de la vue à une centaine de mètres.

#### **Les sirènes :**

A force d'indices et s'ils parlent avec le shaman, les joueurs comprendront finalement que derrière ces naufrageurs se cachent en fait des créatures bien plus maléfiques, des sirènes. Leur présence, et la malédiction, remontent à environ cent cinquante ans...

A cette époque, l'île était à peu près normale. Le climat y était rude et la vie difficile mais pas impossible. Puis, un beau jour, les disparitions en mer se firent plus nombreuses, le poisson vint à manquer, les navires de commerce ne parvenaient plus à atteindre le port, le temps se dégrada et les récoltes furent de plus en plus mauvaises. Les villageois se tournèrent vers leur prêtre et la prière mais ce dernier finit par mourir, emporté par une vague vicieuse alors qu'il aidait à remonter un filet...

Les notables furent complètement dépassés par les événements et, poussés par le désespoir, implorèrent l'aide du shaman. Ce dernier, sur conseil de l'aubergiste (qui avait déjà connaissance de la présence récente des sirènes et quelques accords avec elles), finit par exécuter un rituel destiné à demander de l'aide des créatures marines pour sauver le village. Ce sont les sirènes qui répondirent alors à son appel...

Les sirènes acceptèrent, à condition que les villageois fassent sombrer un gros navire de commerce qui croisait dans les environs. Personne dans le village n'hésita alors à tuer tout l'équipage du navire, scellant ainsi leur pacte avec les créatures marines. Les sirènes apportèrent dès le lendemain une partie du trésor préservé de l'eau, laissant sous entendre qu'il y avait encore beaucoup de ressources (notamment de nourriture) préservées au fond de la mer, et que les villageois n'avaient qu'à aller se servir. Le même jour, un nouveau prêtre (celui d'Umbriel) était amené en sauveur par

les sirènes. Ce dernier commença à prêcher les dons votifs aux sirènes, et fit accomplir, par un nombre de villageois toujours croissant, le rituel de dépendance envers les sirènes.

Très vite, des hommes, de plus en plus avides envers les trésors du naufrage se noyèrent en cherchant à les obtenir. Dans le même temps, la carcasse fut vidée, et les villageois décidèrent de faire s'échouer un autre navire. Des jalousies éclatèrent, etc... Les sirènes de leurs côté œuvrèrent à faire revenir peu à peu les disparus, ces derniers étant désormais immortels et pouvant évoluer librement sous l'eau. Mais, surtout, ils leur étaient éternellement assujettis. Certains allèrent même jusqu'à se suicider pour obtenir de tels pouvoirs. Peu de villageois parvinrent à résister à la tentation alors que le reste de la communauté sombrait dans la « folie du naufrage ». Finalement, une nuit, un dernier rituel eut lieu, submergeant l'île et noyant les derniers récalcitrants... Seul le shaman parvint à conserver une partie de son ancienne conscience...

Depuis l'île apparait au grée des sirènes pour faire sombrer un navire ou l'autre, disparaissant quand les navigateurs établissent des cartes. Elle n'est d'ailleurs jamais visible, sauf en pleine tempête par les gens ayant une bonne vue (et que personne ne croit), depuis la côte. Et s'ils arrivent à recruter de nouvelles âmes damnées, ce ne sera que d'autant mieux !!

# Lieux

## La Mer :

Maîtresse exigeante, la mer est à la fois porteuse de vie et de mort pour les habitants du village. S'ils vivent principalement de la pêche, ils doivent aussi faire avec un isolement presque constant. Il n'est pas rare qu'ils passent plusieurs mois bloqués chez eux par une mer trop déchaînée pour pouvoir naviguer. Les échanges avec la cote se font alors fort rares même s'ils ne sont pas inexistantes. La forte présence de débris divers et variés est rapidement justifiée lorsque l'on constate la quantité de récifs à fleur d'eau entourant l'île. Sans de solides cartes et navigateurs expérimentés, bon nombre de navires viendraient probablement s'échouer là... La mer n'est jamais d'huile ici et la moindre petite brise se transforme en vents violents vers le sommet de la falaise. Les tempêtes sont plutôt fréquentes et d'une très rare violence, comme si à chaque fois la mer cherchait à abattre cet insultant bout de terre...

## Le village :

La première impression qui ressort de la vision de Roblow est animale. L'agrégat sur la falaise que forment les maisons, assez basses, donne l'impression d'observer un quelconque arthropode accroché à son rocher. Isolé, malmené par la mer tout autour de lui, le village semble traverser les âges sans pour autant évoluer. Il ne périclité pas sans pour autant véritablement s'agrandir, toujours dans un équilibre instable dépendant de son environnement et des éléments parfois déchaînés. On sent immédiatement que vivre ici doit être difficile, nécessitant une forme de volonté proche de l'obstination. On sait que l'on va croiser une population burinée, aussi rude que l'endroit, à l'image des vieilles pierres constituant les maisons et persistant à refuser tout compromis à la mer... L'étranger y est probablement accueilli avec suspicion sans pour autant qu'il soit mis à la porte. On ne vient pas à Roblow pour le plaisir, on s'y perd...

*MJ: tout le village est sous le coup d'une malédiction et l'influence délétère des sirènes... **Un jet de connaissance géographie DD20 permet de savoir que l'île n'est située sur aucune carte.***

## La place du village :

Tous les villages ont leur place, celui-ci ne fait pas exception. Cette dernière n'est toutefois pas spécialement étendue et n'est pas marquée par une fontaine, un arbre, ou un élément notable de ce genre. C'est plus la configuration des maisons qui la crée, la protégeant ainsi partiellement des vents. Les bâtiments principaux, hormis le temple, s'y trouvent et quelques bancs sont disséminés sur les façades, accueillant les vieux pêcheurs à la retraite. Ces derniers sont fort peu loquaces et

parlent tellement bien le commun qu'il faudrait qu'ils écrivent pour qu'on puisse comprendre. C'est là aussi que se tient le marché, fort réduit...

MJ : c'est grâce à cette place et, en partie, à la salle principale de l'auberge, que les joueurs pourront remarquer que la population fluctue étrangement (*détection DD15*). Ils peuvent aussi remarquer, s'ils sont particulièrement attentifs, que certaines personnes sont présentes alors qu'elles ne le devraient pas (des personnes mortes par leur main ou récemment etc) ou que certains schémas se répètent (toujours la même femme qui achète le même poisson) (*détection DD15*)... On peut parvenir à comprendre les "vieux" (qui parlent naufrages, poissons, rien ne va plus ma pov'dame) (*Langue DD20*)...

### **Les Maisons :**

Elles sont toutes assez basses et plutôt larges, évitant des étages superflus qui ne feraient que prise au vent, seuls les bâtiments les plus importants offrent ainsi un premier étage. Construites dans une pierre grise et solide, elles sont parfois couvertes d'une sorte de mousse semblant apprécier les embruns. L'épaisseur des murs est à l'aulne du temps que les habitants subissent constamment : très développée. Les fenêtres sont rares et fort petites pour ne pas offrir une faiblesse aux vents violents balayant les rues.

MJ : si les PJ's peuvent avoir un vague aperçu d'un intérieur rustique en jetant un œil par la fenêtre ou via la porte quand un habitant rentre chez lui, ils ne parviennent jamais à rentrer dedans (refus des habitants etc). Si toutefois ils forcent l'entrée ou utilisent des techniques plus « fourbes » (*crochetage DD10*), ils découvriront un intérieur sentant de façon très désagréable, comme si quelque chose d'humide avait moisie dans un coin. L'intérieur sera systématiquement vide de vie.

