

Anoë

La poule aux œufs d'or



Scénario

*Scénario : Mahyar Shakeri
Illustrations : Josselin Grange*

*Scénario gratuit pour Anoë.
Réf : ANOE-SCG-Kit.v3
Novembre 2010*

L'Âge des Réofs

Josselin

La poule aux œufs d'or

Scénario d'initiation pour l'univers Anoë

Nous sommes à une époque de paix relative. Au cœur de Bolro, la vie prospère, elle favorise le développement à ses menus problèmes, laissés à l'abandon entre les mains des aventuriers, les Réofs. Ainsi, les peuples se mélangent et s'accordent à dire que de nombreuses richesses parsèment le monde. Aujourd'hui, certains de ces trésors sont connus et figurent parmi les quêtes légendaires d'Alanaïs, mais d'autres restent malheureusement sous la garde des forces maléfiques de Vernez.

Ce scénario est issu du kit d'initiation V3 d'Anoë (2010), il est ici adapté aux règles complètes du jeu. Cette histoire s'adresse en premier lieu à de jeunes aventuriers, prêts à découvrir les merveilles d'Anoë. Il peut faire l'objet d'une aventure pour un groupe expérimenté, pour peu que vous décidiez d'adapter le niveau des adversaires rencontrés ou de corser l'intrigue. **Ce scénario d'initiation est prévu pour une séance de 3 à 4 heures.** www.gdjeux.com/anoë

Synopsis

D'après les récentes rumeurs, un animal pondrait des œufs d'or! Nos aventuriers vont alors découvrir que cette légende urbaine puise sa source dans la vérité. Malheureusement cette réalité cache l'œuvre du Mal, puisque qu'une créature de la Nécrose produit de l'or en se nourrissant de l'avidité qu'éprouvent les hommes à la vue de ce métal précieux. Pour les meneurs avides de révélations, la Scène 4 explique l'origine de l'histoire.



Introduction

L'été à la capitale Umbourg est comme une page qui se tourne. Les différentes couches sociales s'associent pour faire le bilan des récoltes, développer de nouveaux commerces et préparer l'année à venir car l'hiver s'annonce rude. En attendant les vents froids, on profite de la douceur pour manger dehors tard le soir et flâner dans les rues.

Nous sommes dimanche, ce qui signifie que la plupart des boutiques fixes sont fermées, laissant libre-champ aux établis des marchés éphémères dispersés à travers la cité. Chacun y va alors de ses propres trouvailles, entre les arnaqueurs de la première heure et ceux qui ont sué sang et eau pour produire des objets ou des aliments de qualité, il y a de quoi renouveler à chaque fois l'intérêt des passants.

Quelques séquences...

Profitez de cette mise en place pour développer l'ambiance et présenter un peu le monde à vos joueurs. A Anoë, chaque peuple a ses spécificités, qu'elles soient physiques ou culturelles. Parmi les races présentes dans le jeu, vous pouvez mettre en avant certaines d'entre elles dans la scène du marché. Voici quelques idées.

● **Les Afeis:** pendant leur promenade entre les étales, les Réofs remarquent un vieil homme en train d'hurler à l'arnaque face à un exposant Afei, un fabricant de bracelets finement ouvragés. L'Afei se prénomme **Drumb**, c'est la première fois qu'il vient au marché pour vendre et l'accusation dont il est victime le met dans une situation très délicate face aux autorités, qui interviendront à la faveur de l'accusateur (dans un premier temps). Quant au vieil homme, c'est lui le véritable arnaqueur. Celui-ci prétend que les pierres précieuses de l'Afei sont fausses et il espère profiter du chaos pour dérober quelques objets. Si un PJ prend la défense de l'Afei, celui-ci sera reconnaissant envers le groupe – en lui donnant un de ses ouvrages par exemple.

● **Les Elfes des Bois:** généralement, ils sont connus pour leur respect et leur attachement à la vie rurale. Mais aujourd'hui, on découvre une face inattendue des Elfes des Bois. Un jeune est en train de déambuler entre les étales en baragouinant des choses incompréhensibles et en titubant. Cet Elfe, portant le nom **Endril**, vient d'apprendre que sa fiancée le trompe, en plus avec un elfe de la ville! Il en veut donc à la terre entière, et en premier aux citadins.

● **Les Tidomes:** de parfaits filous, ces petits êtres sont là où on les attend le moins! Aujourd'hui, c'est à côté d'une bourse de Réof qu'on les retrouve. Pendant que l'un des PJ est affairé au marché, deux sœurs Tidomes (**Yana et Tina**) se sont mises au défi de gagner leur solde quotidienne en s'attaquant discrètement à un aventurier. Un test en opposition avec la compétence Vigilance du PJ et la compétence Pickpocket à 10 de la voleuse, donnera la possibilité aux PJ de remarquer ce vol. A la suite de quoi, les Tidomes prendront leur air le plus triste pour implorer la pitié de leur victime. Si le vol se produit, le Réof perdra tout le contenu de sa bourse.

