

# ABOMINATION : LE JOUEUR DE FLUTE DE DENVER



UNE AIDE DE JEU DE RODI  DENVER'S PROJECT

## UN PEU D'HISTOIRE

Avant de commencer, il est peut être nécessaire de se mettre à niveau. Pour cela, rien ne vaut un article Wikipédia sur le Joueur de flûte de Hamelin :

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Joueur\\_de\\_fl%C3%BBte\\_de\\_Hamelin](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Joueur_de_fl%C3%BBte_de_Hamelin)

## ORIGINE ET NAISSANCE DE L'ABOMINATION

Tommy O'Malley était un enfant sage et très studieux. Tous les jours de la semaine, il se rendait avec bonheur à son école, l'école Saint Patrick de Denver. Son institutrice, Melle Betty, l'adorait. Il avait en effet un sourire très malicieux mis en valeur par de nombreuses tâches de rousseur. De plus, elle trouvait sa timidité très touchante. Tommy lui rendait sa gentillesse et son attention par un travail toujours soigné et une grande activité lors des cours. Pour cette raison, il s'était porté volontaire, il y a quelques mois de cela, pour jouer le rôle du narrateur de la pièce que Melle Betty voulait mettre en scène pour la fête de fin d'année : le joueur de flûte de Hamelin

Il apprit donc avec acharnement le conte durant de longues soirées. Quelques jours avant la fête, il connaissait le conte des frères Grimm par cœur. Malheureusement, un évènement tragique se produisit. Alors qu'il rentrait de l'école, il fut le témoin d'un meurtre dans le quartier de la gare. Il fut alors pris en chasse par les deux assassins, des

hommes de main de Carmine Humbert<sup>1</sup>. La poursuite fut longue, mais Tommy, qui connaissait bien le quartier, finit par s'échapper. Il courut longtemps sans vraiment savoir si les deux meurtriers le suivaient toujours. Sa fuite fut si longue qu'il se retrouva à l'extérieur de la ville dans les montagnes Rocheuses en pleine nuit. Tommy devint très nerveux et perdit tout sens de l'orientation. Il fut « guidé » par un manitou en goguette ayant ressenti la terreur de l'enfant. Il se retrouva alors en pleine forêt, à l'opposé de l'endroit où il aurait dû être.

Le bruit de ses pleurs et de ses sanglots furent rapidement couverts par un orage terrible. Pris d'une terreur sans nom, Tommy se mit à réciter en hurlant, entre de longs sanglots, le conte qu'il avait si bien appris. Mais cela ne s'arrêta pas là car des loups furent alertés par ses cris. Ils vinrent en meute d'un pas lent et prudent jusqu'à lui et l'entourèrent, afin de le dévorer, dans une danse

---

<sup>1</sup> Voir l'aide de jeu sur les quartiers de la gare dans le Denver's Project

macabre. La terreur de l'enfant atteint son paroxysme et ses cris, amplifiés par l'écho de la montagne, atteignent la ville. Certains habitants racontent en effet avoir entendu dans la forêt, lors de cet orage, des cris mêlés à des hurlements de loup.

Comprenant l'issue de cette nuit de terreur, Tommy se laissa, sans lutter, dévorer par les loups.

## MANIFESTATIONS DE L'ABOMINATION

Désormais, Tommy n'existe plus. Il a été remplacé par une abomination unique (illustration). Son visage est déformé par la terreur qui a précédé la mort du jeune homme. De plus, les séquelles dues aux crocs des loups sont toujours bien présentes. Le résultat est peu ragoutant.



La plupart du temps, aussi étrange que cela puisse paraître, le joueur de flûte craint les hommes, mais tous les mois, à la date anniversaire de sa création, il descend en ville et erre dans les ruelles. Son domaine de prédilection est le quartier l'ancienne école de Tommy.

Les manitous ont donné à l'abomination une grande furtivité afin qu'elle ne soit jamais repérée. A chaque fois, le rituel est le même. Une étrange

Mais sa terreur fut telle, que les Justiciers eux-mêmes la ressentir. Ils envoyèrent d'autres manitous sur les lieux pour comprendre ce qui se passait. Ces derniers attendirent patiemment le départ des loups et créèrent une abomination à partir des restes de l'enfant. Désormais, cette dernière se terre dans la forêt mais descend parfois en ville...

musique de flûte émane de son être et envoûte les enfants. Tous les mois, un enfant de l'école Saint Patrick disparaît alors qu'il est en train de dormir chez lui. Depuis la disparition de Tommy, deux autres enfants ont disparu. Il s'agit de la jeune Sarah Young et du jeune Paul Ashton. Ses deux enfants, tout comme Tommy d'ailleurs, appartenaient à une famille modeste vivant de faibles revenus provenant de la briqueterie. La briqueterie de Denver est en effet très importante et emploie des centaines de personnes. C'est pour cette raison que Denver est la seule ville du Weird bâtie en briques.

Afin d'enlever les enfants, le joueur de flûte doit escalader le mur des maisons ou des immeubles jusqu'à la fenêtre d'une chambre. Il lance alors son sort et l'enfant tombe sous son contrôle. Une fois les enfants enlevés, le joueur de flûte les cache dans sa tanière dans les montagnes afin de les dévorer lorsqu'il a faim.

Par extension, le livre des frères Grimm sur lequel Tommy a appris son texte est devenu une relique maudite.

## UTILISATION DE L'ABOMINATION

Voici quelques pistes pour utiliser le joueur de flûte de Denver :

- Les joueurs sont de la famille d'un des trois disparus.
- Ils connaissent Melle Betty.
- Ils tombent sur un numéro du Rocky Mountain News évoquant la musique ou les disparitions.

- Ils entendent la musique alors qu'ils sont en ville. C'est une mélodie lancinante et envoûtante.
- Découverte du livre des Frères Grimm sur lequel Tommy a travaillé.
- Une prime est offerte à celui qui retrouvera les enfants.
- La famille leur demande de l'aide.
- La Pinkerton les envoie enquêter...

# CARACTERISTIQUES DE L'ABOMINATION ET DE LA RELIQUE

**Mental** : Per-2d10 / Con-1d8 / Cha-2d10 / Astuce-3d8 / Ame-4d10

**Physique** : Dextérité-2d6 / Agilité-2d10 (Combat bagarre-2d10 et Furtivité-5d10) / Force-4d10 / Rapidité-5d10 / Vigueur-4d8

**Taille** : 6

**Terreur** : 7 (apparence) et 9 (lors de l'air de flûte)

**Capacités spéciales** : Le joueur de flûte de Denver produit un air de flûte terrifiant qui lui permet de prendre possession d'une cible qu'il a choisi. Il doit la voir avant de lancer le sort. La victime doit

effectuer un jet d'âme contre le sien. Il est rare qu'un enfant puisse résister.

**La relique** : le livre maudit des Frères Grimm

Lors de sa fuite, Tommy a laissé son cartable. A l'heure qu'il est, il est toujours à l'extérieur de la ville dans un buisson. Le livre sur lequel il a appris le conte est maudit. Quiconque le lit est victime de Terreurs nocturnes retraçant ce qui est arrivé à Tommy. C'est une bonne piste pour lancer une enquête.

Comme d'habitude, si vous avez envie de compléter cette aide de jeu en écrivant un scénario ou un développant tel ou tel point de détail, n'hésitez pas : [deadlands@sden.org](mailto:deadlands@sden.org)

Bonne lecture et n'hésitez pas à aller voir les autres productions du Denver's Project !

Source de l'illustration :

<http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendid=356625441>