

## **Le joueur de flûte de Hameteaux**

Ce scénario s'inspire directement du conte des frères Grimm du joueur de flûte de Hamelin. Les deux principales différences avec le conte sont que, tout d'abord, ce scénario est adapté pour jouer dans un univers de *fantasy*, plus particulièrement celui de l'oeil noir. La seconde différence est que les joueurs ne joueront pas les événements du conte, mais arriveront après ceux-ci, légèrement modifiés pour le bien du conte. L'histoire mise en place se déroule en 4 moments : deux jours et deux nuits. Chaque nuit, le joueur de flûte viendra attaquer les PJ afin de ne pas avoir affaire avec des témoins qui pourraient aller chercher de l'aide chez les seigneurs alentours, qui ne mettraient pas longtemps à le chasser et le tuer. Il a malgré tout gardé en vie les enfants du village, les enfermant dans une grotte au sud du village, grotte fermée par une grosse pierre. Il les nourrit régulièrement. Lorsque les PJ arriveront au village, il ne sera en train d'attendre qu'une seule chose : qu'une elfe, insensible aux notes de sa flûte, meure. Ses plans seront de nouveau bouleversés lorsque, une nuit, il se rend compte qu'elle n'est plus seule, accompagnée des PJ également.

### **→ Introduction**

Les personnages vivent dans un village de Nostrie. Ils sont guerriers, aventuriers, nains, elfes ou magicien, et ont toujours rêvé d'aventure. Mais ils ne sont que simples paysans, et les tâches de la campagne sont un obstacle majeur dans une telle entreprise ! Toujours la ferme, les problèmes quotidiens, la pression des taxes et des autres villageois qui ne font que se plaindre. Mais enfin, l'aventure est à vos portes ! En effet, cela fait environ trois semaines qu'il ne vient plus aucune nouvelles du village voisin, hameteaux, à un jour et demi de marche. Il peut s'agir d'une invasion orc du Plateau, ou d'une maladie proliférant dans cette région ; nul ne sait, mais rien ne sort de ce hameau. Au village, on s'établit : il faudrait des éclaireurs pour élucider ce silence de la part des voisins. Les héros se sont montrés volontaires : quelle chance de pouvoir enfin partir de chez vous ! Cependant, cette aventure se révélera bien moins simple qu'il n'y paraît...

### **→ Arrivée au village**

C'est au début d'une chaude journée d'été que nos héros en devenir arrivent à Hameteaux. Lorsque le village se profile au loin, rien ne semble suspect : aucune fumée ne sort des cheminées, certes, mais quoi de plus normal par une journée si chaude ? En se rapprochant, ils commencent à noter quelques chose : personne ne travail aux champs alentours. Tiens ? Pourtant, ç'aurait été l'occasion parfaite, vu le temps. Pour ceux qui s'y connaissent le plus en agriculture (*test de connaissance des plantes*), les champs ne semblent plus entretenus depuis un certain temps. De plus, les animaux de bétail ont pour certains été attaqués par des prédateurs au cours des derniers jours (laissez les joueurs penser ce qu'ils veulent, bien qu'en réalité c'est simplement que sans protection humaine ils ont fini par être attaqués). Lorsqu'ils arrivent enfin au à Hameteaux, la conclusion est sans appel : le village a été mystérieusement vidé de tous ses habitants humains...

→ *Hameteaux* : c'était un village paisible axé sur la culture des champs alentours, principalement du blé. Ses habitants étaient dirigés par un conseil des anciens (au nombre de 3) qui servait de syndicat en quelque sorte pour protéger les intérêts du village face au seigneur local, le même que du village d'origine des PJ, qui s'en trouve environ à trois jours de marche. Ils n'y a généralement aucun problème dans le village. Le village était peuplé d'à peu près 60 âmes, principalement des jeunes gens (les gens n'y vivent pas particulièrement vieux).

Les bâtiments sont pour la plupart des maisons de chaume, mis à part l'église (en réalité, un temps, mais de très petite taille ; on pourrait comparer cette église à une simple chapelle) de Péraïne, au centre du village, faite de pierre et de terre avec un toit en ardoise, ainsi que le moulin à eau, de pierre lui aussi, mais se trouvant un peu plus en amont du village. On compte une petite forge, où travaillaient cinq artisans, et cinq autres chaumières où vivaient le reste des habitants, tous paysans.

Le village est délimité d'un côté par une rivière menant vers la forêt et le chemin menant au village, sur laquelle passe un pont facilement défendable en cas d'attaque. De l'autre côté, rien ne délimite le village. Cependant, les villageois pouvaient aisément, en cas d'attaque, se réfugier dans le temple, seul bâtiment de pierre en son sein.

Certes, il se trouve non loin des côtes ouest du nouvel Empire, mais ils n'ont jamais subi d'attaque de Thorvalois car la côte est bordée d'une falaise abrupte à environ 3 km du village.

C'est de cet autre côté là qu'il est possible d'atteindre la lande, avec, au bout, les falaises. En contrebas, c'est la chute mortelle. La lande est partiellement aménagée de champs bordés de talus, et les zones les plus anciennes de murets. Une fois sortis de cette zone aménagée, on a, en bordure des falaises, un terrain dégagé, balayé par les embruns. Du reste, il s'agit d'une vaste étendue recouvertes d'ajoncs. Le village n'a aucun poste de garde ou autre centre pour les défenses de la ville, mais chaque villageois était capable de se défendre en cas d'éventuelle attaque.

→ pillage et réapprovisionnement : dès leur arrivée dans le village, les héros auront l'opportunité de piller le village, vidé de ses habitants ; gageons en tous cas que c'est ce qu'ils feront. Même dans le cas où ils voudraient repartir immédiatement du village, ils n'ont rien à manger ni à boire, ce dernier point étant particulièrement crucial lorsque l'on vient de marcher sans cesse depuis une journée et demie sous un soleil intense de début d'été. Ils peuvent bien tenter de partir directement, mais il est probable qu'ils n'ont aucune connaissance en chasse s'ils en sont à leur première aventure. En tant que MJ, si vous sentez qu'ils ont tendance à vouloir partir au plus vite, forcez-les d'abord à s'attarder sur l'eau ; elle peut être croupie au sein du puit, ou alors vous pouvez décider que le flûtiste a décidé de mener les rats dans celui-ci lors de son arrivée. Pour faire simple : lorsque vous sentez que les PJ veulent repartir du village, obligez-les à s'y attarder et à le fouiller au maximum, avant de faire entrer en scène la survivante (*voire ci-dessous*). Sinon, laissez-les mener leur petite enquête afin qu'ils se demandent se qu'il s'est passé ici avant de la faire intervenir.

Pour mener leurs actions, les personnages ont environ 12 heures : ils arrivent au village vers 10 heures du matin, et le flûtiste tentera d'attaquer Eire lorsque la nuit sera tombée, vers 10 heures du soir. Chaque type de recherche mettra un certain temps, même si les personnages peuvent tenter de chercher des biens indépendamment les uns des autres. Si certains personnages veulent mener des recherches le premier jour, reportez-vous ci-dessous, dans *recherches de jour*. Il est conseillé de prolonger au maximum cette partie de l'aventure si le MJ est doué pour faire monter le mystère ; retardez alors au maximum la rencontre avec Eire, qui révélera beaucoup de chose d'un coup aux personnages, peut-être même trop.

→ *nourriture* : (3 h → 36 tours pour tout le groupe, 1h → 12 tours si un personnage ne cherche que de quoi se nourrir lui-même ; ces valeurs valent pour se nourrir pendant tout le voyage du retour *ou* pendant les deux jours suivants) on trouve bien de la nourriture dans le village, mais elle sera pour l'essentiel moisie. Il y a cependant un grenier à grains prêt à craquer, qu'aucun rat n'a encore abordé. Des personnages qui se débrouillent bien (réussite en *découverte de nourriture*) pourront utiliser ces grains et le moulin à eau du village afin de fabriquer du pain, mais la méthode la plus simple consistera sans doute à s'accaparer la viande séchée ou salée que l'on trouve dans plusieurs chaumières. Un autre moyen consiste à tuer des poules (que l'on trouve en nombre dans le village) ou des vaches ; cette dernière opération se révélera plus ardue car les champs compte en cette saison pré-estivale des taureaux ; et il ne s'agit pas de simple vache dans cette époque semblable au médiévale, car elles étaient plus résistantes aux dangers que celles que nous connaissons au XXI<sup>e</sup> siècle. Pour les plus audacieux, il est possible de se munir d'une corde afin d'aller chercher des moules aux abords des falaises, mais cette méthode n'est pas conseillée si l'on a simplement sa note de base en *escalade*.

La plus grande réserve de nourriture se trouve indéniablement dans le temple de Péraïne : entre potions de guérison et mets miraculeusement conservés, on y trouvait jadis de quoi contenter

tout le village. Hélas, tout semble avoir déjà été pillé (c'est le cas : en réalité, c'est à que le flûtiste est allé chercher de quoi se nourrir).

En tant que MJ, n'hésitez pas à improviser ; vous pouvez également décréter que la nourriture est plus simple que ça à trouver, mais cette phase de jeu pour rechercher de la nourriture peut être très drôle à jouer. N'hésitez surtout pas à rajouter d'autres éléments à trouver : fruits, légumes, plantes magiques, etc.