Scène 1 : la légende urbaine

En fin de journée, alors que les Réofs s'apprêtent à rentrer chez eux, ou à l'auberge, ils rencontrent deux jeunes Arrangeurs en train de s'échauffer bruyamment. Si les PJ ne font rien, ils assisteront à une véritable dispute en public, ce qui risque de nuire un tant soit peu à la réputation des Réofs (les deux Arrangeurs risquent même d'en venir aux mains).

Le groupe a donc tout intérêt à calmer les tensions (rien de mieux alors que de prendre un verre pour adoucir les mœurs). A l'écart, les Arrangeurs se confient aux PJ au sujet de leur discorde. Ces derniers sont ainsi mis dans la confiance d'une affaire plutôt originale: le duo s'est procuré un **œuf en or** il y a peu, et d'après leur estimation l'objet ne semble pas être une œuvre d'art, mais bel et bien un œuf véritable!

C'est alors que les Arrangeurs se sont mis en tête de trouver des Réofs prêts à trouver l'origine de cet œuf, malheureusement ils se chamaillent car chacun d'entre eux deux veut faire cavalier seul. Ils ont certes mis en commun leurs économies pour acheter l'œuf à un bijoutier (pour la somme de 7 000 Hélias), mais cela n'implique pas une alliance pour la suite. Pour cette raison ils feront tout pour embrigader chacun de leur côté les PJ, à moins que ceux-là arrivent à concilier les deux Arrangeurs, un accord qu'ils finiront par accepter si l'honneur de la Caste des Réofs est évoqué.

Si les Réofs demandent à examiner l'objet, les Arrangeurs le leur montreront en toute discrétion. L'objet, mesurant neuf centimètres de hauteur, est simplement magnifique. Pour peu qu'un PJ réussisse un test de la compétence Évaluation ou Artisanat avec une

marge minimum de 2, il pourra confirmer l'authenticité de l'œuf : il n'a pas été conçu par la main de l'homme.

Avec un test réussi en magie : il est possible d'apprendre que l'objet en or n'a pas de traces de magie ou de Nécrose. Néanmoins, celui qui analysera l'œuf sentira une sorte de gêne sans réussir à savoir d'où cela vient.

Si les Réofs décident de s'allier à un seul des Arrangeurs, l'autre formera son propre groupe rapidement, ce qui engendrera des conséquences importantes à la fin du scénario. Le groupe de PJ peut décider de se diviser pour travailler pour l'un et pour l'autre, dans ce cas les deux Arrangeurs ne feront qu'attiser le sentiment de compétition entre les Réofs.

Note: cela ne doit pas empêcher le groupe de rester uni.

Si les Réofs demandent à prendre l'œuf avec eux pour partir à l'aventure, les Arrangeurs refuseront immédiatement. Ils y tiennent trop pour risquer de le perdre, d'autant plus que les PJ n'en ont pas besoin dans leur enquête. Par contre, les Arrangeurs peuvent leur donner l'adresse du bijoutier où ils ont acheté l'œuf.

Si les Réofs demandent la raison pour laquelle les Arrangeurs se sont intéressés à l'œuf, ceux-ci répondront qu'ils ont remonté la rumeur prétendant qu'une boutique (Chez Denise d'Azura, voir Scène 3) proposait une œuvre unique et d'origine mystérieuse. **Cette raison cache en vérité le fait qu'Orgum cherchait à offrir un présent à Filia en gage d'amour, il est alors tombé sur cet œuf et a immédiatement cédé à sa beauté. Le résultat est que maintenant l'avidité l'a emporté sur le reste.**

Heureusement, les Arrangeurs ne subissent pas tous les effets de l'œuf d'or, car leurs origines mystiques les protègent grandement contre la Nécrose. Cependant dans une certaine mesure, ils ressentent un vague malaise en sa présence, une raison supplémentaire de faire appel aux Réofs - cette dernière information ne doit pas être divulguée aux joueurs par les Arrangeurs !

Note: l'œuf d'or est censé produire une attraction particulière chez les personnes qui restent en contact avec lui. Ce n'est pas le cas des PJ, qui ne le verront qu'un court laps de temps.

● **Orgum l'Arrangeur:** grand, mince, portant un masque de jaguar en bois, sa voix de ténor et ses expressions acerbes n'ont de cesse d'agacer sa collègue/ fiancée. Si les Réofs le choisissent, il leur promet 400 Hélias (par personne), la gloire et la célébrité! En insistant, les PJ peuvent faire monter leur salaire à 455 Hélias par personne.

● **Filia Ményras l'Arrangeuse:** de taille moyenne, avec des formes généreuses et un timbre chaud, cette femme portant un masque fin fait d'ébène propose aux Réofs 420 Hélias (par personne), et de leur ouvrir les portes de certaines auberges privées de la capitale, où les clients sont servis comme des rois.

La Caste des Réofs : organisation

Créée il y a plus de 1000 ans, la Caste des Réofs a constitué le premier rempart face à l'invasion de la Nécrose. Ces héros, issus de tous horizons, ont combattu et repoussé le Mal absolu. Depuis, l'eau a coulé sous les ponts et la Caste s'est établie dans la société. Aujourd'hui, on sait que les Réofs ne brillent plus autant qu'avant, surtout depuis que la menace représentée par la Nécrose s'est faite discrète. Aussi, on retrouve ces aventuriers passant leur temps à flâner ou à parcourir le monde en quête de sensations. Au-dessus d'eux, se trouvent les Arrangeurs, des personnes mystérieuses portant des masques uniques, dont la charge principale est de coordonner les membres de la Caste et de trouver des missions afin d'aider la société à prospérer. Personne ne remet en question la loyauté des Arrangeurs envers les Réofs.