### **Maison du Bourgmestre :**

Il s'agit d'une des plus grandes maisons du village disposant, de surcroît, d'un étage. Si cet étage est destiné à accueillir le bourgmestre et sa famille dans sa vie de tous les jours, le rez-de-chaussée est spécialement dédié à ses fonctions. On y trouve ainsi une sorte de grand bureau dans lequel il accueille les villageois ayant des doléances, ou les étrangers curieux, une seconde pièce contenant les archives du village et enfin, une pièce principale prenant presque toute la superficie. Cette pièce est destinée aux conseils de village ou aux situations de crise. Il n'est ainsi pas rare que toute la population s'y presse lorsque les tempêtes sont particulièrement violentes... C'est aussi dans cette pièce que certaines « annonces » sont placardées.

MJ : l'accès aux archives sera impossible à moins d'être un dieu de la diplomatie (*diplomatie DD30*) ou, plus prosaïquement, un bon roublard (*crochetage DD20*). Mais s'ils y arrivent les PJ's

pourront remarquer que la dernière entrée remonte à plus de cent ans (*fouille DD15 et décryptage DD15*). Les dernières entrées concernent d'ailleurs des incidents en rapport avec l'arrivée des sirènes et les difficultés du village. Si les PJs veulent consulter les « annonces », ils pourront constater qu'elles sont illisibles, le papier semblant avoir séché après avoir passé un long séjour dans l'eau (*la conclusion s'obtient d'un jet d'artisanat DD15 ou détection DD20*).

### **Auberge du « Naufragé » :**

Ce vaste bâtiment était, avant tout, une taverne. Le seul endroit apportant un peu de vie et de gaieté dans le village grâce à un personnel dynamique et sympathique. Et aussi en grande partie grâce au petit alcool maison distillé par le patron à base d'une tourbe de qualité... Un appendice plus récent sur l'arrière de l'établissement propose des couchages. Une vaste pièce avec des paillasses pour un couchage commun et trois petites chambres personnelles. Cette partie du bâtiment ne sert pas énormément, hormis quand un marchand ou un barde vient se perdre ici. Ou qu'un bateau fait naufrage... La partie taverne se présente sinon sous la forme d'une très grande pièce haute de plafond. Plusieurs tables rondes sont disséminées ça et là et une immense cheminée apporte chaleur et réconfort. La petite bizarrerie des lieux repose en sa décoration. Effectivement, si on lève les yeux vers le plafond, on pourra y trouver une certaine quantité, plus d'une centaine probablement, de maquettes de bateaux de toutes sortes.

MJ : les maquettes se trouvent être celles des bateaux que les villageois ont naufragé. Une inspection minutieuse permettra de voir le bateau des PJs (*détection DD20*)... Si les joueurs ont besoin de soins, se sont fait refouler par le prêtre et le mentionnent d'une façon ou d'une autre en étant dans la salle principale, l'une des serveuses se révélera excellente soigneuse...

### **La Cabane du Shaman:**

Complètement isolée par rapport au village, encore plus que le temple, la cabane du shaman est un paradoxe en elle-même. Si les autres maisons ont l'air solide et résistant aux intempéries à l'aide de leurs grosses pierres, il n'en va pas de même pour la cabane... Tout juste faite de quelques planches branlantes, elle fait penser au roseau qui ploie devant la tempête. Malgré sa fragilité et sa misère, elle tient bon malgré tout. Les quelques mètres l'environnant ont été "marqués" par son propriétaire à l'aide de différents symboles cabalistiques (*qui n'ont pas de réels pouvoirs hormis de faire flamber la superstition*) faits de bois, plumes et ossements de petits animaux.

MJ: il n'y a rien de notable sur les lieux. Le shaman évite de laisser trop d'indices de sa résistance psychique aux sirènes, et tâche de jouer constamment un double jeu. Ce qui rendra son comportement incohérent vis à vis des joueurs.



### **Le Temple :**

Tourné vers la mer et un peu à l'écart du reste du village se trouve une construction particulièrement neutre mais faisant office de lieu de culte. On y retrouve beaucoup les symboles de Sashalas des abîmes et d'Istishia. Toutefois le temple a l'air suffisamment neutre pour permettre à n'importe quel croyant de venir prier son dieu en toute quiétude. Une partie est réservée au prêtre des lieux, prêtre vénérant officiellement Istishia.

MJ : le temple ne dégage pas spécialement de bonnes ondes. De même, le prêtre ne semble pas en accord avec sa divinité et ne porte pas son symbole de façon visible. Il prie en fait Umberlie et en cherchant vraiment bien, on pourra noter la présence de son symbole en plein centre du temple, caché dans une fresque (*détection DD20 pour remarquer le symbole et connaissance/religion DD15 pour l'identifier si personne ne prie ce dieu*). Si les PJ cherchent des soins, le prêtre se désistera systématiquement en trouvant une bonne excuse (*psychologie DD20 permettra de comprendre qu'il ne veut pas le faire parce qu'il ne peut pas*)...

### **Le Cimetière :**

Accolé au temple se trouve le cimetière du village. Il semble divisé en deux sections bien distinctes. L'une, très développée mais présentant des tombes très souvent anonymes et toutes identiques, l'autre fort petite en comparaison, présentant des tombes très anciennes. Ces dernières pierres tombales sont ouvragées et personnalisées mais érodées par le temps, dans tous les sens du terme.

MJ : Il ne sera pas difficile de comprendre que la partie la plus grande est réservée aux corps qu'ils trouvent. Les passagers et membres d'équipages n'ayant pas survécu au naufrage y sont d'ailleurs enterrés (*fouille DD10 pour remarquer les tombes fraîches*). La partie la plus ancienne est réservée aux villageois. S'ils parviennent à déchiffrer (*décryptage DD20*) les pierres tombales, les PJ pourront remarquer que les noms des familles n'ont pas changé et que l'enterrement le plus récent remonte à un peu plus de cent ans... Si les joueurs désirent vérifier la présence de corps dans les sépultures (suite au retour des morts par exemple), ils trouveront bien des restes (fraicheur en rapport avec la date de mort). Mais aucun bien...

### **Le Port :**

Le village a bien un port même s'il s'agit d'un bien grand mot... Sur la partie la moins abrupte et présentant un semblant de plage, les habitants ont construit un système de pontons flottants, s'adaptant ainsi aux marées et aux tempêtes. L'ensemble paraît misérable mais tient malgré tout le coup. Les quelques rares bateaux de pêche qui y sont amarrés le sont en fait pour réparation mais il

est beaucoup plus courant de le voir vide, les pêcheurs passant le plus clair de leur temps en mer.

MJ : Les PJs auront beau y faire, impossible d'emprunter un de ces bateaux pour rejoindre la cote. Soit les bateaux présents sont trop endommagés, soit la tempête fait rage et personne ne veut les accompagner (*diplomatie DD25 pour obtenir la promesse d'un départ qui n'aura jamais lieu*).

### **Les flots:**

Les environs du villages sont riches en récifs, et il n'est pas rare de voir par le fond quelques vestiges anciens de naufrages. Il est presque étrange qu'un phare n'ai pas été bâti en ces lieux, mais à vrai dire, au regard de la pauvreté du village, il n'est pas étonnant qu'ils n'aient pas eu les moyens de le faire.