→ *eau et boissons* : (20 mn – 4 tours de jeu) l'eau sera normalement assez simple à trouver ; elle sera tout simplement dans la rivière. Certains pourront également penser à aller chercher de la cervoise au sein du village ; en effet, cette boisson se conserve bien mieux que l'eau, qui a tendance à croupir. La cervoise est généralement répandue dans les village dont l'eau provient exclusivement de puits à l'hygiène douteuse, qu'il faut mieux mettre sous forme de boisson fermentée, bien plus saine. Dans le doute, les personnages peuvent aussi la faire bouillir. Entre autres boissons, on trouvera aussi dans ce village de l'hypocras, sorte de vin ; celui-ci était conservé dans le temple de Péraïne, mais on en trouve également quelques bouteilles et amphores dans le moulin à eau. Les bouteilles d'hypocras sont bouchées avec de la cire, cire pouvant servir à se boucher les oreilles.

→ *équipement* : Tout ce que les habitants portaient sur eux lorsqu'ils ont disparu a disparu avec eux. Il ne reste donc que quelques habits, ainsi que des outils divers. Il se trouve que dans l'une des chaumières se trouvait un soldat à la retraite ; il a laissé tout son équipement : armure de combat, hache de guerre, lance, épée courte, dague, bouclier, et même son épée à deux mains, obtenue après maints combats acharnés. On trouve aussi divers outils d'entretien des chaumières ou d'agriculture, mais ces éléments n'intéresseront sans doute aucun PJ. On trouve également des bougies de cire dont se servaient les villageois ; enfin, en guise de fenêtre (quand les maisons en ont un semblant) c'est du papier imbibé d'huile qui est à l'honneur. Très utile pour démarrer un feu, par exemple.

Bien que ce ne soit pas une pièce d'équipement, on trouve dans ce village nombre de chats et de furets. Il est fort possible que les PJ décident d'en approvoiser un ; à vous de décider s'ils le peuvent, et si vous ferez une épreuve de *charisme* ou bien de *dressage*. Notez que la présence de ces animaux en ce lieu doit donner un indice aux joueurs qui pourront deviner la présence récente de rats dans le village, rats qui eux aussi ont mystérieusement disparus.

→ *monnaie* : presque toute la monnaie qui se trouvait à Hameteaux a été pillé (le flûtiste s'en est emparé). En fouillant bien, les PJ n'y trouveront que quelques pièces de bronze et de cuivre. Caché dans le temple se trouve cependant caché un joyau que le flûtiste n'a pas décelé : une gemme sacrée. Elle protège contre les maléfices (et donc la musique du flûtiste) et a permis notamment au prêtre de Péraïne de survivre deux semaines des enchantements du flûtiste. Cependant, le prêtre n'avait pas connaissance de la pierre, qui se trouve sous l'une des dalles du temple. Un nain pourra la trouver, elle a une valeur d'*instinct de nain* de 8 seulement.

→ *la survivante* : alors que les personnages, supposons, pillent le village sans vergogne, l'un d'eux entend un bruit provenant d'un coin qu'il fouille. Faites monter la pression ; il s'en approche peu-à-peu, il sent un souffle saccadé derrière la porte, et quand il découvre enfin le personnage, il s'agit avec surprise... D'une elfe. Cet événement doit de préférence intervenir en fin de journée, afin de laisser du temps au PJ d'enquêter quelques peu aux alentours du village.

→ *personnage* : Eire est une elfe dont l'âge est difficile à déterminer. Elle d'un caractère plutôt calme d'ordinaire, et tentera de gérer sa folie naissante avec sang-froid, et en prendra même conscience si elle est encore en vie après la deuxième nuit. Elle est artiste, plus précisément violoniste, et est originaire des alentours de Gareth. Elle y a intégré une guilde de chants et poésie principalement composée d'elfes. Elle en a été la cheftaine, arçiciée de ses subalternes qui seraient prêts à tout pour elle. Certains nobles faisaient régulièrement appel à elle à

Gareth lors de leurs soirées, et elle y a même eu quelques amants. Elle s'en est récemment éloignée, sans doute momentanément seulement, pour devenir bateleuse. Elle s'est arrêtée dans la région pour soigner un enfant malade d'une villageoise avec sa magie elfique, mais s'est trop attachée au village pour le quitter. En tant qu'elfe, peuple très friand de musique et de poésie à la perfection, elle n'est pas directement affectée par les notes du flûtiste, mais perd la raison à force de les entendre chaque soir. Le flûtiste l'a bien compris, et tente de tirer parti de cette faiblesse afin de détruire tout témoin « gênant ». Elle est au début de l'aventure à-demi folle, et aura tendance à craindre pour sa vie plus qu'autre chose mais si elle guérit, elle laissera ressortir sa réelle personnalité : elle s'investira alors du mieux qu'elle le peut dans sa musique, peut-être même trop, parfois jusqu'à l'agaçement. Si les personnages arrivent à s'en éloigner sans la heurter, elle chantera leurs louanges où qu'elle ira (et même potentiellement à Gareth).

Lorsque les personnages la trouvent, elle est elle aussi en train de chercher de quoi se nourrir. Elle mettra en commun ses découvertes avec celles de joueurs, à moins qu'un nain ne se trouve parmi eux (un elfe rééquilibrera la balance), auquel cas elle ne se confiera que si les personnages lui montrent qu'ils ne lui veulent pas de mal (et pas de test de charisme, non mais ! Ici on fait les interactions sociales par l'oral, point !). Eire se terre dans le moulin à eau, seul bâtiment de pierre du village (mis à part l'église que le flûtiste a barricadé de l'intérieur avant de sortir par un vitrail).

### → **Recherches de jour**

→ *Recherches dans les landes* : derrière le village s'étendent les landes, une immense étendue sauvage principalement recouverte d'herbe et d'ajoncs. Celles-ci mènent aux falaises par un chemin que nombre d'habitants utilisaient simplement pour aller admirer la mer. Au sein des landes elles-mêmes se cachent de nombreux indices sur le déroulement des événements trois semaines avant l'arrivée des PJ. Cependant, il faudra, pour traverser ronces et buissons hors de l'étroit sentier, se frayer un chemin à coup de lame ; pour cela, les PJ peuvent effectuer une épreuve de *découvertes des chemins* ou perdre trois PV ; ils peuvent ne pas vouloir perdre ces points, auquel cas ils sortiront des ajoncs en ayant perdu près d'une heure et 1 PV malgré tout.

→ *Le corps du prêtre de Péraine* : après être entrés dans les buissons épineux, chaque personnage peut tenter une épreuve de *repérage des cachettes* ; en cas de réussite, le ou les personnages ayant réussi l'épreuve repèrent un endroit où se groupent des mouches, et où les ajoncs semblent creux ; en s'approchant, on repère rapidement un corps en décomposition, vêtu de lambeaux d'habits couleur vert argentés. Il n'est pas dur de comprendre qu'il s'agit là d'une attaque de loups, et un personnage réussissant une épreuve d'*intelligence* ou dont le joueur à cela en mémoire se souviendra que c'est la couleur portée par les prêtres de Péraine, déesse de la médecine, de la fertilité et de l'agriculture. Ils trouvent par ailleurs à sa ceinture deux **filtres des guérisons** et divers outils de culte dont ils n'auront pas l'utilité. La ceinture elle-même est une **ceinture magique**.

→ *Les falaises* : les falaises se trouvent au bout du chemin ; il n'est donc pas nécessaire de traverser les ajoncs pour y parvenir. Après environ 20 mn de marche, on peut observer le magnifique paysage de l'étendue bleue de la mer s'étendant vers l'infini... Spectacle vite dénoté par les villageois amassés en bas de l'à-pic, tous morts de chute d'une façon mystérieuse. Un observateur attentif (*repérage des cachette*) remarquera également des corps de rats par milliers sur le rebord de la falaise ; il n'y a, parmi les corps humains, aucun enfant.

→ *le campement des bandits* : en s'avancant assez loin dans les landes, on finit par remarquer la fumée d'un feu de camp. Il s'agit d'un campement de bandits qui se trouvent là en chemin vers un village plus au nord ; il s'y prépare une foire importante, ce qui signifie aussi que des marchands fortunés risquent d'y passer. La petite bande n'est composée que de cinq individus : deux thorwalers, un havénien, un gobelin et un homme-lézard. On met environ vingt minutes à avancer dans les ajoncs avant de voir la fumée de leur campement, et quarante minutes de plus pour

y arriver. L'aller-retour met donc deux heures, en plus d'environ une heure pour leur parler. Lors que la bande de bandits aperçoit les personnages, ils ont le temps de se préparer au combat. Leur attitude dépendra du nombre de personnages : s'ils sont quatre ou cinq, ils n'oseront pas attaquer les PJ, malgré une certaine méfiance, mais s'ils sont moins nombreux, ils tenteront de les sommer de donner leurs affaires. Si l'un des personnages présente une pièce d'équipement particulièrement imposante, comme une armure de chevalier par exemple, il se méfieront et n'oseront pas attaquer. Ils possèdent des provisions pour 70 repas individuels, qu'un cheval de trait (*inexpérimenté*) volé porte.