Scène 2 : un réseau en or

Dans cette scène, au cours de leur enquête, les Réofs feront face à plusieurs obstacles. Ces mises en situation débutent par le passage obligé à la boutique où les Arrangeurs ont acheté l'œuf.

Chez Denise d'Azura

Cette boutique est un peu excentrée à Umbourg. Elle a pignon sur rue et appartient à une famille d'Humains de Pris, joailliers de mère en fille depuis trois générations. Le nom de la boutique vient d'ailleurs de l'arrière-grand-mère, très ambitieuse à l'époque où le quartier cherchait à prendre de l'ampleur. Aujourd'hui, la joaillerie appartient à Hénia, une artisanne dont la timidité n'a d'égal que le talent.

A l'arrivée des Réofs, la propriétaire se montre particulièrement inquiète, surtout s'ils se donnent des airs autoritaires. Pourtant la femme n'a rien à cacher, seulement, sa nature prend le dessus et l'enferme dans un doute suspicieux. Les PJ auront beau la questionner, à moins de s'y prendre avec un peu de douceur, elle risque de s'emurer dans sa peur.

Si les Réofs font bonne figure cependant, ils apprendront aisément que le fournisseur d'Hénia n'est autre qu'une filiale plus importante qui lui procure régulièrement de la matière première, et plus occasionnellement des productions inédites - comme c'est le cas avec l'œuf d'or. La filiale en question est **Or'Mirages**, une entreprise tenue par un affairiste averti du nom de **Bayman De Bellejoie**.

Or'Mirages

C'est une bijouterie plutôt en grande forme financière. Déjà deux boutiques ont été implantées à travers la capitale, avec des moyens conséquents et des artifices permettant souvent de masquer la piètre qualité des objets en mettant en avant la réputation de l'enseigne. Cette formule marche d'ailleurs bien, puisqu'une troisième boutique s'apprête à ouvrir, malgré les quelques accidents qui se produisent sur le chantier (la main d'œuvre coûte cher, alors la boutique investit peu dans le matériel de sécurité).

Le patron de cette entreprise se nomme **Bayman De Bellejoie**, c'est un humain hautain au sourire figé et aux dents plus blanches que l'éclat du diamant. Il habite au-dessus d'une de ses boutiques et se rend régulièrement dans un restaurant sélect pour déjeuner, au centre de la capitale, le BCBA (le Bon Chic Bon App').

Ses **deux boutiques** sont vastes et sont en permanence surveillées par quelques puissants gardes du corps. Durant la journée, les magasins sont gérés par une armée de vendeurs plus précieux les uns que les autres, les voir en train de se féliciter du succès de leur franchise est un spectacle à part entière. Pour s'entretenir avec Bayman, il faudra faire montre de patience (ou se faire passer pour un riche client). **Le meneur peut s'amuser avec les nerfs de ses joueurs, en soulignant que le patron ne cesse de naviguer entre ses deux boutiques.**

Par exemple : les vendeurs écoutent les questions des PJ avant de leur dire de voir avec un autre vendeur qui pourra mieux les renseigner, et ainsi de suite. Si le groupe perd son calme, **les PJ prennent 1D6 point(s) de Stress.**

Si la rencontre ne se fait pas sous le signe de la négoce, Bayman se montrera particulièrement pressé et désobligeant. S'il n'a aucun intérêt à s'attarder avec les Réofs, il se paiera même le luxe d'écourter l'échange, voire de l'ignorer. Si les PJ se rendent persuasifs (exemple: en l'intimidant, en jouant sur la réputation de l'enseigne, en repoussant facilement les gardes, etc.), Bayman sera prêt à discuter. Le patron des Or'Mirages aura cependant du mal à donner ses sources, car cela signifie également nuire à son commerce. Il proposera alors aux Réofs de signer un contrat de confidentialité. Si les PJ refusent, il quittera la scène immédiatement, et seule la force pourra le contraindre à divulguer ses informations.

Le meneur de jeu n'est pas tenu de révéler toutes les informations qui suivent, cela dépend de la pression que peuvent exercer les Réofs sur le bijoutier (voir la séquence **La nuit ne porte pas conseil**) :

Depuis trois mois, toutes les deux semaines, Bayman a la visite d'un homme mystérieux et nauséabond (une odeur de déjection animale), lui proposant d'acheter discrètement à un prix dérisoire, des morceaux d'or. Puis, le contact a dévoilé il y a un mois un œuf d'or. L'architecture parfaite de l'objet a directement intéressé le patron. Tant et si bien qu'il lui acheta une dizaine d'œufs! Tous livrés en une seule fois, il y a deux jours.

