

# Priez pour Nous, Pauvres Pêcheurs

## 0.1 Résumé

Ce scénario s'appuie sur une histoire assez simple à la base : un village de pêcheur qui a subit une malédiction. Depuis une sombre nuit, où un élémentaliste des ténèbres a voulu *tester* un "petit" sort de sa composition sur ce village, toutes les nuits, la même histoire se répète au sein du village.

Par un malheureux coups du hasard, les PJ vont devoir survivre une nuit dans ce village...

## 0.2 Introduction

Les PJ voyagent pour une raison X en mer le long des côtes. Notez en passant qu'ils naviguent dans une région qui souffre d'une assez mauvaise réputation maritime : de nombreuses petites embarcations y ont disparu. Ils aperçoivent alors une lumière sur la côte à quelques centaines de mètres. Un phare, semble-t-il, mais cette lumière paraît étrange avec une teinte vert pâle.

Quoiqu'il en soit les PJ s'en approche, et avant de se rendre compte de leur témérité un peu poussive, ils sont entraînés vers le rivage. Il ne semble pourtant pas y avoir beaucoup de courant, mais l'embarcation est irrémédiablement attirée vers le rivage.

Les PJ contemplent alors un village de pêcheurs, d'apparence en ruine. Cependant les maisons fissurées semblent se superposées avec leur image en parfait état ; aux épaves des navires de pêches, éventrées et à l'abandon se surimposent l'image de navires de pêche entretenus et prêts à prendre la mer.

Les PJ en sont encore à contempler ce village, quand leur embarcation s'échoue sur des bancs de sable dégagés par la marée basse. Ils peuvent maintenant distinguer clairement une activité au sein du village. Des villageois, translucides vaquent à leurs occupations comme en plein jour et semblent ignore les nouveaux arrivants.

Malgrés leurs efforts, les PJ n'arrivent pas à désensabler leur embarcation, et vont

devoir soit attendre que la marée monte, soit s'aventurer dans le village. Nul doute que tôt ou tard, ils choisiront la seconde solution.

### 0.3 Le Village

Le village est en réalité un ancien village de pêcheurs, tombé en ruine depuis un certain temps. Les falaises qui l'entourent le coupent du reste de monde, et la seule manière d'y accéder semble être par la mer. A gauche, vu du rivage, se trouve les épaves éventrées d'anciens navires. Le bois pourrissant semble indiqué qu'il s'agissaient autrefois des navires de pêches destinés à nourrir le village. Des pontons branlants sont les seules traces de ce qui fut autrefois le petit port du village. La marée est basse, et il y a une bonne centaine de mètres à parcourir avant d'atteindre les abords du village. Les maisons, une trentaine, ont été érigées en pierre directement sur le sol sablonneux. Les murs sont lézardés et fissurés, et la chaux qui les recouvraient a presque disparue. Certains toits se sont même effondrés. Derrière le village, au bord de la falaise, se situe le petit phare qui émet la lumière d'aspect verdâtre.

A cette vision de l'aspect "réel" du village est superposée, l'image du village d'avant la malédiction. Cette image, bien que translucide et fantômatique se superpose très bien aux ruines, si bien qu'il en est presque difficile de distinguer le vrai du faux au premier abord.

### 0.4 Synopsis

Les PJ auront certainement peur de s'aventurer dans ce village, auprès de ces êtres fantomatiques, surtout s'ils n'ont jamais vus de Morts-Vivants. Malheureusement pour eux, leur bateau s'est échoué et semble très difficile à dégager tant que la mer est basse. De plus, leur embarcation semble presque aimantée vers ce rivage. Ils finiront certainement donc par s'y aventurer.

Avant d'atteindre le village cependant, ils pourraient bien se faire prendre dans les sables mouvants qui parcourent le rivage, masqués par les volutes de brume qui s'échappent du sol. Et s'ils ne prennent pas gare, ou s'ils ne sont pas parfaitement unis, l'aventure pourrait bien tourner court.

