**Scénario:** Inspiré du conte du Flûtiste de Hamelin. Ce scénario est conseillé d’être joué avec un groupe d’aventuriers.ières qui se connaissent, et ont un peu évolués.ées au sein de l’univers. Inspiré aussi de la carte du Gwynt.

Dans ce groupe, il peut bien entendu être intéressant d’avoir un sorceleur, mais il est possible de s’en passer aussi. Il est intéressant d’avoir un personnage versé dans la médecine/herboriste/druide.sse/…, ainsi qu’un personnage qui a quelques facilités en sociabilité. A contrario un personnage noble et affichant ses ascendances pourra amener méfiance et silence.

Cette bourgade (il faut trouver un nom) est sur leurs chemins s'ils se rendent proche de Cintra ou à Cintra même. Cette ville est importante et intéressante se serait-ce que d’un point de vue commercial. Donc aucune difficulté à trouver un moyen de se rendre proche de Cintra et de faire un arrêt dans cette bourgade avant de rejoindre la capitale.

Ce scénario peut être résolu sans combattre, et peut être résolu en combattant ce sera au choix de vos joueurs.euses.

**Descriptif environnemental:** Le village ne devrait pas être très riche, plutôt autosuffisant avec le minimum requis pour vivre. Un forgeron surtout pour les outils, quelques fermes, une taverne car c'est un peu le seul divertissement. Un marchand qui se fait ravitailler de temps en temps mais surtout le nécessaire de tous les jours.

**Résumé des faits:** Tous les enfants, de moins de 12 ans, ont disparu au sein d’Eaux Noires. Les habitants.es savent pourquoi ces enfants ont disparu. Une chasseuse de rats s’est présentée il y a quelques jours (une semaine?) pour dératiser le lieu, car les rats sont de plus en plus nombreux aux alentours de Cintra. La chasseuse d’aspect sinistre n’a demandé qu’en monnaie d’échange de son labeur, qu’un enfant. Celle-ci utilise une flûte pour envoûter les rats, et les faire partir du village. Les villageois.es ont accepté.es, mais une fois le travail réalisé, ils ont rechigné.es à donner un enfant, et ont fini par donner un enfant infirme à la chasseuse. La chasseuse furieuse s'en est allée, sans l’enfant (sourd.e), est revenue de nuit, entamant une mélodie légèrement différente pour appâter tous les enfants du village. Depuis, tous les enfants ont disparu du village (sauf l’enfant handicapé.ée). Plus les PJs mettront du temps à trouver le monstre, plus les enfants seront dévoré.és (un.e par nuit).

**La façon dont les PNJs se comportent avec les aventuriers.ières:** Lors de leurs arrivées en début de soirée, les PJs sont fatiguées, il fait noir, et n’ont pas assez d’informations pour intervenir de suite. Les villageois.ses ne se montreront pas très loquaces. Il suffit au lendemain ou le soir-même de suivre les traces que les enfants ont laissées au risque de se retrouver nez à nez avec des monstres de petits niveaux (neckers?).

**Les twists possibles pour ce scénario:**

\_ Le monstre n'existe pas, c'est une humaine maudite;une sorcière, une alchimiste, une druidesse, …

\_ Le monstre/humaine maudite est liée à un.e souverain.e.

Le monstre/humaine maudite peut user de ses pouvoirs pour rentrer dans le corps des rats et voir/entendre tout ce qu’il se passe en temps et en heure sur ce royaume. Ces infos sont ensuite retransmises au.à la souverain.e. Contre ces infos le.la souverain.e tolère la présence de la chasseuse, et lui donne des fonds illimités + un endroit masqué par une puissante illusion où le monstre/humaine maudite peut exercer ses terrifiantes expériences.

\_ Le monstre/humaine maudite, fait des expériences sur les enfants, et les transforme en skavens, doués.ées d’une intelligence plus grande, iels peuvent ainsi agir à volonté, pour causer des troubles au sein du royaume ou en créer.

\_ Le monstre/humaine maudite peut demander à terme de ses bons et loyaux services, que sa malédiction soit levée, ou à contrario apprécie sa malédiction et les pouvoirs qui lui ont été conférés, et s’en satisfait.

\_ La malédiction a été faite sur un.e enfant qui devient un.e chasseuse de rat, et doit enlever d’autres enfants pour se soustraire à la malédiction. Néanmoins, l’enfant suivant est lui.elle aussi maudit.e et le cercle vicieux ne prendra jamais fin.

**Evolution de l’histoire:** Il faudra user de zèle, de compassion, pour que les villageois.ses acceptent de parler de ce qu’il s’est passé, et de quoi iels se sont rendus.es coupables. Le scénario peut être très simple; un monstre a capturé les enfants car on n’a pas tenu les engagements  à son encontre, ou faire évoluer la trame avec les twists possibles cités plus haut.