Entretiens, un accord fut passé avec cet intermédiaire. Le commerçant s'engagea à lui acheter tous ses arrivages d'or, en échange de quoi il lui assure une totale discrétion. Mais monsieur De Bellejoie n'est pas un homme de parole, puisqu'il a suivi récemment son contact pour se rendre compte qu'il habitait dans la **banlieue paysanne à l'Est d'Umbourg**. Pour le commerçant cette découverte fut un choc et une frustration, d'autant plus que les pistes suivantes ont été brouillées par l'omniprésence des campagnards et son dégoût de la classe populaire.

Il y a deux indices notables dans ces révélations.

- Premièrement, l'odeur nauséabonde, qui est véhiculée non seulement par le contact en question, mais aussi par l'étoffe qui a servi à transporter les œufs d'or. Le morceau de tissu est actuellement dans une boîte au fond de la cave de la boutique de Bayman. Les PJ peuvent chercher un maître-chien qui pistera l'odeur (pour 350 Hélias), ou simplement la garder pour s'en servir comme indice au moment opportun. Dans la Scène 3, vous trouverez la piste liée à cette étoffe et donc au mystérieux contact aux œufs d'or.
- Deuxièmement, l'endroit d'où vient le contact, la banlieue paysanne. Il faudra bien trois heures pour s'y rendre depuis le cœur de la capitale.
- Si les PJ n'avancent pas dans l'enquête, le meneur peut faire intervenir Brim, autour de l'une des enseignes de Bayman. Le paysan est venu rencontrer le bijoutier pour récupérer un peu d'argent. Les PJ pourront ainsi le suivre et se rendre dans la banlieue où se trouve l'origine du mal.

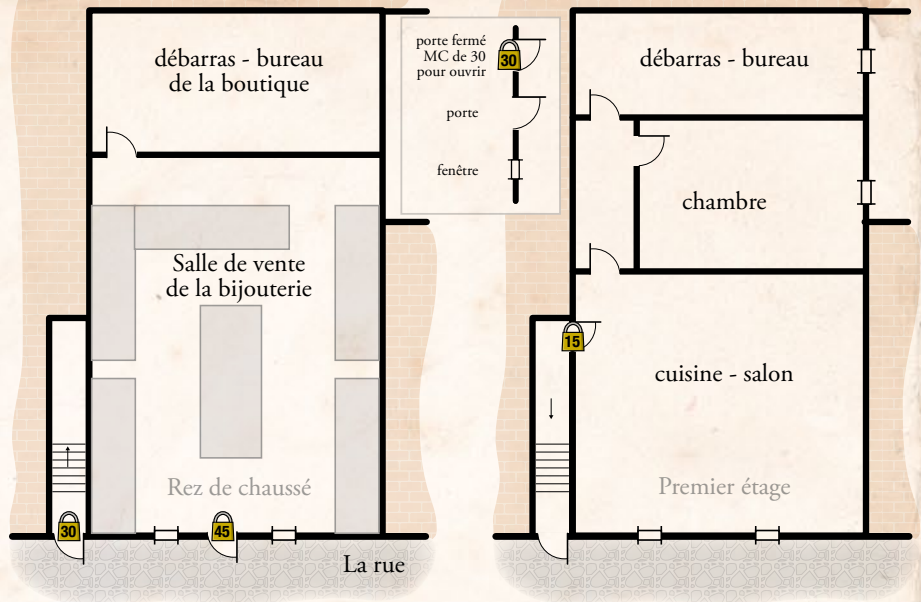


Bayman De Bellejoie, injoignable

Si les Réofs peinent à établir le contact avec le patron d'Or'Mirages (parce qu'ils ne s'apprécient pas, parce que les principes moraux des PJ leur interdisent de marchander avec ce patron véreux, etc.), ils peuvent tenter une autre approche. Par exemple, fouiller sa demeure, sa boutique ou extorquer des informations à quelqu'un qui lui est proche (un employé ou une amante).

Il est également possible de lui voler sa sacoche en pleine rue, ou avant qu'il rentre chez lui le soir. Auquel cas il aura des indices sur lui. De Bellejoie porte avec lui une sacoche de bonne facture dans laquelle se trouvent des dossiers en cours (décrits ci-dessous, des factures et autres documents). Il ne s'en sépare qu'en soirée, quand il sort faire la fête. Dans tous les cas, le groupe trouvera des informations concernant leur affaire. Les Réofs dénicheront alors des notes décrivant la relation qu'entretient Bayman avec son intermédiaire ainsi que l'investigation qui l'a mené dans la banlieue Est d'Umbourg.

Dernier indice, chez Bayman ou dans sa boutique, il est possible de trouver une des étoffes nauséabondes dans laquelle il y avait



les œufs d'or. L'odeur est si marquante qu'elle pourra servir de référence aux Réofs s'ils se rendent à la porcherie de Brim Donar (voir la Scène 3).

La nuit ne porte pas conseil

Histoire d'élargir un peu les pistes, cette séquence cultive le sentiment de paranoïa chez nos Réofs. En effet, au cours de la nuit qui suit, le groupe se fait attaquer par des voleurs capables de tout (ils sont entre 3 et 8 en fonction de la puissance du groupe). Les personnages prennent 1D6 points de Stress.

Plusieurs raisons ont pu pousser ces criminels à s'attaquer aux PJ. Au meneur de faire son choix.