→ *Angar* et *Solva* sont deux frères et sœur en provenance de Thorwal. Ils s'entendent parfaitement et se battent toujours ensemble. Angar manie un simple sabre et Solva a une prédilection pour les haches de jets (elle en garde toujours trois sur elle, deux à lancer et une pour se battre au corps-à-corps). En bons thorwallers, ils adorent se battre, et n'arrêteront pas de provoquer les personnages ; ils se calmeront si on leur offre un cadeau, mais ne feront que proférer des menaces sinon. Ils suivent Ingalf pour rejoindre Thorwal, et profitent de la route pour piller tout ce qui bouge. Ils possèdent chacun leurs armes respectives ainsi qu'une cotte matelassée chacun.

Angar est obnubilé par la puissance, à tel point qu'il en a été maudit... Il est désormais un loup-garou. Heureusement, la dernière pleine lune a eu lieu il y a peu, et Solva a réussi à le cacher à ce moment-là. Elle est la seule du groupe, hormis son frère, à connaître le secret. Pourquoi préciser un tel détail s'il n'a absolument aucune influence sur l'histoire ? Tout simplement parce que cela permet d'amortir de futures aventures ; et si les PJ se rendaient ensuite vers ce fameux marché ? Ou plus tard, s'ils venaient vers Thorwal, ils pourraient s'adresser aux deux bandits. Les crises de lycanthropies pourraient avoir lieu dans de tels moments. Tenez donc dès maintenant compte de ce fait, afin de pouvoir le réutiliser plus tard si besoin. Vous me remercirez plus tard pour avoir introduit ce fait dans le scénario.

#### *Valeur de Angar :*

Courage : 14	Attaque : 10
Energie vitale : 30	Parade : 8
Protection : 2	Points d'impact : 1D+3
Vitesse : 6	Endurance : 42
AD 11, FO 12, IN 10, CH 9	
Classe de Monstre : 25	

#### *Valeur de Solva :*

Courage : 14	Attaque : 10
Energie vitale : 30	Parade : 9
Protection : 2	Points d'impact : 1D+3
Vitesse : 6 m/s	Endurance : 42
AD 12, FO 12, IN 11, CH 8	
Classe de Monstre : 25	

→ *Ingalf* est un humain né dans les environs de Gareth ; il a un jour été pris à voler avec son ancienne bande de voleur, et s'est fait couper la main droite. Après avoir été esclave pendant un certain temps, il s'est échappé avec l'aide d'une bande de gobelins, dont faisait partie Blugh. Ingalf le considère comme un compagnon d'infortune, avec une sorte de respect ; disons qu'il considère Blugh comme ce qui se rapproche le plus d'un ami goblin. Il tente de rassembler assez d'argent par le banditisme pour s'acheter assez d'équipement de qualité, puis suivre une caravane pour aller vers la borelande, où il n'est pas recherché comme dans l'Empire. Il porte une cotte de maille et utilise une épée comme arme, épée qu'il manie redoutablement malgré sa main en moins.

#### *Valeur de Ingalf :*

Courage : 14	Attaque : 13
Energie vitale : 42	Parade : 12
Protection : 3	Points d'impact : 1D+5 (bonus de FO)
Vitesse : 6 m/s	Endurance : 45
AD14, FO13, IN11, CH10	
Classe de Monstre : 30	

→ *Bluugh* est un simple gobelin ; depuis qu'il s'est échappé d'un camp de travail d'esclaves, il suit Ingalf. Il ne le considère nullement comme un ami, simplement comme sa meilleure protection pour le moment ; il le trahira dès qu'il tombera de nouveau sur une bande de congénères à lui pour les rejoindre. Il a sur lui un simple glaive et des habits rapiécés, ainsi qu'une bourse cachée dans ses poils où ils range tout l'argent qu'il vole à ses compagnons sans qu'ils ne le sachent ; elle contient près de 15 PA.

*Valeur de Bluugh :*

Courage : 5	Attaque : 7
Energie vitale : 12	Parade : 6
Protection : 5	Points d'impact : 1D+2
Vitesse : 7	Endurance : 30
AD 10, FO 7, IN 6, CH 3	
Classe de Monstre : 5	

→ *Szintiss* est un homme-lézard à la recherche d'une relique volée à son peuple par un aventurier ; il se rend vers Thorwal car ses recherches le mènent à cet endroit. Il n'est pas à son aise avec les humains, mais ne tentera pas non plus de provoquer de combat sans provocation. Il utilise comme arme une pique, et garde toujours sur lui une hache de jet et une dague au cas où un affrontement tournerait mal. Il est très doué pour la chasse et toutes les disciplines qui y sont liées. Il a cependant un problème socialement handicapant : sa religion lui impose la nécrophagie. Ainsi, il mangera tout compagnon mort au combat. S'il a faim, il n'hésitera pas non plus à manger une bête, quand bien même il s'agirait d'un chiot ; il ne s'attaquera cependant pas à un animal s'il a compris que l'un de ses alliés (un PJ par exemple) y est attaché. Il n'aura par contre aucun remord à manger un tel animal tué dans de tragiques circonstances, surtout s'il a faim. Il passe son temps libre à dormir, et, lorsque son métabolisme de sang-froid lui permet autre chose que cette dernière activité, il aime par-dessus tout lire des livres. Il est prêt à en troquer ou en acheter un si les joueurs en ont, mais pas à tous prix non plus ; il préfère garder ses armes. Il apprécie également les récits au coin du feu, et peut lui-même se révéler être un très bon narrateur.

*Valeur de Szintiss :*

Courage : 10	Attaque : 9
Energie vitale : 25	Parade : 7
Protection : 3	Points d'impact : 1D+4
Vitesse : cf. tab. 2 (lents)	Endurance : 40
AD 12, FO 9, IN 11, CH 7	
Classe de Monstre : 20	

Les bandits sont également accompagnés d'un cheval qui porte pour eux leurs principales affaires : 5 couverture, provisions pour 70 repas d'une personne (ou deux semaines pour cinq, dans leur cas), 70 PA, 1 PO, 30 PB, 10 PC, 10 gourdes de 1L chacune, 5 torches, un briquet-amadou, une lampe à huile, 3 L d'huile et un fût de mauvaise bière.

Si les personnages décident de combattre, utilisez les valeurs ci-dessus ; en revanche, s'ils sont plus enclins à la diplomatie, voici le comment agiront les bandits :

-Ils ne savent pas grand-chose du flûtiste, car ils ne sont là que depuis peu de temps ; cependant, il ont bien entendu le son de la flûte parcourir la lande. Ils ne savent pas que le village est mort, puisqu'ils ne savaient de toutes façons pas qu'il y avait un village dans cette zone. Ils ne pourront pas révéler grand-chose d'autre, mis à part un fait intéressant : alors qu'ils étaient enserclés par une meute de loups dans la forêt trois jours plus tôt, le son de la flûte s'est fait entendre, et les loups sont partis.

-Ingalf conseille aux PJ de se boucher les oreilles à la cire s'ils veulent échapper à la flûte. Il n'en a cependant pas sur lui.

-Bluugh tentera de voler quelque chose aux PJ (aucun test de nécessaire, les héros le remarqueront immédiatement), et Ingalf le protégera. Szintiss évaluera avec ironie les avantages que peut avoir son groupe à ne plus avoir de goblin en son sein, et les deux thorwallers rejoindront l'avis d'Ingalf si cela peut dégénérer en bagarre.

-Solva proposera son aide aux PJ, en échange de pouvoir piller le village comme bon lui semble ; dans ce cas, Solva trouvera le joyau du temple lors de son pillage si les PJ ne l'ont pas fait avant. Si vous jugez qu'elle n'y trouve pas son compte car les personnages l'ont déjà pillé auparavant, elle les provoquera en duel en les accusant de s'être faite roulée. Dans un tel cas, son frère pourra lui donner la ceinture de force s'il l'a acquise précédemment ; elle aura alors tendance à se battre en lançant les haches sur ses ennemis avant de charger au corps-à-corps. Elle peut aussi trouver les chiots si les PJ les ont laissés ou s'ils ne les ont pas remarqués.

-De la même manière, Szintiss proposera ses talents de pisteur s'ils doivent aller chercher dans la forêt. Dans ce cas, reportez-vous au paragraphe *recherches dans la forêt*. Il demandera pour ce service tout de même 10 PA. Il demandera à être payé avant le pistage. En termes ludiques, le pistage par Szintiss réussit automatiquement afin de ne pas ralentir le jeu.