Mj: à vrai dire l'île n'est pas située sur les cartes, et se trouve en plein milieu d'une route commerciale. Il y a donc bien plus que quelques épaves sous les eaux! Mais il est difficile de les voir depuis la côte ou même depuis un quelconque navire sur l'eau.

Les joueurs, apprenant ces histoires de naufrages et de trésors engloutis seront peut-être tentés d'aller y faire un tour (voir sur leur propre navire qu'ils savent riche en trésors à moins qu'ils n'y aient oublié des affaires). Ils se retrouveront alors très vite confrontés à quelques difficultés :

Atteindre ce récif nécessite soit un bateau (qu'il faut alors dérober aux villageois...), soit un peu de natation lorsque les eaux sont calmes (*DD15*). Les plus sportifs et courageux pourront ainsi se faire un peu d'argent de poche. Toute plongée comporte le risque de faire une mauvaise rencontre poissonesque (*25% de chances de se retrouver nez à nez avec un requin, et des jets de natations (DD à la discrétion du MJ) seront régulièrement nécessaires pour éviter d'être bloqué par la chute d'éléments des épaves, ou d'être entraîné vers le fond par un courant marin*).

Chaque fois qu'un joueur ramasse un trésor il doit réussir un *Jet de volonté de DD 10 (le Mj peut gracieusement tricher sur le premier jet dans un sens comme dans l'autre)* sous peine de vouloir absolument en amasser plus, quand bien même il mettrait en péril sa vie. Les joueurs ont conscience de cette attraction surnaturelle et maléfique pour les trésors s'ils réussissent leur jet. *A chaque nouvelle plongée effectuée pour s'enrichir, le DD augmente de 5. Cette augmentation est à différencier par joueur.*

## **La Falaise :**

Roblow est situé au sommet d'une falaise, une sorte d'excroissance rocheuse jaillissant hors de la mer de façon incongrue. Cela donne l'impression que la terre lutte constamment contre l'eau, survivant de façon obstinée à une érosion qui aura pourtant raison d'elle un jour ou l'autre. Il n'est pas difficile de sentir qu'il s'agit d'un quelconque reliquat d'un ensemble géologique plus vaste que la mer a lentement grignoté avec assurance. La cote est visible à l'œil nu à son nord... Si l'un des cotés évolue en pente douce pour finir en une large bande de sable sur laquelle les habitants ont construit un port rudimentaire à l'abri des vents les plus violents, le reste n'est qu'une fine bande de roches vaguement praticables, pentes abruptes, grottes, rochers coupants et récifs traîtres...

MJ : un vaste système de grottes se trouve dans ces falaises (*jet de détection DD10 depuis la mer, 15 depuis le haut de la falaise*). C'est un peu la cache du trésor des villageois (*un jet de pistage DD15 permettra de remarquer un passage important sur certaines zones de la falaise: l'endroit par où passent les villageois pour atteindre leurs caches*). Et c'est à ce niveau là que l'on pourra trouver l'autel servant à invoquer les tempêtes. Descendre le long de la falaise est très difficile mais pas impossible, on peut envisager différentes techniques: soit on y va directement (arrivée dans la grotte au sud du niveau 1) (*escalade DD25, DD15 si maîtrise des cordes DD15*), soit on découvre par où les villageois passent (*Fouille DD15 une fois sur les lieux*). Une trappe habilement dissimulée se trouve en effet à l'opposé du village.

## **Les grottes :**

L'île constitue une sorte d'immense plateau en pente. Au bas de la pente, qui se situe au niveau de la mer, se trouve le village et son port. Mais à l'autre extrémité de l'île les falaises atteignent une hauteur vertigineuse, qui se termine en un pic sur l'océan et les récifs. Il est difficile d'accéder aux falaises depuis les bords de l'eau.

La falaise présente sur ses parois tout un système de grottes naturellement creusées par les effets combinés de vents violents et de l'eau... Dans l'ensemble, elles présentent toutes des structures calcaires assez abruptes et coupantes ainsi que quelques stalactites et stalagmites... Ces grottes sont très difficiles d'accès et nécessitent la présence d'un guide ou de solides connaissances en escalade. Toutefois, la grotte la plus importante, et présentant une vue sur la mer assez vaste, a été aménagée par la main de l'homme. Un élément calcaire déjà présent a été retaillé afin de prendre la forme d'une vasque aux bords larges. Des traces de bougies maculent ces rebords et des restes de différents animaux, surtout d'oiseaux, traînent à son pied.

MJ : le jour où les PJs ont fait naufrage à cause de la tempête, les plus observateurs d'entre eux peuvent avoir remarqué une faible lueur sur la paroi de la falaise, le shaman réalisant alors son rituel (*jet de détection DD20*)... Il ne sera pas dur de deviner que la vasque sert à de quelconques rituels

mais une observation plus minutieuse (*détection de la magie, art de la magie DD20*) permettra d'identifier un rituel destiné à modifier le temps.

Cette caverne au rituel en particulier est un refuge pour les joueurs comme pour le shaman. Effectivement, peu avant la destruction du village, ce dernier avait effectué une série de rituels, dont une partie est gravée dans la roche, pour la transformer en sanctuaire où il serait à l'abri de l'influence néfaste des sirènes...