Quelques menues rencontres pourraient également agrémenter leur arrivée. Des crabes d'aspect fantomatiques eux-aussi se baladent entre les trous d'eau. Si l'un des PJ se fait pincer, la douleur ne sera guère importante, mais il sentira tout de même une impression de froid conséquente, et l'endroit de la douleur restera certainement engourdi quelques instants.

Les PJ finissent finalement par atteindre le bord du village, où le sol est plus ferme et sont alors surpris par une corne de brume. Un navire fantomatique richement décoré, sorti de nul part, s'approche du rivage sur la droite et accoste, semblant lui, éviter les bancs de sable. Un homme, semble-t-il, vêtu d'une longue cape violet-noir couvrant son visage en

descend, suivit d'une dizaine d'hommes en armes. Il s'agit tout simplement de l'élémentaliste responsable de la malédiction.

La scène se passe à une centaine de mètres, et la petite troupe finit bientôt par disparaître dans le village.

S'aventurant eux-aussi dans le village, les PJ se rendront vite compte qu'il ne fait pas bon passer trop près des habitants fantômes. En *traverser* un provoque une très désagréable sensation de froid. Les parties du corps en contact se trouvent alors endolories et engourdis. Ils n'est pas non plus impossible que les PJ se blessent légèrement ainsi, même de façon imperceptible, ou se voient alors affaiblis.

Persuadés que tout vient de la lumière du phare, ils se dirigeront vers celui-ci, mais en contournant très certainement ses habitants. Si un PJ téméraire essaie de poser sa main sur l'un des murs translucides, il lui arrivera la même sensation que sur un des habitants. Au détour d'une maison, les PJ sont stoppés par 3 hommes en armes qui accompagnaient l'élémentaliste. Ces hommes d'armes semblent presque autant morts que vivants. Leur chair est ridée, usée et presque en semi décomposition. Par contre leur équipement est semblable en très bon état.

Les PJ devraient normalement pouvoir se débarrasser de leurs adversaires, et arrivent finalement dans le phare. A peine sont-ils entrés dans celui-ci qu'ils sont attaqués, dans un noir complet par 4 formes aux yeux rouges. L'une d'entre elles se trouve devant l'escalier et empêchera les PJ de monter, et sera très certainement aidée de ses compères. Lorsque les PJ arrivent en haut, ils y trouvent un feu tout à fait classique, mis à part sa couleur vert pâle. Il est placé dans une large coupole (2 mètres de diamètre) au centre de la pièce carrée du haut du phare. Il est alimenté par du bois, et un système de couvercle amovible permet de l'éteindre facilement, ce que pourraient être tentés de faire les PJ. Cela dit éteindre le feu n'est peut-être pas la meilleure solution, car la pièce se trouvera alors plongée dans l'obscurité, éclairée seulement par les quelques étoiles qui brillent de par les ouvertures.

L'élémentaliste des ténèbres finit par arriver au pied du phare, suivi de 7 gardes-zombies. Il monte directement en haut du mat, et ne se préoccupe pas des PJ, du moins tant que ceux-ci ne l'attaquent pas. Il entonne directement une incantation, la main gauche tendue vers le feu (s'il a été éteint, il le rallume d'un sort mineur), tout en enfumant la pièce des vapeurs d'une potion qu'il libère à l'aide d'un "encenseur" (un truc dans lequel on met de l'encens, quoi), de la main droite. Par contre, ses zombies le protègent en se dirigeant lentement mais sûrement vers les PJ, afin de les attaquer.

Les PJ essaieront sûrement (en tout cas il vaudrait mieux) d'empêcher par tous les moyens l'élémentaliste d'arriver à ses fins, mais sachez que la seule façon d'empêcher le sort d'être lancé, et la malédiction de continuer est de tuer le sorcier. Pour cela, une seule possibilité : lui enfoncer une arme magique en plein cœur. Toute autre arme est absolument inefficace contre lui.