- L'or attire forcément. Quand les Réofs se sont rendus au Or'Mirages, ils n'ont pas manqué d'attirer l'attention de quelques gens malintentionnés, soupçonnant le groupe de posséder beaucoup d'argent. Pour cette raison les voleurs les ont suivi et ont attendu la nuit pour intervenir, en espérant faire un gros coup.
- La vengeance d'un honnête commerçant. Bayman De Bellejoie n'a peut-être pas apprécié les techniques d'intimidation des Réofs, ou leurs manières de se mêler de ce qui ne les regarde pas, simplement! Dans ce cas le bijoutier n'a pas hésité à engager des mandrins pour donner une bonne leçon à ces aventuriers trop sûrs d'eux. Si l'un des criminels venait à être capturé, il donnera le nom de son commanditaire, ce qui pourra servir aux PJ s'ils veulent faire pression sur De Bellejoie. Si sa réputation en dépend, ce dernier confiera tout ce qu'il sait (si ce n'est pas déjà fait). Au pire des cas, Bayman tentera d'acheter le silence des Réofs contre de la monnaie sonnante et trébuchante (entre 300 et 800 Hélias par personne).

Les Brigands : prendre les Archétypes : «Guerrier» page 214 du LdB ou du «Mafieux Goozen» page 22 du supplément «A la Discrétion du MJ».



Scène 3 : la campagne, ça vous gagne

Dans la banlieue paysanne, les pauvres gens savent à peine comment vivent les bourgeois d'Umbourg, ils se contentent de s'affairer à la production d'épices, de blés et d'autres denrées pour les bourses les plus fortunées. Cette Scène doit permettre aux Réofs de connaître non seulement l'identité du contact de Bayman, mais également de se rendre compte du clivage qui existe entre les différentes couches sociales.

Un Réof attentif remarquera que la banlieue a bénéficié d'un traitement particulier. En effet, la plupart des maisons ont récemment été rénovées, certains paysans se sont même payés le luxe d'ajouter quelques caprices (pots de fleurs exotiques, petites sculptures en bois, etc.).

Le mystère du contact

Celui qui va à la rencontre de Bayman à chaque fois se nomme Brim Donar, il est l'heureux propriétaire d'une porcherie, un élevage entretenant une centaine de porcs à l'année. Du haut de ses quarante ans, c'est un bon travailleur, acharné et particulièrement engagé auprès de ses pairs, dont il reconnaît la valeur.

Brim est l'ami d'un certain Théobald Maurine, le veinard qui est à l'origine du trafic des œufs d'or (voir la Scène 4 pour connaître le fin mot de l'histoire). Théobald sait qu'il peut avoir confiance en Brim, pour cela il lui a confié la tâche de trouver des bijoutiers prêts à acheter son or en toute discrétion. Malheureusement, cet or spécial attire les problèmes...

- Si les Réofs possèdent l'étoffe qui a servi à envelopper les œufs d'or, ils pourront remonter la piste : grâce à un maître-chien, ou en réussissant une marge de 5 ou plus avec la compétence Vigilance, au moment où le groupe se trouvera aux abords de la propriété de Brim Donar. Ce dernier ne dira rien et niera tout en bloc, mais il ment mal, ce qui éveillera probablement les soupçons des PJ. Si l'éleveur se met en difficulté, il pourra compter sur l'intervention rapide et radicale des paysans les plus proches, armés de fourches et de pelles.

• Si les Réofs tentent de passer en force, il y aura certainement de la bagarre dans l'air, ce qui pourrait même entraîner des morts! Si cela arrive ce sera dramatique pour la communauté paysanne et cela produira des tensions supplémentaires entre la banlieue et Umbourg. Le pire qui puisse arriver à moyen terme, c'est que les producteurs locaux ne fournissent plus la ville en denrées alimentaires, ce qui pourrait fragiliser l'économie déjà branlante des petites entreprises de la capitale.

La solidarité des paysans

Théobald Maurine a apporté beaucoup à la banlieue Est depuis son récent enrichissement (de la nourriture pour les plus démunis; le recrutement d'un enseignant pour donner des cours aux enfants; du matériel neuf pour les agriculteurs; des réparations pour les demeures les plus désuètes; etc.).

Les paysans du coin se serrent donc les coudes pour protéger les leurs, en particulier ces deux derniers mois. Aussi, au moindre problème, il n'est pas rare que plusieurs d'entre eux se réunissent et se montrent durs face à tout étranger. Depuis des générations on les ignore, maintenant que leur banlieue connaît un essor, ils ne veulent pas qu'on les dépouille de leurs terres.

Si les Réofs réussissent cependant à faire parler un paysan isolé, celui-ci, comme tout le monde, ne saura pas dire d'où vient l'argent qui a permis aux paysans d'avoir une vie meilleure. Le mécène qui est à l'origine de cela réussit visiblement à garder un parfait anonymat.

Les caractéristiques des paysans sont page 6.