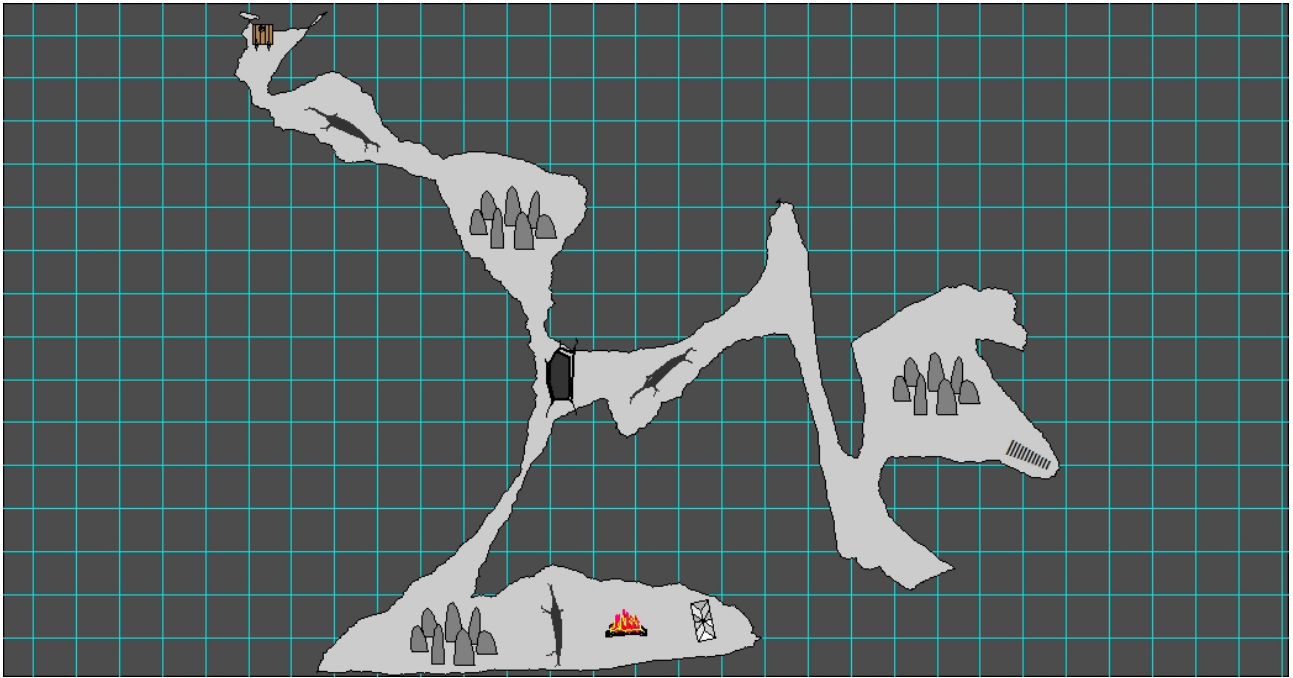
### **Le complexe troglodyte**

Le donjon, pour nommer ainsi ce complexe souterrain, est accessible par trois endroits bien distincts. Soit par la grotte sous-marine (mais cela reviendrait à attaquer par la sortie) au nord de l'île, soit par une grotte de la falaise (*DD20 en escalade*), au nord de la zone de naufrage (l'arrivée se fait dans la caverne au sud du niveau 1 sur le site des rituels), Soit par le chemin qu'empruntent les fidèles dont l'entrée cachée se situe au sommet d'une falaise. Il s'agit d'un souterrain inextricablement lié à la falaise car il se sert largement de son contexte géologique. Ainsi ses grottes sont-elles ses salles et les couloirs ont-ils été naturellement creusés par l'eau avant que les villageois ne les aménagent un peu. Il s'étend plus en hauteur qu'en largeur car il permet de descendre jusqu'à la grotte sous-marine, les derniers niveaux étant ainsi submergés. Seule une poignée d'élus peut aller dans ces derniers niveaux (le prêtre, le maire, le tavernier) mais les villageois pourront chercher à défendre les premiers niveaux.

L'entrée habituelle se fait par l'étage le plus haut (le niveau 1) pour descendre jusqu'au dernier.

Les couloirs ne possèdent pas de chausse-trappes classiques du fait de leur configuration, la nature pouvant se révéler plus traîtresse qu'autre chose (*jets d'acrobatie, de saut DD15 ou 10, pistage ou fouille (DD 15) pour repérer les pièges naturels. Jets de Réflexes (DD 10 à 15) pour éviter les éboulements et les glissades intempestives, Vigueur (D10 ou 15) en cas d'échec pour éviter de se blesser, et dégât (1D6) en cas d'échec*), bien entendu, *escalade pour se tirer d'une faille dans laquelle les aventuriers pourraient être tombés (DD15 en escalade, 10 avec une corde)*. Il n'est aussi pas rare de tomber sur des trous au niveau des couloirs (*fouille, pistage DD10*). S'il n'y a pas de portes à proprement parler, le prêtre a su prendre ses dispositions pour empêcher les indésirables de pénétrer dans certaines grottes, à l'aide *de deux glyphes de garde (condition de déclenchement : lecture du glyphe)* placés bien en vue sur les parois du goulot menant à la caverne des sirènes (niveau 2, tout en haut de la carte) et d'une illusion masquant l'escalier entre le niveau 1 et le niveau 2 (*volonté DD15*).