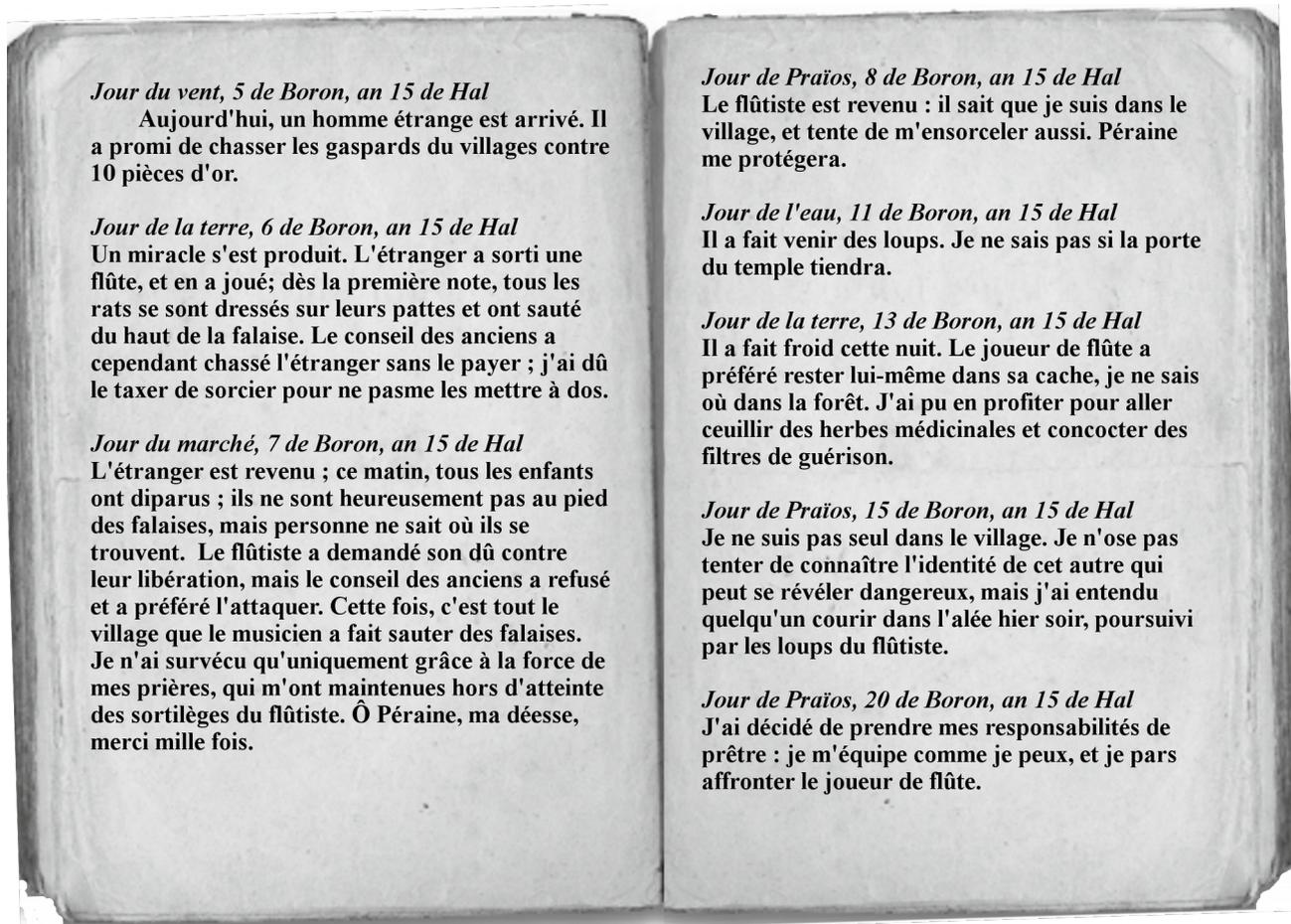
-Si Angar note la présence d'un objet particulier dans le groupe, comme une armure, une arme meilleure que la sienne ou un objet magique, comme un filtre guérisseur ou une ceinture magique, il tentera de la troquer ou de l'acheter. Il n'est pas idiot : s'il voit que les personnages ne connaissent pas la véritable nature de la ceinture, il tentera de l'acheter en prétextant une excuse ou une autre. Si les personnages l'interrogent sur celle-ci, il vendra le renseignement contre 20 PA. Il peut également tenter d'acheter un chiot si les personnage en ont trouvé près du moulin.

-Si les PJ acceptent l'un de ces services, Bluugh ira piller le village dans leur dos ou même leur équipement si certain héros l'y ont laissé dès que personne ne s'y trouvera. Si les PJ n'ont pas encore rencontré Eire, celle-ci le trouvera et le tuera d'un *fulminictus* abaissant de 16 son EA. Bluugh aidera sans doute ses compagnons de route, mais il aura tendance à achever tout personnage immobilisé et à l'abri des regards pour lui voler son équipement ; il réservera ce sort autant aux membres de son groupe d'origine qu'aux PJ, mais gardera Ingalf en vie, celui-ci étant son seul protecteur. Il peut éventuellement le tuer si l'un des PJ décide de s'attacher à lui et de prendre sa défense, bien que ce soit assez peu probable.

→ *Recherches dans le village* : en arrivant à Hameteaux, les PJ auront sans doute envie de fouiller de village ; soit ils auront envie de le piller (voire ci-dessus) pour s'enrichir ou gagner de l'équipement, soit ils chercheront à connaître la raison de la disparition des villageois :

→ Le temple de Péraïne : ce journal se trouve dans l'église. Celle-ci est barricadée à la suite de la sortie du flûtiste du bâtiment par un vitrail, car il avait compris que le temple, d'une manière ou d'une autre, immunisait les gens aux sons de sa flûte ; enfoncer sa porte demande une épreuve de FO avec malus de +2. Il est possible de réitérer l'épreuve à plusieurs reprises, mais chaque tentative coutera 1PV. Des personnages plus audacieux peuvent tenter d'escalader les murs (épreuve avec malus de +5) pour passer par les vitraux. Une fois à l'intérieur du lieu consacré, ils découvriront un endroit pillé : toute potion de soin ou herbe magique habituellement présente dans un temple de Péraïne y a été subtilisé. On trouve un peu de vin de messe et assez d'osties pour

constituer un seul repas d'une seule personne. Par terre gît le journal que tenait le prêtre du village, dont voici la seule double page pouvant intéresser les PJ :



*Jour du vent, 5 de Boron, an 15 de Hal*

Aujourd'hui, un homme étrange est arrivé. Il a promi de chasser les gaspards du villages contre 10 pièces d'or.

*Jour de la terre, 6 de Boron, an 15 de Hal*

Un miracle s'est produit. L'étranger a sorti une flûte, et en a joué; dès la première note, tous les rats se sont dressés sur leurs pattes et ont sauté du haut de la falaise. Le conseil des anciens a cependant chassé l'étranger sans le payer ; j'ai dû le taxer de sorcier pour ne pasme les mettre à dos.

*Jour du marché, 7 de Boron, an 15 de Hal*

L'étranger est revenu ; ce matin, tous les enfants ont diparus ; ils ne sont heureusement pas au pied des falaises, mais personne ne sait où ils se trouvent. Le flûtiste a demandé son dû contre leur libération, mais le conseil des anciens a refusé et a préféré l'attaquer. Cette fois, c'est tout le village que le musicien a fait sauter des falaises. Je n'ai survécu qu'uniquement grâce à la force de mes prières, qui m'ont maintenues hors d'atteinte des sortilèges du flûtiste. Ô Péraine, ma déesse, merci mille fois.

*Jour de Praïos, 8 de Boron, an 15 de Hal*

Le flûtiste est revenu : il sait que je suis dans le village, et tente de m'ensorceler aussi. Péraine me protégera.

*Jour de l'eau, 11 de Boron, an 15 de Hal*

Il a fait venir des loups. Je ne sais pas si la porte du temple tiendra.

*Jour de la terre, 13 de Boron, an 15 de Hal*

Il a fait froid cette nuit. Le joueur de flûte a préféré rester lui-même dans sa cache, je ne sais où dans la forêt. J'ai pu en profiter pour aller cueillir des herbes médicinales et concocter des filtres de guérison.

*Jour de Praïos, 15 de Boron, an 15 de Hal*

Je ne suis pas seul dans le village. Je n'ose pas tenter de connaître l'identité de cet autre qui peut se révéler dangereux, mais j'ai entendu quelqu'un courir dans l'alée hier soir, poursuivi par les loups du flûtiste.

*Jour de Praïos, 20 de Boron, an 15 de Hal*

J'ai décidé de prendre mes responsabilités de prêtre : je m'équipe comme je peux, et je pars affronter le joueur de flûte.

→ Animaux du village : les PJ remarqueront rapidement l'absence de rats dans le village ; pourtant, certaines réserves de grains ont été rongées il y a quelques temps, de même qu'on trouve des galeries dans les murs de certaines maisons. Par ailleurs, il y a beaucoup de furets et de chats dans le village, animaux souvent destinés à chasser les rats. Les PJ pourront tenter d'en dresser, si le MJ est conciliant avec une épreuve de charisme ou bien selon les règles habituelles avec une épreuve de *dressage*, avec un malus de +3 dans tous les cas.

Il est également possible de trouver, abritée derrière le moulin, une chienne grièvement blessée par les loups la nuit précédente, allaitant de très jeunes chiots. Les personnages entendront ses râles dès qu'ils fouilleront ce bâtiment. Il est possible de la soigner avec deux épreuves successives de *médecine* et de *connaissance des animaux* réussies. Sinon, les PJ voudront sans doute adopter l'un des chiots ; ils sont au nombre de trois, mais l'un d'eux est très faible, et nécessitera une épreuve de *connaissance des animaux* pour mieux le sauver. Les deux autres survivront, mais les PJ devront fournir un repas de viande pour chacun d'entre eux lorsqu'ils faudra les nourrir. Il s'agit de bâtards, puisque les races pures sont réservées aux nobles, mais on les considérera en termes de règles comme des chiens des steppes de Nivésie, car c'est le sang qui est majoritairement présent en eux. Si les PJ décident de s'en occuper, attention à ne pas les laisser seuls dans le village : un goblin traînant par là pourrait décider de les *manger* (à ce sujet, rendez-vous au paragraphe traitant du campement de bandits sur la falaise)...