Scène 4: Le secret de Théobald

Le trafic des œufs d'or n'est donc que l'œuvre d'un seul homme: Théobald Maurine. Mais pour mieux comprendre les tenants et aboutissants, voici un peu d'histoire: le quarantenaire est un cultivateur comme les autres, un bougre de dernière classe qui un jour a eu la chance (ou la malchance) d'écouter sa curiosité. Il y a trois mois, en promenade dans la région avec ses vaches, le paysan a trouvé par hasard des pépites d'or qui l'ont conduit jusqu'à **une grotte isolée à l'orée des bois**. A l'intérieur, quelle fut sa surprise lorsqu'il découvrit une créature en tous points hideuse, ressemblant davantage à un amas de chairs qu'à un animal connu. Mais cette créature de la Nécrose attisa l'avidité de Théobald, tant et si bien qu'il la transporta jusqu'à chez lui, à l'abri des regards, au fond de son étable. Immédiatement, toutes les vaches du paysan sont tombées gravement malades, malheureusement cela n'importait plus pour Théobald, désormais sous l'influence de l'or maudit.

Rapidement, le paysan sut quoi faire de cet or, d'abord il s'acheta à manger, à boire, puis il fit reconstruire son étable pour accueillir la créature. Ensuite, il acheta la loyauté de ses pairs, en leur fournissant du matériel, en reconstruisant leurs maisons, le tout dans l'anonymat le plus complet, une discrétion assurée par son ami **Brim Donar**. Ce dernier connaît le secret de **Théobald**, mais il ne sait pas tout. En effet, au début, la créature était minuscule, mais à force de produire de l'or et de capter l'avidité des hommes, elle s'est mise à grossir, grossir... Brim n'a pour ainsi dire qu'aperçu les balbutiements du monstre de la Nécrose, il ne se doute pas que désormais elle mesure plus de quatre mètres!

Ainsi, **la créature a corrompu l'âme de Théobald**, qui espère avoir toujours plus d'argent en vendant l'or à travers la capitale. C'est d'ailleurs à cause de ce même or que les Arrangeurs Orgum et Filia se sont disputés au départ de cette aventure...

Remonter jusqu'à Théobald

Les Réofs ont plusieurs moyens de déceler des indices qui permettraient de trouver l'identité de celui qui est responsable du trafic. Le meneur de jeu peut puiser à sa convenance dans les pistes qui suivent, ou alors en créer d'autres pour faire durer sa séance.

Blanc-matin, le berger Hockettin

Dans la banlieue, se trouve une ferme où vit Blanc-matin, un éleveur de Bjut - ces animaux ressemblent à des vaches volantes, sans pattes, et virevoltent au-dessus de leur berger. En s'entretenant avec le paysan et contre un peu d'alcool, les PJ peuvent apprendre que Brim se rend fréquemment chez Théobald, un ancien éleveur reconverti dans l'agriculture. A noter, Blanc-matin pourra donner au groupe les informations évoquées dans le passage "**Les travailleurs sous-loués**".

Le porcher suspect

Si les Réofs se mettent en planque, ils pourront remarquer que de temps en temps, Brim se rend à la demeure de Théobald. Il s'y rend tous les jours, même plusieurs fois par jour pour s'enquérir de l'état de son ami, dont l'humeur se dégrade ces derniers temps. Si Brim soupçonne qu'on le surveille, il enverra un jeune de son entreprise pour accomplir cette tâche, non sans le faire accompagner par quelques solides gaillards.

Si les Réofs paraissent particulièrement bienveillants, il se peut que Brim décide de tout avouer au groupe. Suite à un rendez-vous secret, il confie aux PJ son inquiétude à l'égard de son ami Théobald, devenu désormais instable. En fonction de la réaction des Réofs, Brim peut aller plus loin dans ses révélations, et raconter qu'une étrange et dégoûtante créature de la taille d'un chat est à l'origine de l'or.



Les travailleurs sous-loués

Comme Théobald ne veut plus travailler, il se contente de préserver les apparences en employant des paysans de la communauté pour qu'ils viennent entretenir ses champs. Aussi, la journée, on peut voir s'affairer des agriculteurs sur sa propriété, qui retournent illico chez eux quand le soleil se couche. C'est un travail honnêtement payé, qui permet au nouveau riche de ne pas trop attirer l'attention sur lui. Selon les rumeurs, Théobald a vendu ses nombreuses vaches à un particulier, ce qui lui a permis d'engager quelques travailleurs pour se convertir à la culture de blé d'ici l'année prochaine.

Les soirées de Maurine

Théobald organise de plus en plus d'animations, évidemment jamais chez lui. Il se contente juste de faire colporter une nouvelle concernant une fête pour que les paysans se réunissent au centre de la banlieue, où un grossiste leur apporte de nombreux tonneaux d'alcools. Pour le reste, les locaux sont suffisamment inventifs pour improviser le décorum de la fête.

Le grossiste qui fournit cet alcool est aussi un aubergiste de la capitale, dont l'établissement (appelé la Vile Eau) est connu pour son manque d'hygiène et l'âpreté de ses liqueurs. Son nom est Rusk, c'est un Afei grossier qui n'aime personne. Il préfère l'argent et le confort aux femmes, faciles à attraper avec quelques piécettes. Si les Réofs l'interrogent sur le commanditaire de l'alcool, l'Afei refusera toute coopération, à moins qu'on lui propose une somme rondelette (il annoncera 500 Hélias, mais il est prêt à descendre jusqu'à 150). Pour le reste, c'est bel et bien Théobald qui prend directement contact avec Rusk.

