

Le joueur de flûte

Scénario de 3h.

Pour 4 personnages de niveau 10.

Récompense : 30 000 xp

En lieu et place :

Le scénario est indépendant mais il est placé dans le contexte de la campagne de Pathfinder, le Trône écarlate, entre le livre 3 et 4. Cela se déroule dans une capitale où la nouvelle reine vient de prendre le pouvoir à la suite de l'assassinat du roi. Une épidémie pire que la peste a ravagé la capitale et une île sert désormais de lieu de quarantaine. Les aventuriers se trouvent sur cette île où Pilts Swatel a prit le pouvoir et s'est auto proclamé empereur. Le scénario part du principe que les aventuriers ont tués l'empereur, aux joueurs de définir le pourquoi du comment.

Histoire :

Dans cette aventure, un barde s'est aventuré dans le théâtre exécrable de Pilts Swatel, l'empereur qui a été tué par les aventuriers quelques jours auparavant. Grâce à sa flûte magique, il pu contrôler un monstre qui lui servait de garde du corps et il cherchait un appareil, qui paraît, il était encore plus puissant : un orgue.

Malheureusement il tomba sur un vampire qui traîné dans le coin. Il était venu au moment où les aventuriers venaient de renverser l'empereur, il était là pour offrir ses service mais lorsque le bourreau de l'empereur tomba entre ses pieds, il changea d'avis. Il le transforma en serviteur et il décida de créer son clan vampirique.

C'est à ce moment là que le joueur de flûte le rencontra et adroitement il pu convaincre le maître de l'épargner car il pourrait l'aider à monter son clan en lui offrant, grâce à l'orgue, la quantité de sang qu'il lui faudrait.

Enfin sauvé, lors de sa fouille le joueur de flûte tomba sur une peinture qui renfermée 2 puissants démons. L'histoire racontait qu'un peintre doué de magie avait réussi à les enfermer dans la toile après les avoir peint. Selon le barde, il suffirait de briser ou de déchirer la toile pour qu'ils soient libérés. Et grâce à sa flûte, il pourrait les contrôler. Il enroula alors la toile qu'il mit précieusement dans son sac. Si les vampires venaient à être dangereux, il saurait se défendre...

Le bourreau vengeur :

Le bourreau devenu vampire n'a qu'une envie, se venger des aventuriers qui ont tué son maître, l'empereur. Une fois qu'il sait où ils sont, il décide d'y aller pour régler leur affaire.

Une nuit, il s'introduit chez eux avec des amis et ils tentent de les tuer.

Au premier round, jabbyr utilise sa cagoule de bourreau pendant que les bandits attaquent.
2° round, attaque normal et fin du combat. Après quoi jabbyr est sauvé par le maître.

Bourreau vampire + 8 brigands
CR 6 + CR $\frac{1}{2}$ x 8 : 2 300 + 800 (100 x 8)
Difficulté : 2 300 + 800 x 2,5 = 4 300 / 2 : 2 150
Xp : 3 100 / 2 = 1 550.

jabbyr vampire : PV 58 (7D12); CA 18 ; MA 3 ; CR : 6
FO 19 (gantellet d'ogre), DE* 16, CO* 16, IN 10, SA* 10, CH 8
Cagoule du bourreau : 1 fois quand il se bat, rayon 10m, JP sagesse 15 ou effraye, JP chaque fin de tour, 1 minute.
Sens du danger (avantage aux JP dextérité), enragé (ne peut être charmé ou effrayé).
Résistance aux dégâts : Nécrotique, tranchant, contondant et perforant.
Régénération : 10 pv au début du tour sauf s'il est au soleil ou dans l'eau vive ou s'il a subit des dégâts radiant ou d'eau bénite.

3 hache de guerre + 1 : 8, 1D10 +7.

bandit : PV 11; CA 12 ; MA 2
FO 11, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 10

épée courte : 3, 1D6+1.

Fuite :

Son maître, connaissant son serviteur, sauvera Jabbyr de la mort. Il enverra plusieurs nuées de rat et de chauve souris pour faire diversion pendant qu'il emporte son premier fils.