→ *Recherches dans la forêt* : la forêt en bordure du village est un lieu malaisant ; on ne s'y sent pas à sa place, et une crainte sourde commence à gagner les PJ, surtout s'ils sont dans la forêt la nuit. Les nains ne le ressentiront pas tout à fait ainsi. Ils n'auront aucune peur, cependant ils

sentiront leurs poils de barbe se raidir de manière inhabituelle, sans qu'ils ne sachent vraiment pourquoi. En réalité, il s'y cache des maux aussi anciens que l'Empire, que nul ne voudrait réveiller... Des forces obscures œuvrent au fin fond de la forêt, rêvant de s'en évader... Ces sombres secrets n'auront aucune influence sur l'histoire, mais distilleront dans l'air une ambiance lourde. N'oubliez pas que les personnages ont 5 % de risques d'être touchés par des tiques s'ils s'aventurent dans la forêt.

→ Attaque de sanglier : alors qu'ils avancent dans la sombre masse verte et brune que constitue la forêt, deux yeux noirs se détachent des ténèbres vertes de l'environnement sylvestre : un sanglier les fixe, prêt à charger. Les PJ ont plusieurs options :

-La fuite : bien évidemment, les PJ peuvent tenter de fuir. L'animal tentera tout de même de charger l'un d'eux, le moins rapide, qui devra alors soit l'affronter en combat, soit l'esquiver avec une épreuve d'*esquive* (épreuve sous la *vitesse*). Le sanglier ira se perdre dans les ombres de la forêt, et on ne le reverra plus, à moins d'entrer à nouveau sur son territoire.

-Les arbres : les personnages peuvent aussi tenter de grimper aux arbres, mais le sanglier restera sous eux. Ils n'ont plus qu'à espérer bénéficier d'armes à distance de pour le tuer à distance, ou bien l'affronter. Ils peuvent tenter de passer d'arbre en arbre, mais cette opération sera compliquée : une épreuve d'*Adresse* sera nécessaire pour aller d'un arbre à un autre à chaque fois. Ils renonceront sans doute assez rapidement, ou bien, s'ils insistent, finiront par avoir un échec qui les fera retomber lourdement au sol avec 3BL. Si Szintiss accompagne les PJ, il choisira l'option des arbres et utilisera sa hache de jet et sa pique pour combattre le sanglier sans danger.

-Le combat : Enfin, il est tout simplement possible de combattre le sanglier.

#### **Sanglier**

##### *Généralités :*

Les Sangliers vivent en hardes un peu partout en Aventurie et, surtout, dans la zone tempérée du centre. Ils sont omnivores.

##### *Valeurs :*

Courage	15	Attaque	8
Énergie Vitale	20	Parade	2
Protection	3	Points d'Impact	1D+2
Vitesse	10	Endurance	40

Classe de monstre: 8

##### *Particularités :*

Les Sangliers constituent un réel danger quand on s'aventure en forêt. Ils sont en effet très agressifs et fort nombreux. Ce sont des animaux nocturnes, on ne peut donc les rencontrer que la nuit. Il faut, bien sûr, éviter soigneusement de les déranger dans leur bauge, même le jour. Si un Sanglier se sent dérangé, la harde attaque en bloc, et elle comprend jusqu'à vingt têtes! Les mâles sont armés de défenses, donc très dangereux. Mais une laie qui serait dérangée avec ses marcassins deviendrait vite furieuse. Le mieux, dans une telle situation, est de grimper dans l'arbre le plus proche.

##### *Le Sanglier dans le jeu :*

Le Maître ne doit pas oublier qu'en Aventurie les Sangliers sont particulièrement agressifs et susceptibles. On peut les repérer facilement car ils se déplacent en nombre et la légèreté n'est pas leur principale qualité. Les Sangliers ne sont pas stupides: ils prennent la fuite quand ils se rendent compte qu'ils n'ont pas le dessus. Et comme ils connaissent bien leur forêt, ils ont l'avantage pour cette manœuvre.

Ici, le sanglier sera seul. C'est un vieux mal qui a été chassé de sa harde et n'attend que de mourir, mais il se battra jusqu'au bout malgré tout.

→ Cachette du Flûtiste : si les personnages arrivent à suivre la piste du flûtiste, ce qui n'est pas très compliqué puisque celui-ci ne fait aucunement attention aux empreintes qu'il laisse derrière lui (bonus de +3 en *détection du danger* pour suivre sa trace, et ils arrivent à trouver automatiquement le chemin si Szintiss les accompagne). C'est une petite clairière dans laquelle dort le fameux joueur de flûte. Au centre de la clairière se trouve un feu et des provisions. Un ou deux énormes loups noirs gardent le campement (l'un d'eux peut être en train de chasser, et arrivera au cours du combat si un tel affrontement a lieu). Vous trouverez les valeurs des deux loups plus loin.

La cachette contient trois filtres magiques de guérison, ainsi qu'assez de nourriture pour nourrir quelqu'un pour un mois. L'emprise oppressante qui semblait étreindre toute la forêt n'est plus du tout présente ici. Les enfants du village ne sont pas ici. Si les PJ arrivent à cet endroit de l'après-midi, le flûtiste sera en train de s'y ressourcer en dormant paisiblement. S'ils arrivent de le matin en revanche, il sera tout simplement en train de porter de la nourriture aux enfants de Hameteaux, que malgré sa folie croissante il se refuse à tuer. Dans ce second cas, nul ne sera là pour garder ce campement. Il possède un carnet de musique, dans lequel il a noté divers airs ainsi que l'emplacement des enfants. S'il se trouve dans sa cache, il sera en train de dormir. Bien sûr, si les loups se battent, il se réveillera et appellera à lui une harde de 2D6 sanglier ou bien une meute de cinq loups. Jouez le joueur de flûte de manière à ce qu'il ne soit pas simple à tuer, et, surtout, ne le faites pas mourir dès la première journée. Souvenez-vous aussi qu'il est beaucoup plus dur de retrouver sa plaque de nuit, même lorsque l'on connaît l'endroit.

### → **Première nuit**

Bientôt, la nuit viendra à tomber. Les joueurs tenteront alors de monter la garde. N'hésitez pas à pénaliser les joueurs s'ils déclarent ne pas vouloir dormir dans leur armure : ils seront alors forcés de l'enfiler avant de partir au combat, ce qui est une action assez longue à réaliser : environ 20 mn.

Alors que le premier quart de nuit est en train de mener sa ronde, un son de flûte viendra se faire entendre ; ou pas, si les joueurs décident de se boucher les oreilles, ce qui vaut mieux pour eux. Dès que le flûtiste se rendra compte de la présence de personnages humains sur le site du village, il tentera de les ensorceler ; ce qui ne manquera pas, s'ils n'ont pas pensé à se boucher les oreilles avec de la cire.

#### → Le flûtiste

→ personnage : le flûtiste est un être à la fois mystérieux et indubitablement humain. Son attitude et ses « capacités » sont d'origine inconnue, mais le fait qu'il ait besoin de monnaie permet de lui attribuer un besoin matériel. Il erre, à la manière d'un troubadour, d'un village à un autre, poursuivant peut-être ses propres buts et tentant d'amasser de l'argent pour vivre. Il a sans doute acquis sa flûte au cours de l'une de ses pérégrinations, et a utilisé ses pouvoirs comme moyen de gagner sa vie, ne faisant jamais le mal par pure gratuité. S'il est immunisé aux pouvoirs de sa propre flûte, on peut penser que les sons qui parviennent à ses oreilles détruisent petit à petit la raison, ce qui l'amène à vider des villages de ses habitants. Il est capable de jouer de sa flûte afin de manipuler la plupart des animaux, humains et nains y compris, les elfes mis à part de même que la plupart des créatures « magiques » (comprenez les dragons, griffons, licornes, etc.). Les animaux contrôlés ainsi obéissent au doigt et à l'oeil du flûtiste. Lorsque ses adversaires trouvent un moyen de ne pas entendre ses sons, en se bouchant les oreilles avec de la cire la plupart du temps, il fait appel à des animaux tels que des loups, par exemple. Il peut également les charger d'espionner car en les touchant de la main il peut lire partiellement leurs pensées, et obtenir d'eux toutes les informations qu'il obtiendrait au cours d'une discussion avec un humain. Il se cache dans les bois, dans une clairière où il a amassé la plupart de l'or et des provisions du village. Cet endroit est difficilement trouvable, car la forêt est grande autour du village. Deux énormes loups à fourrure noire sont définitivement liés au flûtiste, rendus fous par sa musique. Ils sont comme enragés, et laissent dans la forêt des cadavres d'animaux de taille importante. Ils n'ont que faire des blessures, et protègent le flûtiste où qu'il aille. Le flûtiste peut effectuer sur eux un charme semblable à **amok – tout casse, tout craque** une seule fois par jour sur l'un des ses deux loups ; la seule différence avec ce sortilège est qu'il s'arrêtera dès que le flûtiste le voudra. Une autre option s'offrant au flûtiste est, plutôt que de charmer les êtres vivants alentours, de jouer une mélodie magique empêchant tout sort d'opérer. Ce sont alors ses deux loups qui attaqueront.