**Les différentes rumeurs (vraies-déformées-fausses):**

\_ Le monstre n’a pas pu réfléchir seul.e à kidnapper les enfants, les villageois.es pensent que Les Moires sont dans le coup, et que dans tous les cas, elles n’auraient pas respectées leurs parts de marché et auraient capturés les enfants tout de même. FAUX

\_ Les enfants ont juste fugés.ées pour refaire leurs vies loin de la misère. FAUX

\_ Le monstre est juste un enfant déguisé pour faire peur aux villageois.es. DEFORMEE

\_ Le monstre est en fait un espion à la solde de la régence en place, qui kidnappe les enfants pour leurs soustraire des infos sur les rebelions en cours contre Niilfgaard. DEFORMEE

\_ Une étrange maladie sévit au sein de Cintra, les rats n’auraient été que des messagers de jours plus funestes. VRAI

\_ C’est le monstre qui a mené les rats depuis Cintra jusqu’à leur village, et a proposé ses services pour les faire partir de nouveau. Ce monstre aurait des accointances avec cette vermine. VRAI

**Résolution de l’histoire:**

\_ Soit vos joueurs.euses tuent le monstre/humaine maudite sans jamais savoir ce qu’elle était véritablement (scénario avec trame simple et basique)

\_ Soit vos joueurs.euses dénoncent le monstre/humaine maudite et ont une prime en plus (scénario avec trame simple et basique), celle-ci sera jugée et brûlée en place principale du village.

\_  Soit vos joueurs.euses arrivent à comprendre ce qu'est ce monstre, et souhaitent lever la malédiction et libère l’humaine maudite qui continuera ses méfaits malgré tout. (scénario avec trame plus nuancée)

\_ Soit vos joueurs.euse arrive à comprendre ce qu'est ce monstre lèvent la malédiction mais veulent qu'elle soit jugée pour ses crimes et sera brûlée en place principale du village (scénario avec trame complexe + choix moral).

\_ Soit vos joueurs.euse arrive à comprendre ce qu'est ce monstre lèvent la malédiction mais décident de la tuer pour ses actes. Iels auront une prime en plus de celle proposée initialement (scénario avec trame complexe + choix moral).

\_ Dans tous les cas, les enfants qui auront été transformés.ées en skavens, ne reprendront jamais leurs véritables formes. Pourront être rendu à leurs parents avec de vagues souvenirs de leurs vies passées, mais aucunes solutions n’est possible pour eux.elles. Les parents accepteront-iels des enfants-mi rats? Les autres enfants qui ne seront pas retrouvés.es auront été dévorés.es par la chasseuse.

Il est aussi possible que vos joueur.euses souhaitent comprendre le fondement même de la malédiction, lève celle-ci, puissent apprendre les liens entre le.la souveraine, et l’humaine anciennement monstre. Iels accompagneront alors l’humaine dans un périple, à l’endroit où tout a commencé.Il peut ainsi déboucher une suite qui peut être menée à court, moyen ou long terme, voir réaliser une véritable campagne, et comprendre les tenants et les aboutissants durant cette campagne.

**PNJs principaux:**

Olaf dit "Le Sourd”: c’est le seul enfant rescapé de l’enlèvement de tous les enfants du village. Il est sourd et muet et de fait, n’a pas entendu la musique lors de la nuit où le kidnapping a eu lieu. L’enfant communique par des dessins dessinés au bâton dans le sol boueux.L’enfant n’est pas stupide, sans déficit intellectuel.

Mère dont l’enfant s’est fait kidnapper: Joanna Popik: ce sera la seule parente a venir auprès des PJs pour leur dire qu’elle les tient à l'œil, qu’elle va les surveiller. Elle n’a plus confiance envers les étrangers. Sa colère démontre surtout une angoisse persistante que ses enfants soient morts.es

Conteur: Iwan Osika, l’homme fait parti intégrante du village, même s’il ne participe pas activement à la vie de la communauté. Il vit à l’écart, et a pu voyager souvent durant sa jeunesse, mais désormais il a décidé d’écouler ses vieux jours au sein du village. Il vit de ce que produit son jardin, et de ce qu’il chasse avec son chien. Il lui arrive, avec l’âge, de confondre ses contes et la réalité.

Forgeronne: Antonina Skop, elle est, avec le tavernier, les deux seuls commerces du village. Elle n’a qu’un niveau moyen en tant que forgeronne. Elle peut réparer et réaliser des éléments simples. Ce PNJ ne possède pas d’implications particulières, mais peut avoir entendu quelques ragots.

Tavernier: Pawel Pakula, est le celui qui tient l’activité principale du village. Il est assez réservé, et détient beaucoup de secrets et de clefs au niveau du scenario. Celui-ci pourrait être le principal informateur de vos PNJs.

Echevin: Richard. Il est de passage mensuel au sein d’Eaux Noires. Son équivalence est magistrat. Il est souvent accompagné d’une troupe de PNJ divers. Le plus souvent, il se trouve dans les quartiers moyens de Cintra, où après s’être déplacé durant quelques semaines dans les villages environnant, il rend justice.

**Infos diverses:**

Date : Septembre 1269, traité de paix signé entre Les Royaumes du Nord +  Nilfgaard. Ehmyr épouse le double de Ciri, pour lui permettre d’avoir la mainmise sur Cintra. Ce scénario se passe donc sous la puissance des Noirs.

<https://gwent.one/fr/card/202922> (visuel de la chasseuse)

Village -> Cintra : 272 km environ 6 jours à cheval.

Village  -> Yaruga : 43km environs 16h à cheval

Capacité de rats de la Pesta