**Cartes des grottes des falaises :**

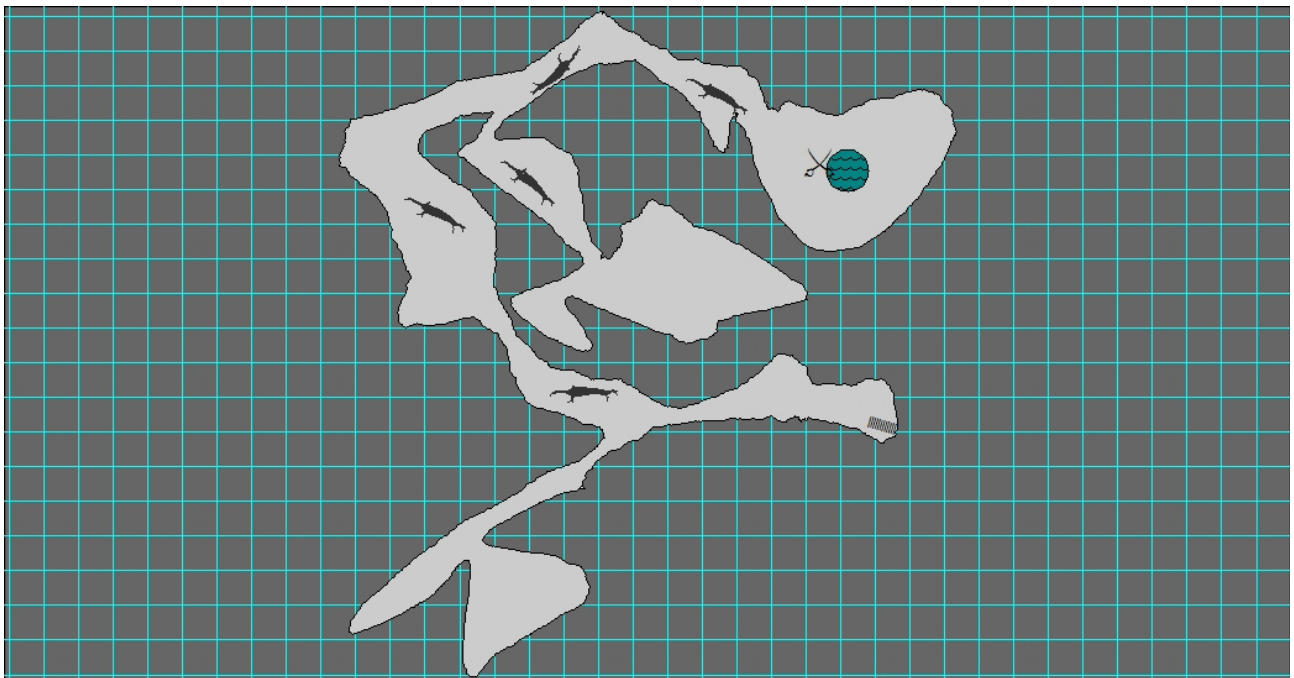


**Trappe au nord**

**Failles, roches : Dangers naturels divers**

**Feu, autel : lieu de rituel du Shaman**

**Escalier : passage vers le niveau 2**



**Escalier : passage vers le niveau 1**

**Eau : Passage vers la grotte sous-marine**

**Sabres croisés : Combat contre les deux premières sirènes**

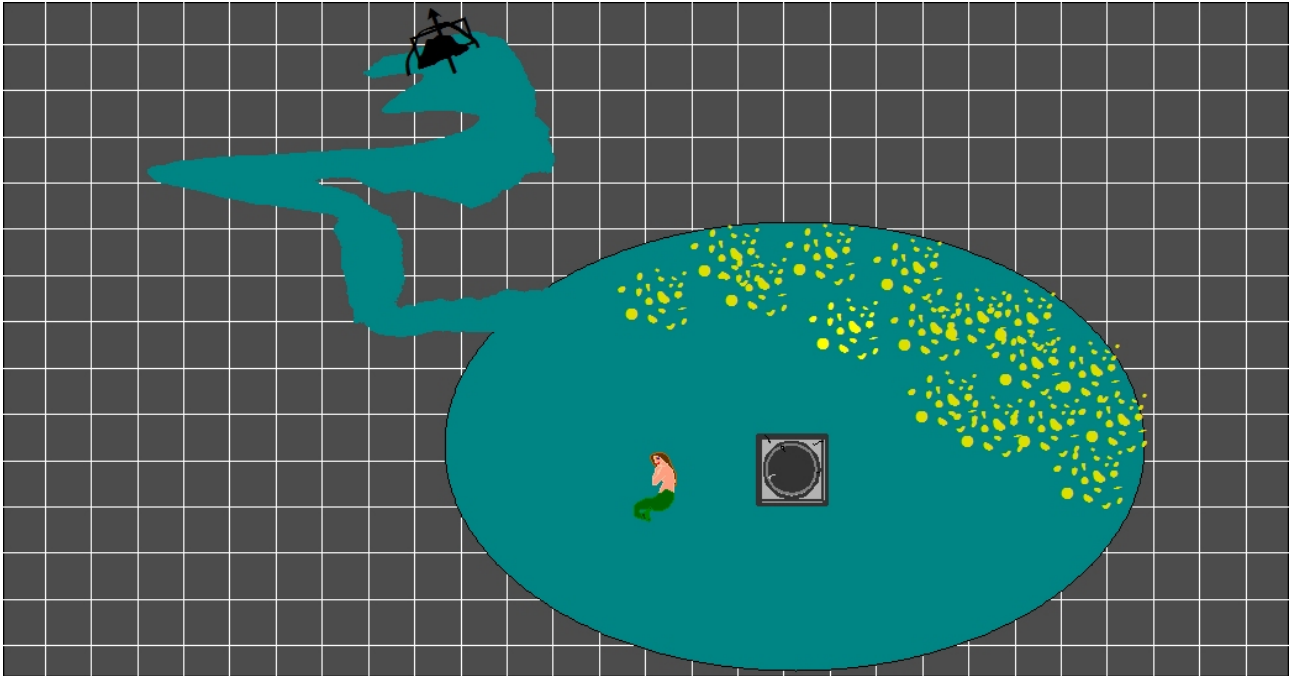
## **La Grotte Sous-Marine :**

En se fiant aux archives, en décryptant l'une des élucubrations de vieux pêcheurs (ou toute autre idée pertinente des joueurs allant dans ce sens), les aventuriers peuvent avoir vent de l'existence d'une grotte sous-marine réputée pour ses trésors. La grotte est considérée comme un lieu sacré entre tous. Les villageois feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les détourner de leurs projets s'ils comprennent que les PJs veulent la visiter... Particulièrement vaste et entièrement immergée, les murs semblent avoir été décorés à l'aide de fragments de coquillages afin de reproduire des fresques représentant des sirènes et des navires. Un peu d'observation permet de comprendre que la fresque représente l'arrivée des sirènes, le pacte qui les unit aux villageois et leurs desseins... Les plus belles pièces des cargaisons volées s'y trouvent exposées. Ainsi que quelques squelettes blanchis...

Cette grotte correspond en fait à l'ancre des sirènes. Les joueurs peuvent l'atteindre d'eux-mêmes s'ils plongent mais cela se révélera très difficile en passant par la mer (*natation DD25 assorti d'un jet de volonté DD15 pour percer les illusions masquant l'entrée*). Si elle est accessible par la mer, elle peut aussi l'être via le donjon (pour en sortir d'ailleurs). L'accès menant au donjon se trouve derrière une "porte" dérobée (roche et algues) (*détection DD15*)... Si les PJs arrivent par la mer, ils ne croiseront pas nécessairement de sirènes, mais s'ils arrivent du donjon, ils devront affronter ces dernières. Le trésor est en partie constitué par des statues et autres gros éléments qui ne pourront pas être récupérés. Mais les PJs (victorieux) pourront tout de même faire main basse sur certaines richesses (*principalement des pierreries mais la récompense en équipement et en pièces sonnantes et réverbérantes revient à la discrétion du MJ selon son degré de contentement. Il faudra juste un peu fouiller DD10*). Attention, ici aussi la malédiction des trésors s'applique, prendre un objet fait courir le risque de rester au fond.

La grotte étant sous-marine, la question de la respiration se posera. Si les joueurs n'ont rien sur eux (ou dans leurs compétences) pour s'en sortir seuls, le shaman aura des potions à cet usage. Si ce dernier a été tué avant, les potions se trouvent sur lui mais ne sont pas clairement identifiées, l'étiquette ayant été rongée par le temps...

## Carte de la grotte sous-marine



**En or, les trésors**

**Au centre passage vers les grottes des falaises**

**Au nord, passage de la grotte sous-marine vers la mer**

## Habitants :

Aussi rudes que l'île qu'ils habitent, les habitants des lieux ne sont pas moins fuyants. Dès l'arrivée des aventuriers, la quasi totalité du village leur semble hostile, et méfiante. Portes, volets et fenêtres se ferment à leur approche. Dans la rue, les enfants les fuient en riant, les adultes (hommes et femmes) lancent des regards plein de morgue et de défis à qui tenterait de soutenir leur regard, quand ils ne planquent pas leurs enfants, ou ne tâchent pas de se dissimuler. Sitôt les aventuriers éloignés, ces derniers peuvent entendre des chuchotements sournois et autres messes basses dans leur dos.

MJ La langue parlée est un peu vieillotte, mais cela n'étonnera pas les aventuriers (sauf en cas de réussite à un **DD 25** en Intelligence). Ils semblent d'ailleurs très méfiants les uns envers les autres. Le plus étrange avec la majorité d'entre eux, c'est que lorsqu'ils ne se savent pas observés, ils n'ont pas l'air d'être affectés par la tempête.

Questionnés, ils se montreront empressés à l'idée de conclure la conversation, et n'hésiteront pas à mentir (même ouvertement s'ils sont détectés) pour dissimuler quelle est leur activité (**DD Détection 10**). Une chose est cependant certaine, la majorité d'entre eux ont le teint très légèrement vert et semblent mal nourris, aucun ne semble bien vivre du travail de la pêche, bien que parfois certains (de l'enfant au vieillard) partent sur des embarcations affrêtées pour cette activité. Mais reviennent généralement sans, ou avec très peu, de poisson.

Un jet de **Survie (DD15)** permet de découvrir que les eaux ne manquent pourtant pas de poissons.

Il ne semble n'y avoir aucune activité d'élevage et encore moins d'agriculture, bien que des ruches et des étables vides soient présentes ça et là.

Il n'y a pas de gardes, mais tous les habitants possèdent des armes chez eux, et sur une alerte du maire peuvent accourir pour défendre leurs maisons.

Fait étrange, ils ne semblent pas surpris par la disparition/réapparition de l'un ou de l'autre. Et continuent à agir comme si de rien n'était. Ils ont en fait perdu toute humanité, et ne proposent qu'un simulacre de ce dont ils se rappellent. Toutes leurs pensées sont tournées vers l'avidité, et la volonté de réaliser un nouveau naufrage pour accumuler de nouvelles richesses dont ils ne tireront jamais profit.