Deux possibilités se présentent alors :

1. Le nécroman est tué, et alors la malédiction est levée, les zombies disparaissent, et les villageois sortent de chez eux vivants et *normaux* comme sortis d'un mauvais rêve, mais conscient de ce qui c'est passé pendant les années passées. Il remercieront alors très chaleureusement les PJ, considérés en véritables héros.
2. Le nécroman n'est pas tué ou est tué trop tard. La malédiction est lancée. Des volutes de vapeur bleue sortent du feu et se répandent dans le phare, puis dans tout le village. Toutes les personnes qui respireront ces vapeurs devront réussir un jet difficile de résistance au poison, sinon elle tomberont dans un profond coma. Elle se rendront alors compte que leur âme quitte leur corps tout doucement. Au bout d'un quart d'heure, voir 10 minutes (dépend de la résistance de la personne), il sera trop tard. Elle sera transformée en être fantomatique, et devra errer dans le village, jusqu'à ce que quelqu'un mette fin à cette malédiction. Avant la fin de ce quart d'heure, une seule solution est possible. Un sort d'appropriation d'âme, que le nécroman porte à sa ceinture dans un parchemin permet, comme son nom l'indique de s'approprier de l'âme de la personne, sous forme vivante ou fantomatique, ou de lui donner un autre propriétaire. La solution pour sauver une personne ainsi en train de perdre son âme est d'exécuter ce sort en désignant la personne mourante comme nouveau propriétaire de l'âme. Elle se réveillera alors dans un état un peu ébété, avant de reprendre véritablement ses esprits. Il est à noter que cette personne a conscience de tout ce qui se passe, même pendant qu'elle est en léthargie.

Il est important de noter que si le nécroman n'est pas tué, ou s'il est tué trop tard la malédiction n'est pas levée, ce qui veut dire qu'elle reprendra la nuit suivante depuis le début, comme si rien ou presque ne s'était passé. A ceci près que si les PJ venaient à être tués, leurs fantômes enteraient également le village toute la nuit, jouant leur rôle.

**NB :** Pour plus d'informations sur la malédiction, reportez-vous au paragraphe suivant.

## 0.5 La Malédiction

En réalité tout à commencé il y a quelques dizaines d'années quand un élémentaliste passé du côté des ténèbres a entrepris la mise au point la création d'un double sort très puissant. Le premier, se propageant par des volutes de vapeur créées à partir d'un feu, et d'une potion bleuâtre spécifique, uniquement de nuit, devait plonger ses victimes dans une sorte de coma, d'un petit quart d'heure, durant lequel elle verraient leur âme s'élever et sortir de leur corps. Une fois que l'âme est totalement sorti, il est trop tard, mais avant, le second sort peut être appliqué. Il permet alors de devenir le nouveau propriétaire de l'âme libérée, soit avec, soit sans son corps. Si elle est prise sans son corps, elle ne pourra exister que la nuit, sinon elle pourra exister également le jour. La victime paraîtra alors parfaitement normale, mais obéira aveuglément à son *propriétaire*.

Ce sort semblait donc se révéler extrêmement puissant, mais l'élémentaliste se devait de l'essayer. Il choisit alors un pauvre village de pêcheur, presque coupé du monde dont le seul accès était par la mer. Il concocta alors une potion pour lui et les 10 soldats qui l'accompagnèrent, censée les protéger des effets des vapeurs.

Ils débarquèrent à bord d'un navire dans ce village en pleine nuit, et ayant repéré les lieux, l'élémentaliste se dirigea directement vers le haut du phare, où il effectua l'incantation pour son premier sort. Malheureusement, la potion n'eut pas l'effet escompté, et même si le sorcier et ses homes ne furent pas déposés de leur âmes, leurs corps ont rapidement vieilli, prenant un aspect de zombies.

Depuis cette nuit, la scène est répétée incéssamment, avec toujours le même triste dénouement. Chacun des acteurs étant contraint de rejouer toujours le même rôle.