Un round de combat

Nuée de rat + nuée de chauve souris
CR $\frac{1}{4}$ x 5 + CR $\frac{1}{4}$ x 5 : 250 (50 x 5) + 250 (50 x 5)
Difficulté : 500 x 2,5 = 1 250 / 2 : 625
Xp : 500 / 2 : 250

Nuée de rat : PV 24 ; CA 12 ; MA 2
FO 9, DE 11, CO 9, IN 2, SA 10, CH 3
Résistance : Tranchant, perforant et contondant.
Immunité : Charme, frayeur, paralysie, pétrification, étourdissement, à terre, restreint.

Morsure : 2, 2D6 ou 1D6 si – de 12 PV

Nuée de chauve souris : PV 22 ; CA 12 ; MA 2
FO 9, DE 11, CO 9, IN 2, SA 10, CH 3
Résistance : Tranchant, perforant et contondant.
Immunité : Charme, frayeur, paralysie, pétrification, étourdissement, à terre, restreint.

Morsure : 2, 2D4 ou 1D4 si – de 11 PV

L'antre du maître :

Les aventuriers pourront suivre sans difficulté le maître, à leur niveau c'est faisable. Cela les conduit dans les docks, vers une grande bâtisse ayant servit d'entrepôt mais qui maintenant a été vidée plus d'une fois.

Quelques badauds montent la garde de la bâtisse, ils sont aux ordres du maître. Leur but est d'empêcher les intrus d'entrer à l'intérieur. On peut remarquer que les fenêtres ont été barricadées et les portes solidement renforcées.

Si les aventuriers observent : Au bout d'un temps, ou lorsque les aventuriers partent ou s'ils sont trop agressifs, de la musique sort du bâtiment, un son d'orgue.

S'il y a combat : Le bruit attire les personnes qui sont à l'intérieur du bâtiment. L'orgue commence à jouer de la musique qui a un pouvoir hypnotique sur les aventuriers, en fait sur tous les non morts vivants, ils dansent. Lorsque tout le monde danse, les serviteurs sortent pour se jeter sur les aventuriers...

1e round : La musique commence. 7 badauds dansent, 3 autres attaquent les aventuriers et 1 part chercher de l'aide.

2 round : Combat contre les vampires et les badauds survivant.

JP sagesse 16 pour ne pas danser jusqu'à ce que la musique s'arrête. La victime ne danse plus si elle est frappée mais le JP continue tant que la musique persiste.

4 serviteurs vampire et 3 badauds :

CR $5 \times 4 + CR \frac{1}{2} \times 3 : 1\ 800 \times 4 + 50 \times 3$

Difficulté : $(7\ 200 + 150) \times 2 = 14\ 700 / 2 = 7\ 350$

Xp : $7\ 350 / 2 = 3\ 675$

Vampirien : PV 83 ; CA 15 ; MA 3

FO 16, DE* 16, CO 16, IN 11, SA* 10, CH 12

Résistance : Contondant, perforant et tranchant sauf si magique. Nécrotique.

Régénération : 10 pv au début du tour sauf s'il est au soleil ou dans l'eau vive ou s'il a subi des dégâts radiant ou d'eau bénite.

2 attaques, une seule avec morsure.

Morsure : si Agrippé, 6, 1D6 +3 + 2D6 nécrotique. Les pv max baissent selon les dégâts nécrotique et le vampire en gagne autant. Ce malus disparaît après un repos.

griffe : 6, 2D4+3 ou agrippe sa proie, évasion 15.

bandit : PV 11; CA 12 ; MA 2

FO 11, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 10

Dague : 3, 1D4+1.

Entrevu avec le maître :

Si le combat n'a pas eu lieu : Les aventuriers parviennent à entrer. Les serviteurs (voir ci dessus) les attaquent s'ils se font repérer. Le joueur de flûte joue de l'orgue pendant que des êtres vivants s'affairent à différentes tâches. La mélodie change lorsque le combat a lieu

Les aventuriers sont très discret : La mélodie change. Tous les humains commencent à danser. Les non humains continuent leur tâches en regardant d'un air amusé les autres. Au bout d'une petite heure des humains arrivent et les badauds les laissent entrer. Ils conduisent les danseurs vers le souterrain.