En raison de cela, il répètent souvent les même gestes, les mêmes mots, et mêmes situations jours après jours. Aussi, un joueur pourra remarquer que chaque jour, au même endroit du marché, la même vieille dame achète à la même heure le même poisson en disant les mêmes mots. Il y a



cependant de petites variations chez l'un ou l'autre, si bien que ces répétitions ne sont pas aisément décelable (**DD15 en détection**)

Si on les interroge sur le shaman : avis partagé, certains le défendent (il donne de bon augure, il nous protège avec ses sorts, c'est quelqu'un de bien) ou l'accablent (il sème la zizanie, lance de mauvais sorts, fait fuir le poisson,...).

Personne ne croit aux sirènes (si on les interroge là dessus)

Ils ne vont bien évidemment pas à la pêche, mais chercher des vestiges des précédents naufrages, entretenir les pièges à bateau, et donner un semblant d'activité en ramenant, quand-ils y pensent, un peu de poisson. Ils refuseront toujours d'accompagner ou d'être accompagnés par les aventuriers, et si l'un accepte (pour le lendemain), il disparaîtra avant de pouvoir effectivement les accompagner.

**Pour tous les habitants, voici les stats :**

**Humain Mort vivant**

**Mort vivant de taille M. Chaotique Mauvais.**

**Init +2; Vision nocturne; Fouille +4, Détection +4, Bluff +6, natation +8**

**Langues Commun, langue locale.**

---

**CA 12, contact 12, pris au depourvu 10,**

**(+2 Dexterite)**

**pv 6**

**Ref +2, Vig +2, Vol +2**

---

**VD 9 m (6 cases)**

**Corps-a-corps : épées courtes (1d6), lance (1d8), dague (1d4) ou sabre (dégâts:1d6)**

**Espace 1,5 m x 1,5 m; allonge 1,5m**

**BBA +1**

**Distance: Lance (dégâts: 1d8), dague de jet (1d4)**

**Portée: 6m**

**BBA +1**

---

*Caractéristiques For 10, Dex 14, Con -, Int 14, Sag 10, Cha 10*

*Compétences Détection +4, Fouille +4, Bluff +6, Natation +8*

*Possessions: armes*

*Particularité : Mort vivant :*

*Pas de valeur de Constitution.*

*Vision dans le noir sur 18 mètres.*

*Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).*

*Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.*

*Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)*

*Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).*

*Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.*

*Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.*

*Non affectés par les pouvoirs et sorts de rappel à la vie ou réincarnation. Cependant, résurrection et résurrection suprême les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.*

*Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.*

*Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.*

*Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas. (mais ici, ils en donnent l'illusion)*

## Habitants notoires :

*Josep Le tavernier* : Malgré sa maigreur et son air maladif, similaire en cela à la majorité des habitants, son sourire et son entrain font rapidement oublier la triste mine des environs. D'un naturel enthousiaste et rieur, il a le bon mot et le clin d'oeil faciles. Avec un sens de l'hospitalité innée, il mettra rapidement tout le monde à l'aise, et s'évertuera à fournir tout le confort possible. MJ sans doute l'un des rares habitants (avec sa femme) aux manières sociables. D'emblée, il proposera des prix intéressants aux joueurs, sous prétexte qu'il renforce ainsi l'attractivité du village, ça lui ferait plus de clients. Il racontera plein d'anecdotes, et répondra volontiers aux aventuriers.

Allié des sirènes, il cherchera à les orienter sur de fausses pistes.

Pour lui, tout va bien en ville de prime abords. Néanmoins, si les aventuriers l'interrogent plus avant, il accusera le mauvais oeil que « le shaman » aurait jeté sur le village, responsable de la famine et de la maladie. Selon lui, si la populace est méfiante, c'est en raison de ses oracles qu'il jette les un contre les autres, sème la discorde, attise les vieilles rancœur.

- Si on l'interroge sur ce sujet, il soupçonne le shaman d'être responsable du mauvais temps, mais admet qu'il peut se tromper sur ce point « c'est juste qu'il nous a causé tant de misère, que du coup, dès que quelque chose de mal se trame, j'ai tendance à penser que c'est de sa faute. Et pour cause! C'est bien trop souvent le cas. »
- Si on l'interroge sur le sujet des sirènes, le tavernier blaguera que c'est la marotte du Shaman. Personne n'en a jamais vu à part lui, et s'il y en avait, le village aurait été un peu plus connu.

Autre fait, il ne semble pas touché par la répétitivité du village, et ne réalise pas systématiquement les mêmes taches. De la même façon, il trouvera toujours une justification plausible au retour de quelqu'un, ou à la disparition d'un autre.

***Humain Mort vivant niveau 1***

***Mort vivant de taille M. Chaotique Mauvais.***

***Init +0; Vision nocturne; Fouille +4, Détection +4, Bluff +10, natation +8***

***Langues Commun, langue locale.***

---

***CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10,***

***(+0 Dextérité)***

***pv 6***

***Ref +0, Vig +2, Vol +2***

---

***VD 9 m (6 cases)***

***Corps-a-corps : épées courtes (1d6)***

***Espace 1,5 m x 1,5 m; allonge 1,5m***

***BBA +1***

***Distance: dague de jet (1d4)***

***Portée: 6m***

***BBA +1***

---

***Caractéristiques For 10, Dex 10, Con -, Int 14, Sag 10, Cha 14***

***Compétences Détection +4, Fouille +4, Bluff +10, Natation +8***

***Possessions: armes, bourse contenant un objet magique (a la discrétion du Mj)***

***Don : talent bluff***

***Particularité :***

***En cas de mort, même si le cadavre est détruit ou surveillé, l'habitant reviendra mystérieusement à la vie, sans séquelles apparents, le lendemain, et agira comme si de rien n'était, si ce n'est plus de méfiance et d'agressivité envers ses assassins.***

***Mort vivant :***

***Pas de valeur de Constitution.***

***Vision dans le noir sur 18 mètres.***

***Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).***

***Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.***

***Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes***

*de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)*

*Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).*

*Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.*

*Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.*

*Non affectés par les pouvoirs et sorts de rappel à la vie ou réincarnation. Cependant, résurrection et résurrection suprême les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.*

*Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.*

*Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.*

*Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas. (mais ici, ils en donnent l'illusion)*

**Aleifr Olderson Le maire :** Un homme à l'air fatigué et hagard. Il ne semble pas vraiment voir qui se tient devant lui, ni même comprendre ce que l'on peut bien lui dire. L'étrange maladie locale semble avoir fait de grands ravages sur lui, ses joues sont creuses, ses yeux terreaux, et il semble si faible que le moindre coup de vent l'emporterait au loin.

Vieil homme totalement dépassé par les événements. Il semble foncièrement pessimiste quand à l'avenir de sa ville, ne comprend plus ses habitants, et répète à qui veut l'entendre que dès qu'il aura un successeur digne il quittera les lieux. Il refusera tout prétendant (surtout les joueurs). Le 3ème ou 4ème jour, il disparaîtra. Ce qui n'étonnera personne. Il est cependant loin d'être innocent, et il prend une part importante aux activités de naufrage derrière ses allures inquiètes et pessimistes. *Mêmes caractéristiques que les autres habitants.*

***Jansen Septer Le médecin*** : Sans doute l'individu avec le meilleur teint de toute la ville. Le plus propre aussi, le seul qui sente le savon. Rasé de près, la coupe excellente. On le voit souvent passer à l'auberge du naufragé pour y prendre un verre de vin (bon pour la santé selon lui), et au temple y accomplir quelque dévotion.