*Valeurs du flûtiste:*

Courage : 10

Attaque : X

Énergie vitale : 30

Parade : 8

Protection : 3

Points d'impact : X

Vitesse : 7/4/2

Endurance : 41

FO9

*Qui est le flûtiste ?* Le flûtiste est arrivé à Hameteaux il y a 4 semaines. Il a alors proposé ses services contre argent comptant pour en chasser les rats, qui y étaient omniprésents. Non seulement les villageois n'ont pas accepté de le payer une fois service rendu, mais ils l'ont de plus violemment chassé en le traitant de voleur. Le pauvre joueur de flûte, que son instrument avait rendu depuis quelques temps instable mentalement, décida alors de se venger. Plusieurs semaines passèrent, sans que qui que ce soit n'entende parler du joueur de flûte. Lorsqu'il revint, il se posta en amont du village, le vent portant le son en sa faveur. Et il joua. À la première note, les enfants du village s'agitèrent dans leur sommeil. À la deuxième, leurs oreilles se dressèrent. À la troisième, ils ouvrirent tous leurs yeux à la fois. Bientôt, un immense défilé d'enfants, du plus jeune capable de marcher aux plus âgés de quinze ans, marcha droit vers l'inconnu ; nul ne sut où ils allèrent, mis à part le flûtiste. Personne ne constata leur disparition dans la nuit ; ce ne fut que le lendemain que les villageois s'en rendirent compte.

Le flûtiste proposa de faire revenir les enfants en échange de son dû ; le conseil des anciens protesta, trop avares pour accepter. Il préférèrent tenter de torturer le joueur de flûte pour obtenir la position des enfants. Mais alors que des villageois s'approchaient du flûtiste, il joua : chaque villageois fut figé, charmé par la musique. Le flûtiste les mena immédiatement vers les falaises, où tous chutèrent.

Seuls survécurent une elfe, que les sons de la flûte n'avaient apparemment pas affectée, et le prêtre de Péraïne, qui était alors en train de prier et réussit à résister au charme ; ce dernier tenu un journal pendant deux semaines, avant de se décider à combattre le flûtiste ; il n'y parvint pas, et fut dévoré par des loups dans les landes. L'elfe, Eire, réussit à échapper quelques temps à l'attention du flûtiste. Cependant, il finit par la repérer, alors qu'il pillait Hameteaux, tout particulièrement le temple de Péraïne. Le temple contenait beaucoup de nourriture mais aussi 3 filtres guérisseurs rendant chacun 5 PV perdus.

Depuis, il joue chaque soir de la flûte dans le vent, sans tenter de charmer qui ou quoi que ce soit, mais simplement de planter ses sons dans l'esprit de l'elfe ; il cherche également à la tuer purement et simplement, et appelle tout de même à lui une meute de loups chaque soir pour l'éliminer dès qu'elle sort de son refuge, dans l'église.

Dès la première nuit après l'arrivée des PJ au village, il viendra, comme chaque soir, tenter d'ensorceler Eire. Elle n'en a bien sûr pas conscience, et croit simplement que le joueur de flûte veut la tuer ; le fait est que c'est légèrement plus complexe que ça, comme vous l'aurez compris.

→ Les loups : dès que le flûtiste se rendra compte que qu'Eire n'est pas seule dans le village, il ordonnera à la meute de loups d'attaquer les intrus si possible. S'ils sont cachés dans le temple de Péraïne, il n'y aura normalement aucun problème pour s'en protéger ; le danger ne surviendra que si l'un des PJ tente une sortie pour attaquer les loups ou le flûtiste ; dans ce dernier cas, ils se heurteront à un problème de taille : les deux énormes loups noirs accompagnant le flûtiste. Le flûtiste battra en retraite si la meute est vaincue ou s'il est blessé. S'il est blessé, il s'éloignera simplement et laissera l'un des deux loups noirs combattre les PJ, à la rigueur doté de la « rage » similaire au sort **amok – tout casse, tout craque**. La meilleure solution resterait encore qu'aucun PJ ne sorte lors de la première nuit ; vous pouvez alors mettre à profit vos talents de conteur horrifique. Ne décrivez pas les loups tels quels. Non, parlez plutôt de fauve, d'une silhouette se détachant dans l'ombre, de hurlements à glaçon le sang... Accentuez encore cela avec les loups noirs : faites-en des monstres, des créatures mortelles. Qu'importe si les personnages arrivent à les vaincre finalement, tant qu'ils redoutent l'affrontement.

*Valeur des loup (au nombre de 1,5 loups par joueur environ) :*

Courage : 9

Attaque : 9

Energie vitale : 15

Parade : 4

Protection : 2                      Points d'impact : 1D+1  
Vitesse : 12                        Endurance : 80  
FO10, AD8

Classe de Monstre : 6

*Valeur des loups noirs :*

Courage : 12                      Attaque : 12  
Energie vitale : 25              Parade : 7  
Protection : 3                    Points d'impact : 1D+4  
Vitesse : 12                       Endurance : 80  
FO15, AD12

Classe de Monstre : 15

### → **La deuxième journée :**

C'est une nuit éprouvante qui vient de se terminer pour les PJ. Peut-être se sont-ils battus, à moins qu'ils n'aient préféré se terrer dans un bâtiment. La deuxième journée peut dès lors commencer, et mettre fin à la terreur nocturne. Alors qu'ils l'entament enfin, le groupe de héros peut voire apparaître trois silhouettes dans le village...

→ Les autres éclaireurs : dans la matinée de cette deuxième journée, un groupe de PNJ se présente à Hameteaux. Tout comme les PJ, ils ont été envoyés par un village voisin afin de connaître le sort de Hameteaux. On ne peut donc pas dire qu'ils arrivent par hasard. Ce groupe n'est composé que de trois individus, envoyés par le village d'Herberouge, plus au nord, à trois jours de marche. Tout comme le village d'origine des héros, ils ont fini par se questionner sur le silence de Hameteaux. On compte dans ce groupe :

→ *Hardo* est un demi-nain. Élevé par un père nain, il a bien entendu appris à détester les elfes. Autant dire que si le groupe compte un elfe, il y a de fortes chances que l'aventure comptera quelques moments de dispute comique. Et il y en aura de toutes façons avec Eire (à moins qu'elle ne soit morte dans la nuit). Il se bat avec un arc court et robuste caractéristique du peuple de son père, fabriqué en corne de chèvre. Il ne s'en séparera jamais. Il utilise à tout bout de champs des expressions naines, comme pour affirmer sa moitié naine aux autres, et agressera tous ceux qui souligneront son origine humaine. « Mieux vaut être un demi-nain qu'un humain complet » est l'une de ses formules favorites. Il traite les humains de « pierres molles » ou de « nains d'argile », tandis qu'il appellera les elfes les « broute-pets » ou « bouffes-gazons ». Au corps-à-corps, il manie un simple glaive. Si c'est un elfe qui lui propose de se boucher les oreilles avec de la cire, il s'y refusera catégoriquement, en prétextant que « Je me suis bien porté jusque là sans jamais avoir eu à utiliser un remède d'elfe ». Il a 9 pièces d'argent sur lui, en plus de son équipement (glaive, arc court, bourse en cuir, habit de paysan).

Courage : 15                      Attaque : 13  
Énergie vitale : 52              Parade : 9  
Protection : 3                    Points d'impact : 1D+4  
Vitesse : 12                       Endurance : 80  
FO14, AD13, IN8, CH10

Classe de Monstre : 25

→ *Aikul* est issu d'une famille norbard sédentarisée. Lui et sa famille y sont les boucs émissaires, il a donc choisi de partir enquêter sur le silence de Hameteaux pour restaurer son honneur et celui de son clan. Il est accompagné de *Ruldo*, un chien des steppes de Nivésie pur-race. Il est d'un naturel plutôt craintif en société, mais file aussi vite au combat que sont chien vers les orcs. Il est équipé d'une épée bâtarde et d'un arc court.

Courage : 15                      Attaque : 13  
Energie vitale : 52              Parade : 9

Protection : 3                      Points d'impact : 1D+4  
Vitesse : 12                      Endurance : 80  
FO14, AD13, IN8, CH10  
Classe de Monstre : 25

*Valeurs de Ruldo :*

Courage : 8                      Attaque : 11  
Energie vitale : 14              Parade : 3  
Protection : 1                  Points d'impact : 1D+1 (FO : 1D)  
Vitesse : 12                      Endurance : 70  
FO 8, AD15  
Classe de Monstre : 7

→ *Sari* est une guerrière, garde de son village et fille bâtarde du seigneur local. Elle manie une imposant hache de combat et monte un cheval imposant qu'elle doit à son père, qui tient à elle. Ses biens lui valent la jalousie des autres gardes de son village, notamment du chef du guet qui considère que l'équipement de valeur devrait revenir de droit au chef des gardes. Elle aime avoir ce qu'elle veut, et a un orgueil à la mesure de son équipement : elle adore être flattée, séduite, gagner un combat ou résoudre une énigme. Elle se montrera désagréable voire menaçante envers quiconque remettra en cause son talent, mais sera assez aisément manipulable pour qui saura montrer de l'estime pour elle. Ses deux compagnons la suivent sans la contredire après un voyage éprouvant à ses côtés. Elle se trouve, malgré ses défauts, être une redoutable combattante. Elle porte sur elle une veste de cuire bouilli, dix pièces d'or, une hache à deux mains, des habits assez riches pour une fille de mère paysanne, des bottes de cuire jurant avec les sabots de ses compagnons, et des bijoux en or. Si elle meurt, ses compagnons se feront un plaisir de la piller sans vergogne, sans parler des PJ. Si Szintiss la mange après sa mort, il dira d'ailleurs de sa chaire qu'elle est très savoureuse, sans doute à cause d'une nutrition correcte grâce à son père et d'une forme physique correcte grâce aux métiers de ferme de sa mère en plus de sa fonction de garde.