Théobald le nerveux

Si les Réofs font face à Théobald, celui-ci apparaîtra fébrile, agacé ou encore tendu. De toute évidence, la présence des PJ l'importune, et il le fait rapidement savoir en appelant les paysans qui travaillent pour lui dans ses champs. A toutes les accusations, Théobald ne répondra rien du tout, il se contentera de lâcher quelques insultes en exigeant qu'on lui foute la paix.

Pour peu que les Réofs soient attentifs, ils ne manqueront pas de remarquer la qualité de ses vêtements (ou de sa décoration intérieure s'ils ont directement frappé à sa porte).

Si les Réofs le menacent, il s'empressera d'appeler à l'aide. Mieux encore, si le groupe se rend à l'étable pour forcer l'entrée, il interviendra aussitôt pour l'empêcher d'aller plus loin.

L'étable de l'enfer

Le bâtiment a été en travaux ces derniers temps, comme la plupart des maisons dans la banlieue d'ailleurs. Mais l'étable a bénéficié d'une restructuration particulièrement importante. En effet, l'intérieur est capitonné et ne sert plus à l'élevage ni au stockage et les parois ont été renforcées par une nouvelle épaisseur de bois et de métal. Quant à la porte d'entrée, elle possède un cadenas puissant, qui demandera une force colossale pour être forcé.

Si les Réofs tentent de forcer l'ouverture, ils devront réussir un test très difficile sous l'Attribut **Force MC40** (un test par Action). Pour une tentative plus subtile et plus discrète **Crochetage MC30** (un test par Action).

Scène finale: quand les poules ont des dents

Les caractéristiques de la créature sont page 6.

L'étable, le repaire de la créature aux œufs d'or, ouvre enfin ses portes. Dans un premier temps, les Réofs remarqueront l'ambiance glauque de l'endroit, qui n'augure absolument rien de bon. Les personnages prennent **1D6 points de Stress**. Les box sont remplis de déchets des matériaux qui ont servi à renforcer l'étable, mais aussi de morceaux de chairs, issus des mues de la créature. Le moindre morceau de métal ou éclat de verre reflète la lumière de la seule torche de la pièce et on sent une odeur pestilentielle prendre possession des vêtements, des équipements et du corps. Au fond de l'étable, une cage de métal, faisant au moins six mètres de côté! Ses parois métalliques sont marquées par des coups d'une violence inouïe venant de l'intérieur, d'où on peut entendre un souffle rauque, qui s'excite et s'accompagne de reniflements à l'approche des Réofs. Enfin, on peut remarquer des restes d'ossements humanoïdes traînant dans les recoins. Ce repaire maléfique empesté la **Nécrose!** Les PJ prennent automatiquement **1D6+6 points de Stress**, en plus du premier D6 gagné à l'entrée. La cage s'ouvre par le côté droit, un pan entier peut être ouvert et il y a ici aussi un cadenas qui condamne l'accès.

À 3 mètres de la cage les personnages gagnent un point de **Nécrose**.

Un deuxième groupe

Si dans la Scène 1, les deux Arrangeurs n'ont pas décidé de travailler de concert, celui qui n'aura pas engagé les PJ s'est lancé dans un nouveau recrutement. Malheureusement cette histoire a mal fini, le groupe de Réofs qui a précédé celui des PJ est maintenant dissout, il ne reste plus grand-chose de ces pauvres aventuriers, que des lambeaux de chair, des habits déchirés et un équipement complètement détruit.

Théobald le fou

Le paysan ne veut pas qu'on s'en prenne à sa créature, sa tendre chimère, la source de son bonheur et de celui de tous ceux qui travaillent dur pour satisfaire les gens de la capitale. Il tente alors de convaincre les Réofs du mal qu'ils feront s'ils s'attaquent à elle. Au début il leur demandera gentiment, ensuite il se mettra à pleurer, à implorer leur pitié pour lui et les siens, puis il s'énervera et piquera une colère folle, hurlant et insultant tous ceux qui veulent lui causer du tort. Sans doute, l'âme de Théobald est déjà bien pervertie par la **Nécrose**.

● **Si les PJ l'assomment, l'attaquent ou l'entravent** de quelque façon, cela ne fera qu'exciter davantage la créature, qui deviendra folle si son... maître tombe inconscient ou libère toute sa colère. Avec cette Scène, le meneur peut comprendre que Théobald et son monstre ont développé un terrible lien

de dépendance, tout ce qu'il y a de plus malsain. **Théobald a cinq points de Nécrose, sa créature fait attention à ne pas trop lui en donner.**

● **Enterrer, brûler, etc. la créature:** si les Réofs veulent laisser la créature enfermée et brûler l'étable, celle-ci se libérera, folle de rage et s'en prendra à quiconque lui barrera la route. Dans un premier temps elle attaquera, ensuite elle fera tout ce qu'elle peut pour protéger Théobald et le prendre sur son dos pour fuir le plus loin possible ce monde qu'elle ne comprend pas.