Si le combat a déjà eu lieu : La mélodie de l'orgue continue et le maître avec son premier fils, Jabbyr, sortent du souterrain quand les aventuriers arrivent. Il leur proposera alors un choix qu'il n'a jamais eu, devenir un vampire. Bien sûr cela enrage Jabbyr qui, dans un accès de fureur, se jette sur son maître pour lui sucer le sang. Celui-ci se dégage de l'emprise du gnome mais le vampire se jette de nouveau sur lui et le décapite avec sa hache... Le maître prend alors une forme brumeuse et part se réfugier dans son tombeau (dans le souterrain).

Tous les serviteurs fuient...

Jabbyr devient un vrai vampire. Avec deux serviteurs et 10 badauds, il combat les aventuriers.

Si Jabbyr meurt, tous les autres combattants fuient.

Seul Jabbyr combat à mort, les autres fuient s'ils sont gravement blessés.

Jabbyr vrai vampire + 2 serviteurs vampire + 10 badauds

CR 13 + CR 5 x 2 + CR ½ x 10 : 10 000 + 1 800 x 2 + 50 x 10

difficulté : 10 000 + 3 600 x 1,5 + 500 x 2,5 : 16 650

xp : 14 100

Jabbyr vrai vampire : PV 79 (7D12); CA 19 ; MA 3 ; CR : 13

FO 19 (gantelet d'ogre), DE* 18, CO* 18, IN 10, SA* 10, CH* 8

Sens du danger (avantage aux JP dextérité), enragé (ne peut être charmé ou effrayé).

Résistance aux dégâts : Nécrotique, tranchant, contondant et perforant.

Résistance légendaire : Peut refaire un JP. 3/jr

Action légendaire : Peut faire 3 attaques durant un tour adverse.

Régénération : 20 pv au début du tour sauf s'il est au soleil ou dans l'eau vive ou s'il a subi des dégâts radiant ou d'eau bénite.

3 hache de guerre + 1 : 8, 1D10 +7.

Vampirien : PV 83 ; CA 15 ; MA 3

FO 16, DE* 16, CO 16, IN 11, SA* 10, CH 12

résistance : contondant, perforant et tranchant sauf si magique. Nécrotique.

Régénération : 10 pv au début du tour sauf s'il est au soleil ou dans l'eau vive ou s'il a subi des dégâts radiant ou d'eau bénite.

2 attaques, une seule avec morsure.

Morsure : si agrippé, 6, 1D6 +3 + 2D6 nécrotique. Les pv max baissent selon les dégâts nécrotique et le vampire en gagne autant. Ce malus disparaît après un repos.

griffe : 6, 2D4+3 ou agrippe sa proie, évasion 15.

Bandit : PV 11; CA 12 ; MA 2

FO 11, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 10

Dague : 3, 1D4+1.

Cibler le joueur de flûte (20 pv) : Les aventuriers, pour être libérés de la danse, peuvent cibler le joueur de flûte. C'est une très bonne solution mais qui ne le tuera pas sur le coup.

Arrivé à 0 pv, le joueur de flûte avant de mourir libère les démons, il n'aura pas le temps de lancer une pierre obscure.

S'il a plus de 0 pv, il fuit immédiatement vers les souterrains en lançant animation des objets. Le tapis sur lequel se trouve les pj se lève pour former un mur. Un autre tapis tente d'engloutir les aventuriers trop proche de lui et divers objets viennent les attaquer. Ensuite, caché par le tapis, il lance invisibilité se dirige vers le souterrain.

Si on l'attaque au corps à corps, il anime les objets comme ci-dessus et fuit pareil.

2 tapis : pv 50, CA 10, +6, 2D10+2.

2 statuettes : pv 25, CA 16, +6, 1D8+2.

Détruire l'orgue : étant un objet magique, cela n'est pas si simple de le détruire mais les aventuriers peuvent y parvenir en y mettant les moyens. Quoi qu'il en soit cela fait fuir le joueur de flûte vers le souterrain.