Se comporte comme tous les habitants, à l'exception d'un point : il se plaint de la famine et du manque de poisson et de blé. La pêche et les récoltes seraient mauvaises selon lui. Il participe évidemment aux naufrages, mais sa manie de la propreté de sa première vie se ressent, car il prend un bain chaque jour, et se pomponne le visage pour lui donner un semblant de vie. ***Mêmes caractéristiques que les autres habitants.***

***Niels Seags Le prêtre*** : Toujours vêtu de sa bure bleue de prêtre d'Ishtia, et l'air affable, il s'inquiète de l'étrange maladie qui selon lui épuise ses habitants. Il pense que celle ci provient de leur manque de piété sincère, il les exhorte d'ailleurs les jours de messe à accomplir toujours et toujours plus de dons et prières aux dieux, sans préciser de quelles sortes, et pour quels avantages. (MJ : les fidèles le savent bien, il les exhorte à accomplir plus de naufrages, pour s'attirer ainsi les faveurs des sirènes et leurs dons de richesses). Sympathique mais silencieux, le prêtre semble toutefois regarder les aventuriers avec suspicion. Il n'est pas rare de le voir partager quelques messes basses avec des villageois dans le dos des aventuriers.

MJ : C'est là encore un allié des sirènes, et un fidèle d'Umerlie. En vérité, il est même arrivé peut avant la catastrophe, informé de ce qui allait se passer. Parfaitement conscient de ce qui se trame ici, il est celui qui fait disparaître l'un ou l'autre des villageois (en particulier lorsque ces derniers semblent risquer de devenir trop bavard, ou qu'ils ont trop de scrupules vis à vis des naufrages: être confesseur a ses avantages.) Il s'occupe de maintenir tout le village dans sa frénésie avide et d'empêcher toute crise de conscience. Un farouche opposant du Shaman, bien qu'il n'en montre rien. Un parfait hypocrite et habile menteur.

**Humain Mort vivant, prêtre d'Uمبرlie niveau 2**

**Mort vivant de taille M. Chaotique Mauvais.**

**Init +0; Vision nocturne; Fouille +4, Détection +4, Bluff +7, natation +8**

**Langues Commun, langue locale.**

---

**CA 18, contact 10, pris au dépourvu 18,**

**pv 16**

**Ref +0, Vig +2, Vol +5**

---

**VD 6 m**

**Corps-a-corps : trident (1d8+2)**

**Espace 1,5 m x 1,5 m; allonge 1,5m**

**BBA +1**

---

**Caractéristiques For 14, Dex 10, Con -, Int 10, Sag 16, Cha 14**

**Compétences Bluff +8, Natation +8, art de la magie +5, concentration +8**

**Possessions: trident, Clibanion, écu en acier, amulette d'Uمبرlie**

**Don: Magie de guerre**

**Sorts préparés :**

**0 : Blessures superficielles (x4)**

**1 : Imprécation, Injonction, Frayeur, protection contre le bien**

**Domaine : Mal, Tempête**

**Intimidation de mort vivant**

**Particularité : Mort vivant :**

***Pas de valeur de Constitution.***

***Vision dans le noir sur 18 mètres.***

***Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).***

***Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.***

***Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)***

*Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).*

*Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.*

*Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.*

*Non affectés par les pouvoirs et sorts de rappel à la vie ou réincarnation. Cependant, résurrection et résurrection suprême les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.*

*Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.*

*Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.*

*Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas. (mais ici, ils en donnent l'illusion)*

**Manfred Le Shaman** : Vivant à l'écart du village, dans une bicoque faite d'éléments trouvés aux alentours. Il ne se rend que très rarement au village. Sale, sombre, et l'air farouche. Il assiste de temps à autre quelques-uns des villageois quand ces derniers le lui demandent. Mais il semble haïr tous les habitants. En particulier le prêtre et le tavernier. Nul ne sait trop qui il est, et il refusera de parler aux aventuriers. Difficile à trouver en journée, et totalement introuvable le soir.

MJ : il peut être intéressant de rendre les aventuriers témoins d'une rixe où le shaman s'en prendrait physiquement au tavernier sans que ce dernier n'ait rien fait de mal en apparence. Tavernier qui leur demandera alors qu'ils lui viennent en aide. Si les joueurs semblent vouloir s'engager dans la lutte, le Shaman prendra immédiatement la fuite.

Les joueurs le verront un soir accomplir un rituel au sommet de la falaise au loin. Un jet réussi **d'art de la magie (DD15)** déterminera aisément qu'il s'agit d'un sort de **modification du climat**. Le shaman est en effet à l'origine de la pluie et des tempêtes qui les retiennent sur l'île. Il accomplit ce rituel tous les soirs, et ne cessera que si les joueurs le tuent, ou tuent les sirènes.

En apparence hostile aux aventuriers, il cherche en fait à ce qu'ils rompent le charme. Et il tentera par tous les moyens les plus indirects possibles à les mettre sur la piste (par exemple, s'il se sait suivi, il les mènera en des lieux importants, ou chargés d'indices. Ce qui le rendra facilement suspect aux yeux des joueurs). Assujettit comme les autres au maléfice des sirènes, sa force de



volonté et son remord sincère le rendent suffisamment indépendant pour qu'il se retienne de participer à tout naufrage. Se sachant surveillé par les sirènes il tente de donner le change et de feindre la soumission. Et surtout d'éloigner toute suspicion qui pourrait peser sur les aventuriers. En effet, ces derniers sont totalement hors du contrôle et de la surveillance des sirènes (en dehors de ce que les habitants peuvent voir ou entendre).

S'il arrive à les rencontrer dans l'espace des sacrifices rituels, il pourra alors leur parler aisément et sans crainte. C'est le seul endroit sur l'île où les sirènes ne peuvent le surveiller. Par ailleurs, comme tous les autres habitants, le Shaman peut revenir si on le tue, ce qui peut lui faire perdre son indépendance vis-à-vis des sirènes (*60% de chance qu'il résiste*). Il recommencera alors son manège, à défaut, il agira alors comme tout les villageois et ne se rendra plus à la falaise accomplir son rituel, ce qui signifie que les joueurs pourrons quitter l'île.

Lorsque viendra le moment d'affronter les sirènes, si le shaman est toujours de ce monde, ce dernier pourra venir en aide aux joueurs en leur fournissant une potion de respiration aquatique dont il expliquera le fonctionnement (voir plus bas).

Manfred ne pourra jamais aider ouvertement les joueurs car il a bien trop peur des sirènes. Si celles-ci ont la moindre suspicion à son encontre, il finira par être totalement aliéné comme les autres villageois. Il ne pourrait alors plus tenter de lever la malédiction en bloquant sur l'île d'autres aventuriers si les joueurs échouent.