● **Prendre en otage Théobald:** celui ou celle qui utilisera le corps du père adoptif de la créature sera protégé à coup sûr (sauf s'il ne reste que lui à combattre, à ce moment-là la créature préférera s'enfuir plutôt que risquer de blesser son maître).

Conclusion: la chute de la Nécropole

Le combat final peut prendre plusieurs tournures, pour peu que le meneur veuille jouer avec toutes les possibilités qu'offre l'histoire. Le final peut se transformer en lutte épique contre le Mal ou, suivant l'orientation de l'histoire, mettre l'accent sur le lien malsain développé entre Théobald et la créature

● **Théobald meurt:** la créature combat également jusqu'à son dernier souffle.

● **Théobald tombe inconscient:** la créature lutte autant que possible pour tirer son maître de là et s'enfuir avec lui.

● **Théobald est entravé:** la créature tente de le libérer pour s'enfuir avec lui.

● **Théobald est fait prisonnier dans un endroit tenu secret:** la créature devient folle et attaque tout ce qui bouge.

● **Théobald est fait prisonnier mais la créature meurt:** le paysan devient fou et finit ses jours à l'asile, en passant ses soirées à chanter des comptines pour son monstre disparu.

● **Théobald s'enfuit mais la créature meurt:** le paysan mettra tout en œuvre pour nuire aux Réofs, dans un avenir plus ou moins proche.

● **Brim intervient:** il manque d'avoir une crise cardiaque à la vue du monstre, qui risque à un moment ou à un autre de s'en prendre à lui. Si personne ne fait rien, Brim est attaqué et tué par la créature, ce qui entraînera un choc pour Théobald. Ce dernier, prenant conscience de sa folie, tentera de mettre fin à ses jours (soit en s'attaquant aux Réofs, soit en se tranchant la gorge).

● **Des paysans quelconques interviennent:** à défaut de savoir se battre, face à la Poule aux Œufs d'Or, ce sera un massacre.

● **La créature s'enfuit:** les autorités tiennent les Réofs pour responsables, ils sont chargés de la retrouver coûte que coûte.

● **La créature meurt**: tout l'or produit jusqu'à maintenant se transforme en pierre. Si les Réofs sont officiellement sur l'affaire des œufs d'or, ils vont générer autant de colère à leur égard (venant des commerçants et des paysans) que de respect de la part des autorités.

Fin bonus

Les Arrangeurs en profiteront pour annoncer leurs fiançailles maintenant qu'ils ne sont plus préoccupés par l'or maudit, et le couple en profite pour:

1. Ouvrir les portes des tripots de luxe aux PJ.
2. Leur faire gagner 1 point de Renommée dans tout le pays.
3. Enfin, les Arrangeurs n'oublient pas de payer leurs Réofs pour leurs bons et loyaux services...

Expérience

Les PJ gagnent entre 20 et 40 points d'expérience.

Paysans bourrus

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	4	6	5	5	3	6	5

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
6+D6	1	30/15/8	2	2	2

Compétence:

Hache Masse 5+1, Esquive 6+1, Recherche 6+1, Vigilance 6+1.

Dégâts:

Arme improvisée: 1D6+4+F

Protection:

Constitution 6 + Vêtements renforcés 2 = 8

Équipement:

Arme improvisée (50 Hélias), argent de poche (15 Hélias).

Poule aux œufs d'or

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	0	10	10	7	3	8	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
1+D6	3	150*	7	5	5

* donner plus de Vitalité à la créature en fonction de la puissance des PJ, par exemple, avec 6 Réofs, mettre un minimum 200 en Vitalité.

Compétence:

Coup de bec 15, Tentacules 10, Esquive 8, Recherche 8, Vigilance 15.

Dégâts:

Bec 2D6+10+F

Protection:

Avantages:

● **Attaque des tentacules**: Pour une Action, la créature peut attaquer avec ses tentacules, elle utilise sa compétence Tentacules, si elle touche elle fait gagner à sa cible 1 point de Nécrose. Cet Avantage n'est pas sujet à la règle spéciale Simulation.

● **Aura de Nécrose**: Autour de la créature, il y a une zone de Nécrose, dès que quelqu'un entre dedans il gagne 1 point de Nécrose. Par heure passée dedans la victime gagne 1 point de plus. La zone fait six mètres de rayon, centrée sur la créature.

● **Jet de Nécrose**: La créature peut projeter un jet de liquide qui nécrose tout ce qu'il touche. La cible peut faire une Esquive, la créature doit faire un test de Perception. Si elle touche la cible gagne 1D6+2 points de Nécrose. Cette attaque lui prend une Action, elle ne peut le faire que 5 fois lors du scénario. Cet Avantage n'est pas sujet à la règle spéciale Simulation.

● **Règle spéciale Simulation**: La créature n'attaque pas tout le temps, elle simule des attaques en bougeant vivement la tête, faites tout de même jeter l'Esquive ou la Parade des PJ, et ce même si elle simule. Pour le meneur, déterminez la nature de l'attaque en jetant 1D10 (1 à 4 c'est une vraie attaque, la créature fait son jet d'attaque en opposition avec le PJ; 5 à 10 c'est une simulation, le PJ fait un jet de Parade ou d'Esquive pour rien).

Taille F: ≈ 2m au garrot / ≈ 300 kg