Courage : 15                      Attaque : 15(11)  
Energie vitale : 60              Parade : 12(6)  
Protection : 3                  Points d'impact : 2D+2(+2)  
Vitesse : tab. 1                  Endurance : 80  
FO14, AD13, IN8, CH10  
Classe de Monstre : 35

Le cheval que monte Sari est une monture de combat ; c'est un cheval de niveau de dressage éprouvé. Il a donc une valeur de 500 PO. Utiliser le cheval pour attaquer directement le flûtiste peut sembler être une bonne idée, encore faut-il convaincre l'animal de se mettre de la cire dans les oreilles, ce qui risque de plus de le rendre sourd à vie, ses oreilles ne pouvant être bouchées comme celles d'un être humain. Le cheval ne porte que les biens de Sari, celle-ci refusant que quiconque fatigue son destrier alors qu'il peut le porter sur lui-même.

→ Dès leur arrivée au village, ce second groupe sera plutôt bruyant ; ils tenteront d'appeler les éventuels villageois d'Hameteaux survivants, puis chercheront à savoir comment a disparu la population du village.

→ Si les PJ ne viennent pas à leur rencontre, ils suivront les traces menant à la falaise, où ils pourront rencontrer les bandits si les PJ ne l'ont pas déjà fait. Une telle rencontre se soldera d'un combat déclenché par Sari ; au cours de cette rixe, Bluugh mourra, et Szintiss sera grièvement blessé, mais les bandits gagneront. Après avoir mis hors combat leurs ennemis, ils les feront prisonniers dans le but de les vendre en esclaves plus au nord. Chacun des bandits n'aura plus que les trois quarts de ses PV, sauf Szintisse qui en sera à la moitié. Ce deuxième groupe peut mettre les PJ sur des pistes qu'ils n'ont pas encore exploré, telles que le pistage par Szintiss ou l'aide que peuvent leur apporter les bandits (de leur plein gré par la négociation, ou bien par leurs bien

délaissés suite à un combat plus facile, les bandits étant d'ores et déjà affaiblis par un premier combat).

→ Si les PJ se présentent à eux, Hardo se montrera très agréable envers un nain, et très désagréable avec un elfe. Sari tentera de s'imposer tant bien que mal en cheftaine, frôlant parfois le caprice et l'hystérie. Quant à Aikul, il les accueillera avec un petit sourire soulignant une joie sobre de trouver des individus vivants dans ce village. Ils n'hésiteront pas longtemps à se joindre à un autre groupe pour combattre le flûtiste, et ne demanderont rien en échange. Hardo sera le seul à hésiter si aucun nain ne se trouve dans le groupe des PJ pour compenser la présence d'un autre PJ elfe en plus de celle de Eire, ce qui ferait un total de deux elfes. Ils décidera alors de repartir vers son village d'origine, mais sera happé par le son du flûtiste lors d'un bivouac. Il attaquera donc les PJ pendant la nuit qui s'annonce. Si les PJ sont vaincus, le joueur de flûte le fera sauter des falaises.

## → Deuxième nuit

→ Le violon

→ La danse hallucinée : Lors de la deuxième nuit, Eire deviendra totalement folle ; elle ouvrira la porte en grand du refuge où elle se trouve (même si les PJ s'y trouvent) et marchera droit vers la cabane où elle logeait avant l'envoûtement des villageois, dans la proche périphérie du village. Elle y saisira un violon, et commencera à en jouer de manière démente ; la *danse macabre* de Camille Saint-Saëns serait particulièrement appréciable dans un tel moment ; bien sûr, seul un personnage elfe pourrait entendre cette mélodie, puisque eux seuls n'ont pas à se boucher les oreilles. Il peut être intéressant d'introduire cette scène pour créer une confusion chez les PJ, qui seront déroutés par la présence de ce deuxième instrument. La raison en est en fait simple : s'ancrant chaque nuit plus fortement dans sa tête, la musique de la flûte a peu à peu rendu folle la pauvre elfe. L'arrivée des PJ a été un grand bouleversement dans l'habitude qu'elle avait commencé à prendre en la curieuse compagnie du joueur de flûte. Perturbée, elle décide simplement de se rattacher à ce qui constitue à la fois la source de la folie et la passion qui caractérise tout elfe, la musique. Le fait qu'elle s'y décide cette nuit-là en particulier est dû au hasard : de fait, le flûtiste joue, par pure coïncidence, un air qu'elle connaît. Lors des premières notes, c'est un clou de folie de trop qui vrille son équilibre mental, et lui inspire la musique. Le plus grand danger pour elle reste qu'elle n'a aucune protection dans son état de transe. Pire, sa musique indique même au joueur de flûte la localisation de sa proie, ainsi que celle des PJ s'ils l'ont suivie.

→ La vermine : lorsque la lune se lève, les elfes du groupes commenceront à entendre le son de la flûte leur chatouiller les oreilles. Cette fois, le flûtiste n'a pas amené la meute de loups, mais aussi opté pour une autre option : il a amené avec lui des centaines de petits animaux, tous capables de manger les réserves que l'on trouve dans le village. Le siège : voilà la stratégie pour laquelle opte le flûtiste dans un premier temps. Il n'y a plus de rats, chassé depuis quelques temps par sa propre personne. Mais mulots, souris, ragondins, mites, cafards et campagnols envahissent Hameteaux afin d'en manger la nourriture. Le flûtiste ne peut maîtriser à la fois la meute de loups et vermines. S'il est acculé et forcé au combat, alors ses loups fous s'en chargeront pour lui, au moins le temps qu'il appelle une meute de loup ou une harde de sanglier pour le protéger, son but n'étant que d'amener la vermine vers la nourriture de Hameteaux. Le groupe des PJ se voit donc obligé de stopper les agissements du joueur de flûte cette nuit même : dans le cas contraire, ils se retrouveront obligés de rester plusieurs jours de plus dans ce village, sans autre nourriture que celle qu'ils portent sur eux, et qu'ils doivent peut-être abandonner le temps de la bataille, l'exposant alors aux animaux grouillants...

→ combat : comme la nuit précédente, le combat aura lieu contre une meute de 1,5 loups pour chaque personnage prenant part au combat (autant PJ que PNJ, pas parce que le flûtiste se soucie de l'équité entre tous ses ennemis, mais pour fixer une difficulté au combat) en plus des PNJ éventuellement ensorcelés. Si la meute de loups a été décimée la veille, alors le flûtiste fera appel à une harde de sangliers (les valeurs des sangliers sont indiquées plus haut), au nombre de 2 par personnage combattant. N'hésitez pas à rendre les sangliers ou loups quelques plus puissants, ou

le combat plus violent que prévu : faites surtout en sorte que les PJ inventent des stratégies, dont voici quelques pistes :

-grimper sur les toits : les toits sont bas, et constitués de chaume. Il est risqué de s'y hausser. Cependant, un tel piédestal constitue inévitablement un bon refuge. Le joueur de flûte n'ayant aucun projectile capable d'atteindre ces lieux, et aucune créature pour y grimper, les PJ y penseront sans doute, surtout s'ils sont armés d'armes de jets. Dans une telle situation, le joueur de flûte reculera un peu plus à chaque projectile passant non loin de lui, s'enfonçant au fur et à mesure dans les frondaisons. Il usera aussi de son charme pour rendre l'un de ses deux loups fous plus puissant, et le fera s'acharner sur la maison en question du personnage. Le loup devra tenter, tous les deux tours, une épreuve de FO avec un malus de +4. En cas de réussite, la bête parviendra à faire s'écrouler la chaumière sur laquelle est perché un PJ. Celui-ci tombera alors, subissant une chute lui infligeant 3D6 BL. Précision utile à tout PJ un peu trop héroïque : il est impossible de sauter d'une chaumière à une autre. Grimper à une chaumière ne devrait pas demander d'effort surhumain, inutile d'imposer une épreuve dans une telle situation. En revanche, n'hésitez surtout pas, si l'un des personnages décide d'escalader un bâtiment de pierre comme le moulin ou le temple, à renforcer les épreuves d'escalade, de Force pour le loup noir tentant de la détruire, et les dégâts causés par la chute dans l'effondrement d'une telle structure.