## 0.6 Personnage

### **L'élémentaliste :**

Tel qu'il apparaît aux PJ, l'élémentaliste est vêtu de vêtements très sombre, recouverts d'une longue cape d'un violet tirant vers le noir, et lui recouvrant jusqu'au visage. Il semble légèrement voûté, sa peau est extrêmement ridée, et il semble très maigre. Pour autant, il ne paraît pas véritablement vieux. Ses yeux sont noirs, et totalement vides d'expression. Autant que possible, il semble ignorer ou mépriser les PJ, se concentrant uniquement sur son sort. Même une fois celui-ci lancé, il repart vers son bateau sans chercher aucunement à se débarrasser de ces témoins. Cependant, s'il se retrouve attaqué, il se défendra et contraindra avec violence. Il est assez faible physiquement et combat de façon relativement moyenne au corps à corps. Par contre, c'est un élémentaliste de haut niveau, et ses sorts sont meurtriers.

Seule une arme magique peut lui faire de l'effet. Il est insensible à n'importe quelle attaque non magique, ce qui le rend très difficile à blesser. De plus, seul un coup au cœur peut l'achever.

Sachez également qu'il possède sur lui, entre autres choses, une fiole d'une liqueur bleue marine (celle qui sert dans le lancer de ce sort), un parchemin décrivant le sort d'appropriation d'âme, et une dague magique, à la sculpture très fine, et assez sombre : le pommeau représente un serpent avalant un crâne.

### **Les gardes :**

Comme leur maître, les gardes ont la peau creusée et craquelée par les rides. Leur équipement semble cependant en très bon état.

Malgré une lenteur accentuée (et donc un niveau d'initiative minimal), ils combattent comme des soldats vivants. Ce ne sont pas cependant des soldats d'élite, mais ce qui devrait poser des problèmes au PJ, c'est leur grande résistance aux coups. En effet, ils résistent deux fois mieux aux dommages infligés par des armes classiques. A moins que les PJ ne possèdent des armes magiques, le combat risque d'être dur.

Cependant, si l'élémentaliste est tué, la malédiction disparaît et avec elle les gardes, qui tombent à terre, avant de disparaître.

### **Les villageois :**

Les villageois, sous leur aspect fantômatique se désintéressent complètement des PJ. Ils ne les voient tout simplement pas. Ils vaquent à leurs occupation exactement comme en plein jour, dans une journée ordinaire.

Si les PJ venaient à avoir un contact, ou pire, à traverser un de ces fantômes, il ressentirait une grande sensation de froid, pouvant aller jusqu'à des blessures légères.

### **Les créatures dans le phare :**

Ce sont en fait les quatre seuls villageois que l'élémentaliste a eu le temps de dominer, avant de succomber lui-même sous l'effet de son enchantement. Le seul ordre qu'il a eu l'occasion de leur donner, c'est de défendre le phare, ce qu'il font coûte que coûte toutes les nuits depuis que cet ordre leur a été donné.

Ils gardent un aspect fantomatiques, mais l'obscurité totale à l'intérieur du phare ne permet pas de distinguer autre chose que leurs yeux rouges sombres.

## **0.7 Epilogue**

Le seul moyen de briser cette malédiction est de tuer l'élémentaliste avant qu'il ne termine son invocation. Les villageois, saisis dans leur lit autrefois se réveilleraient alors, comme sortis d'un mauvais rêve, mais tout en ayant conscience de ce qui leur est arrivé, tandis que les corps de l'élémentaliste et de ses hommes disparaîtraient définitivement. Nul doute que leurs sauveurs seraient alors fêtés en véritable héros, et pourraient même peut-être bénéficier d'une notoriété importante dans la région.

**NB :** Aucune caractéristique de personnage n'est donné dans ce scénario. Aussi libre à chacun de choisir le niveau d'adversité auquel auront à faire face les PJ. Ce scénario peut également être adapté à tout type de jeu de rôle médiéval fantastique, du moins me semble-t-il.

J'ajoute que vous pouvez imprimer et utiliser ce scénario comme bon vous semble, tant qu'il est conservé tel quel, et n'est pas utilisé à des fins commerciales.