Le souterrain :

L'ensemble est vaste mais le début du souterrain est composé de plusieurs pièces où sont disposées les affaires sensibles du maître mais aussi le garde mangé des vampires. On retrouve ainsi plusieurs cellules contenant des prisonniers. La plupart sont vides, c'est pourquoi le joueur de flûte attire de la viande fraîche.

Un peu plus loin se trouve l'autre des serviteurs, ils sont bien lotis et les chambres sont individuelles. Cachée dans le souterrain se trouve celui du maître, on ne peut y accéder que sous une forme brumeuse et c'est ainsi que le maître s'enfuit lorsque cela vient à arriver.

Le trésor se trouve dans les autres, essentiellement de l'argent. Dans une pièce secrète se trouve les objets les plus précieux. Si les aventuriers fouillent, ils le trouvent.

Trésor : 15 000 po, 1600 pp.

17 gemmes de 500 po.

Parchemin tour mineur, potion de soin (2d4+2), potion de force des géants des collines (21), potion de grand soin 4d4+4, philtre d'amour, sac de contenance.

Le maître est déjà sortie rencontrer des aventuriers : Les souterrains sont vides, hormis les prisonniers. Le maître est dans son tombeau entrain de régénérer.

Le joueur de flûte a fuit dans les souterrains : Il fuit tout simplement en prenant soin d'ouvrir quelques cellules dont celui d'un homme plutôt costaud qu'il domine grâce à sa flûte. Les aventuriers arrivent à ce moment là quand ils sont bousculés par les prisonniers qui s'enfuient. Juste avant de combattre, le joueur de flûte donne au costaud une potion de force de géant. Avant de fuir, il lance confusion sur les aventuriers à l'aide de sa flûte.

1 round de combat : confusion JP 14.

2 round de combat, attaque du costaud et de 2 prisonniers (qui ne comptent pas).

Berserker

CR 2 : 450

Xp : 450

Berserker : PV 67; CA 11 ; MA 2

FO 21, DE 12, CO 17, IN 9, SA 11, CH 9

Recklesse : Avantage aux attaques pour tout le monde.

2 épée courte : 7, 1D6+5.

Les aventuriers rattrapant facilement le joueur de flûte, celui-ci sort sa toile et la déchire libérant les démons. Avec sa flûte il tente d'en dominer un mais le 2^e le tue. Les démons se jettent ensuite sur eux.

2 bone devil.

CR 9 x 2 : 5 000 x 2

difficulté : 10 000 x 1,5 = 15 000

xp : 10 000

Bone devil : PV 142 ; CA 19 ; MA 4 ; CR 9

FO 18, DE 16, CO 18, IN* 13, SA* 14, CH* 16

Résistance : contondant, perforant et tranchant sauf si magique ou en argent. froid.

Immunité : feu, poison.

Immunise aux conditions : empoisonnement, (le noir même magique).

Résistance à la magie.

2 griffe : 8, 1D8+4 tranchant.

Dard : 8, 2D8+4 perforant + 5D6 poison + JP constitution 14 ou empoisonné (1 minute, JP fin tour).

Le maître n'est pas sorti : Les humains, tout en dansant, vont dans les souterrains jusqu'à arriver dans une grande salle. A l'intérieur se trouve le maître et ses serviteurs. Une fois tout le monde à l'intérieur, les non humain ferment la porte laissant les vampires et leurs proies, c'est l'heure du repas. Tous ne mourront pas, les survivants seront amenés dans les cellules et ceux ayant montrés une aptitude au combat seront transformés.

L'attaque des démons :

Si le joueur de flûte se fait attaquer alors qu'il joue de l'orgue et que ses pv tombent à 0, avant de mourir, il déchire la toile libérant les démons.

Cela devient très compliqué pour les aventuriers car il y a Jabbyr devenu un vrai vampire et 2 bone devil plus 2 serviteurs sans compter les badauds. Par chance, les démons attaquent tout le monde.

1 round : Les démons tuent un serviteur et 3 badauds. Les autres s'attaquent aux aventuriers.

2 round : Si aucun aventurier combat les démons, l'un d'eux vient à eux pendant que l'autre tue un autre serviteur, sinon ils s'attaquent aux aventuriers. Les badauds fuient ainsi que les serviteurs.

3 round : Tous sont contre les aventuriers.