-Toucher la flûte : que ce soit en arrivant au corps-à-corps ou en tirant un projectile dessus, il est possible de désarmer le joueur de flûte voire même de détruire l'instrument. Si un PJ en a l'idée, ne le freinez pas à tous prix, mais agissez tout de même logiquement par rapport au flûtiste : si l'on s'approche de lui, il enverra plus d'animaux au combat vers la menace immédiate. Si des projectiles viennent vers lui, et encore faut-il pouvoir le distinguer dans la nuit si l'on souhaite le viser, alors il se repliera derrière un arbre ou dans des bois dont seuls sortent les sons. En revanche, si la flûte se brise, il fuira à toutes jambes. Si les loups fuiront en même temps que cesse son son, les sangliers sont trop têtus pour renoncer à une telle défaite, et combattront jusqu'à la mort. Une autre option existe également pour les loups : définissez un couple alpha. Si l'un de ces deux loups meurent, alors son conjoint le défendra même si le reste de sa meute s'est enfuie.

→ La fuite : lorsque sa flûte est abîmée, que ses loups noirs sont morts ou que le combat tourne en sa défaveur, le joueur de flûte prend la fuite. Il n'est plus techniquement parlant une menace pour les PJ, surtout si sa flûte est cassée. Reste tout de même une question cruciale : où sont passés les enfants de Hameteaux ? Lui seul peut y répondre. Alors qu'au moins un PJ s'enfonce dans la forêt, la végétation semble tout à coup plus oppressante, plus dangereuse... L'air est épais, chargé de senteurs sylvestres opaques, et des sueurs froides coulent sur le front des coureurs. Le ciel commence à se charger de nuages... Un orage se préparerait-il ?

Une course poursuite effrénée s'ensuit alors : elle se décompose en plusieurs assauts, au cours desquels le poursuivant doit réussir une épreuve ou prendre du retard sur le joueur de flûte. Si un espace de plus de 50m sépare le PJ du musicien, ce dernier aura semé son poursuivant. Le flûtiste a une EN d'environ 39, il tiendra donc 1,5 (arrondissez à 1) assauts avec sa vitesse de pointe, puis passera pour cinq assauts en pas de gymnastique. Ensuite, épuisé, il passera à la marche normale. Avant de commencer la course poursuite, définissez l'écart séparant les deux coureurs.

-Assaut 1 : tire une branche en arrière pour perturber le PJ, qui doit réussir une épreuve d'adresse ou perdre 1/2 assaut de distance (ne gagne *que* sa valeur de vitesse en distance au cours de l'assaut, tandis que devant le flûtiste aura gagné le double, chaque assaut surant 2s). Cette action peut en fait avoir lieu n'importe quand au cours de la course poursuite, pour peu que le PJ succédant le joueur de flûte soit à moins de 10m de ce dernier. Si ce critère n'est pas requis au premier assaut seulement, alors faites intervenir l'action du deuxième assaut.

-Assaut 2 : si et seulement si l'action du premier assaut n'a pu être menée à bien à cause de la distance, alors faites intervenir celle-ci. Le joueur de flûte grimpe une butte, et perd son assaut : il ne prend aucune avance sur le PJ lors de ce tour. En revanche, il met ce temps à profit afin de faire rouler une pierre le long de la butte afin que le PJ subisse un violent choc en arrivant en

aval. Le flûtiste ne subira aucune perte d'EN dans cet assaut sachant qu'il ne court pas. Le PJ, pour éviter la pierre, peut l'esquiver (épreuve d'Adresse), sauter par-dessus (AD/2) ou la repousser (épreuve de FO, -5 EN). Si Le PJ a d'autres idées, laissez-le les exprimer. Quoi qu'il en soit, c'est aussi à ce moment là que la pluie commence à tomber. De grosses gouttes se font de plus en plus fréquentes, et chargent la terre d'une capacité à faire glisser les personnages hors-norme.

-Assaut 3 : dans la terre humide, le flûtiste et le PJ le poursuivant doivent tous deux mener une épreuve d'AD. En cas d'échec de l'un d'eux, il perdra son tour, tant en terme de distance qu'en terme d'EN. Un échec critique peut aussi conduire à la fin de la course-poursuite.

-Assaut 4 : un fossé s'annonce bientôt à la vue du PJ poursuivant. Celui-ci voit son ennemi le franchir d'un simple saut, mais en fera-t-il autant lui-même ? Pour cela, il devra réussir une épreuve d'AD, encore une fois. Sinon, il tombera dans le fossé, qui lui infligera 2D6 BL. Le joueur de flûte, quant à lui, disparaîtra dans les bois. Seul un pistage pourra alors permettre de le retrouver (à ce sujet, voir plus loin).

-Assaut 6 : soudain, le terrain devient pentu ; il est difficile de ne pas glisser, avec cette pluie. Chacun des adversaires (le flûtiste compris, donc) devra tenter une épreuve d'AD pour ne pas y glisser et perdre deux assauts en plus d'1D6 BL.

-Assaut 8 : paniqué et épuisé, le joueur de flûte saisit une rocaille au sol et la jette à sur le PJ. Le MJ effectue donc pour le joueur de flûte une épreuve d'AD avec malus de 4. Si elle est réussie, le PJ peut effectuer une épreuve sous la vitesse pour esquiver la pierre ou la repousser avec un bouclier.

**-Si le flûtiste n'est pas directement rattrapé** alors il faudra une épreuve de pistage ou bien l'aide de Szintiss pour retrouver l'antagoniste de cette histoire, ou plutôt ce qu'il en reste. Szintisse retrouvera très facilement le joueur de flûte ; à vrai dire, même l'épreuve de pistage bénéficiera d'un bonus de -3 si c'est un PJ qui la mène. C'est un véritable bain de sang que l'on retrouve alors de lui. *Quelque chose* l'a traîné dans des recoins de la forêt que le bon sens interdit d'explorer. Si les PJ souhaitent vraiment suivre la trace de leur ennemi, ils n'auront qu'à suivre une trace de sang s'enfonçant au cœur des bois. Là, entouré de peurs ancestrales et de mythes oubliés, le sang les mène vers un immense terrier à l'entrée démarquée par une arche de pierre sculptée, représentant diverses idoles impies... Qu'est-ce que ce lieu ? Ceci est une autre histoire...

### → Conclusion

Une fois que le joueur de flûte de Hameteaux est neutralisé, par les PJ ou non, le scénario en lui-même prend fin. Enfin, rien ne vous empêche de continuer. En effet, plusieurs pistes ont été données pour construire une suite par vous-même. Qu'est-il arrivé aux enfants de Hameteaux ? Sont-ils en vie ? Doit-on organiser la recolonisation de Hameteaux ? Quelle est cette ombre qui semble rôder dans la forêt ? Qu'est-ce qui a emmené le flûtiste ? Que feront les bandits après cette histoire ? Et Eire ? Et les autres éclaireurs ? Tant de piste que vous êtes libre, MJ, d'exploiter, d'enrichir, de vous approprier et de faire partager. Ce scénario n'a sans doute pas de suite réelle de prévue, mais je vous invite, qui que vous soyez, à inventer la vôtre. Bon courage, aventuriers, et bonne route.

### → Variantes

Si en tant que MJ vous voulez rendre cette partie un peu différente, voici quelques pistes à exploiter :

→ Jouer le deuxième groupe d'éclaireurs : si vous êtes pris par le temps, que vos joueurs n'aiment pas l'enquête et que vous préférez vous concentrer sur l'action, faites incarner le deuxième groupe à vos joueurs. Ils tomberont rapidement sur le premier groupe, qui leur permettra de reconstituer directement toutes les pièces du puzzle facilement ; ils n'auront plus qu'à trouver de l'équipement et se préparer pour l'assaut final.

→ Jouer dans d'autres saisons que l'été : vous pouvez décider que ce scénario se joue au printemps, en automne ou en hiver, plutôt qu'en été. Cela peut vous permettre de corser ou juste rendre différent ce scénario.

-Hiver : l'orage de la course poursuite finale se transforme en un blizzard monstrueux. Les nuits sont froides, et les provisions très maigres. Il vaut mieux chasser un minimum de jour si l'on ne veut pas mourir de faim, mais les proies sont peu nombreuses, et les prédateurs affamés très agressives (plutôt réservé à des joueurs de plus haut niveau). En revanche, les obstacles végétaux seront moins présents ; la course poursuite finale se fera avec moins de difficulté, et la lande sera moins couverte d'ajoncs.

-Printemps : les plantes repoussent, en devenant même parfois handicapantes. Les animaux s'y cachent mieux, qu'ils soient contrôlés par le joueur de flûte ou non. Toute chemin passant par les plantes (exploration ou course poursuite dans la forêt, chemin dans une lande couverte d'ajoncs) sera plus difficile et plus sanglante. Les animaux printaniers se séduisent mutuellement ; il est donc risqué de venir à leur rencontre s'ils sont hargneux, surtout les cerfs qui sont dans la saison où leurs bois sont présents. Il pleut très souvent, et le climat est variable : il peut aussi bien faire un froid démentiel pour la saison qu'une chaleur torride.

-Automne : les animaux grouillent dans la forêt ; ils sortent pour reconstituer leurs réserves graisseuses avant l'hiver. Avis aux joueurs aimant la forêt : les sangliers peuvent être plus nombreux que prévu. Si une réserve de nourriture est mise ciel ouvert, attention au gel qui peut venir les tarir, ainsi que la vermine qui risque d'en profiter. Il est cependant plus simple de trouver de la nourriture telle que des baies, des champignons, du gibier, etc.