***Humain Mort vivant Druide Niveau 3***

***Mort vivant de taille M. Chaotique Bon***

***Init +2; Vision nocturne; Fouille +4, Détection +4, natation +8, Concentration +8, Survie +7,***

***Art de la magie +7, connaissance rituels +10***

***Langues Commun, langue locale.***

---

***CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13,***

***pv 20***

***Ref +3, Vig +3, Vol +5***

---

***VD 9 m***

***Corps-a-corps : bâton (1d6+2)***

***Espace 1,5 m x 1,5 m; allonge 1,5m***

***BBA +1***

*Distance: fronde (1d4)*

*BBA +1*

*Sorts préparés:*

*0 : création d'eau, Réparation, Assistance divine (x2)*

*1 : Enchevêtrement, soins légers, Flammes*

*2 : Nuée grouillante, Bourrasque*

---

*Caractéristiques For 14, Dex 14, Con -, Int 14, Sag 16, Cha 8*

*Compétences Détection +4, Fouille +4, Bluff +6, Natation +8*

*Possessions: armure de peau, bâton, fronde, une potion de respiration aquatique (voir plus loin)*

*Particularité :*

*Déplacement facilité*

*Absence de trace*

*Empathie animale*

*Talent (connaissance rituels)*

*Talent (concentration)*

*Mort vivant :*

*Pas de valeur de Constitution.*

*Vision dans le noir sur 18 mètres.*

*Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).*

*Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.*

*Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)*

*Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).*

*Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.*

*Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.*

*Non affectés par les pouvoirs et sorts de rappel à la vie ou réincarnation. Cependant, résurrection et résurrection suprême les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.*

*Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.*

*Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.*

*Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas. (mais ici, ils en donnent l'illusion)*

### *Les potions de respiration aquatique du shaman :*

*Sort de respiration Aquatique (Druide 3) :*

*Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée (2h/niveau) par le nombre d'individus affectés. Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre (la respiration aquatique vient en plus de la respiration normale; elle ne la remplace pas).*

*NDLS : 3*

*Durée : 6h*

*Partager la potion (tous boivent donc à la même fiole) permet de diviser la durée par le nombre d'individus affectés comme si le jeteur de sort avait ciblé plusieurs personnes.*

### *Les sirènes :*

Elles se tenaient là devant eux, et il fallait admettre que la légende ne mentait guère, ces créatures étaient belles. Sauvagement belles. Entre leur stature fine et gracile, leur taille svelte, et l'absence totale de vêtements autre que l'orfèvrerie de leurs bijoux... Tout cela leur donnait une allure fragile, vulnérable. Mais la profondeur de leur regard, l'ondoiement de leurs cheveux même à la surface rendait à ces créatures la sensation de force terrible que l'eau peut avoir. Les sirènes souriaient, un sourire chargé de haine et de férocité. Lorsque le son de leur voix retentit, tous sentirent leur cœur vaciller. Plus encore que la beauté des corps, la beauté de leur voix les frappa au plus profond de leur être.

MJ : Au nombre de 3. Invisibles aux yeux des aventuriers, elles vivent sous les flots à proximité de l'île, et poussent les habitants à faire s'échouer les navires croisant dans les environs. Fidèles d'Umberlie, intrigantes et perfides, elles sont ici car elles ont été appelées par le shaman. Leur point de contact avec les villageois sont les lieux de naufrages, et la dernière salle du complexe de grotte

qui possède un niveau sous terrain où sont jetées toutes les offrandes. Lorsqu'elles rencontreront les aventuriers pour la première fois, elles tenteront de les rallier à leur cause. Et cela quelle qu'en soit la façon, en semant le doute par des mensonges sur la véracité de ce qu'à dit le shaman, en leur promettant monts et merveilles, pouvoirs et richesses, et en dernier recours en tentant de les charmer.

***Fée [Aquatique] de taille M***

***Source : Manuel des Monstres 2 Adapté pour l'aventure***

***Chaotique Mauvais***

***Init +4; Vision nocturne;***

***Langues Commun, langue local, Aquatique***

***Particularités : contact apaisant, parade***

---

***CA : 17 (+4 Dex, +3 parade), contact 17, pris au dépourvu 13  
pv 14***

***Réf+8, Vig +1, Vol +7***

---

***VD 9 m (6 cases), nage 18 m***

***Corps-a-corps : trident (+2 corps à corps, 1d8) ; ou contact (+2 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de l'Intelligence)***

***Espace 1,5 m x 1,5 m; allonge 1,5m***

***BBA +1***

***Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de l'Intelligence, chant charmeur, pouvoirs magiques***

***Pouvoirs magiques. Invisibilité suprême, et métamorphose 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 11, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.***

***Sort par jour : 6/7/4, DD 13+ niveau de sort***

***Sort connus :***

***0 : Sons imaginaires, lumières dansantes, aspersion d'acide, Fatigue, Hébètement, manipulation à distance***

***1 : Serviteur invisible, Hypnose, décharge électrique***

***2 : Lueurs hypnotiques***

---

*Caractéristiques For 10, Dex 18, Con 11, Int 13, Sag 16, Cha 17*

*Compétences Concentration +7, Discrétion +11, Natation +15, Premiers secours +10, Représentation (danse, chant) +14, Survie+10, détection +5, Bluff +10*

*Possessions: armes*

*Affaiblissement temporaire de l'Intelligence (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de contact d'une sirène subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence (ou 2d4 points de dégâts sut un coup critique).*

*Chant charmeur (Mag). À volonté, une sirène peut entonner un chant spécial qui fonctionne comme un sort de charme-personne (niveau de lanceur de sorts 2, jet de sauvegarde DD 14), à la différence qu'il dure pendant 11 heures et affecte toute créature qui entend le chant.*

*Contact apaisant (Sur). Si elle le désire, une sirène peut restaurer au contact 1d6 points d'affaiblissement d'Intelligence infligé par n'importe quelle autre sirène.*

*Parade (Sur). Une sirène est constamment protégée par une aura qui lui procure un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme.*

*Les requins : voir : <http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1770.html#Topic152>*

# Conclusion

## En finir :

L'histoire peut finir de bien des manières différentes pour les joueurs...

- Si les joueurs sont tués par un villageois ou s'ils se noient, ils viennent automatiquement grossir les rangs des villageois. Si cela arrive en début de l'aventure, rien n'empêche le MJ de laisser le joueur dans l'ignorance (il est mort sans le savoir et sous la coupe des sirènes, ce qui se traduira par quelques actions terroristes destinées à ralentir ses camarades).
- Attirés par l'appât du gain, les joueurs tombent sous la coupe de la malédiction et finissent par se noyer, rejoignant les rangs des villageois maudits.
- Si les joueurs tuent le shaman, les tempêtes qui les bloquaient sur l'île disparaissent elles aussi. Les villageois, s'ils n'ont pas été identifiés comme des naufrageurs maudits, se montreront reconnaissants et n'hésiteront pas à leur prêter une embarcation pour se débarrasser d'eux au plus vite.
- Si les joueurs ne sont pas parvenus à découvrir les sirènes, ni à parler au shaman, mais qu'ils cherchent à stopper les villageois parce qu'ils savent qu'ils sont des naufrageurs, ils peuvent potentiellement tomber sous la coupe des sirènes. Effectivement, les villageois étant des spectres, ce sera un combat perdu d'avance.
- Si les joueurs finissent par tuer les sirènes, la malédiction est automatiquement levée. La terre se met alors à trembler alors que l'île se désagrège sous la violence des vagues, la mer cherchant à l'engloutir. Les villageois se transforment un à un en écume, le dernier étant le shaman qui les remercie chaleureusement en leur montrant une barque esseulée chahutée par le courant. Les joueurs devront alors se sortir de là pour ne pas être entraînés par l'île en atteignant la barque puis en essayant de rejoindre la cote la plus proche... Il leur sera probablement impossible de revenir chercher quoi que ce soit...