

The logo for 'Anoë' is written in a white, stylized, cursive font with a black outline. It is centered on a golden, textured sphere that resembles a Christmas ornament. The background is a dark blue sky with falling white snowflakes. The scene is framed by green holly leaves and red berries in the corners.

Anoë®

A large, circular wreath is the central focus. It is made of green holly leaves and red berries, heavily dusted with white snow. The wreath is set against a background of a stone wall with faint, circular patterns. The overall scene is filled with falling white snowflakes.

Quand
il descendra
du ciel

Scénario

*Scénario : - Josselin Grange
Illustrations : - Josselin Grange*

*Documents gratuits pour Anoë.
Réf: ANOE-SCG-06
Décembre 2010*

L'Âge des Réofs

Quand il descendra du ciel

Synopsis

L'hiver a recouvert de son manteau blanc les rues de la cité d'Umbourg. La fête du dragon approche, la nuit la plus longue de l'année sera mémorable... Les Réofs vont être confrontés à plusieurs missions qui vont les conduire à faire des rencontres étranges et à gérer de multiples disparitions.

Mécanique

Ce scénario s'adresse à des personnages Peu Expérimentés. Il n'y aura pas réellement de danger, il s'agira principalement d'enquête et d'un final explosif. Toutefois, vous pouvez augmenter la puissance des PNJs pour les rendre plus dangereux ou pour les adapter à des PJs plus expérimentés. La nature de ce scénario spécial Noël est cependant déconseillé pour une partie d'initiation.

Introduction

Il faut donner à ce scénario une ambiance festive. Nous sommes au cœur de l'hiver dans la plus grande ville de la planète (Umbourg). Le concept de "Noël, d'esprit de Noël" n'existe pas encore, le Père Noël encore moins. Une firme Extra-planétaire: Tifaï (LdB page 220) a décidé d'implanter durablement ce concept pour satisfaire de basses ambitions commerciales et pour ce faire elle va jouer avec les légendes locales... Elle veut augmenter les transactions marchandes et profiter de la date du 1er Vigours (Fête du Dragon) pour faire découvrir aux autochtones la tradition venue d'ailleurs. Une tradition que la firme implante régulièrement sur des planètes en détournant les mythes autochtones, selon un protocole bien établi et dans lequel elle a toute confiance. Malheureusement, tout ne va pas se passer comme prévu. Le père Noël et ses cadeaux: l'objectif de Tifaï est de rendre la population adicte à la consommation et à sa boisson le ComaCoga.

Source

Ce scénario est une sorte de transposition-fiction de ce qui s'est passé sur Terre: en 1931 "Coca-Cola Entreprise" récupère le principe déjà connu depuis le milieu du XIXe siècle du Père Noël pour une diffusion à grande échelle. Cette image du Père Noël, gros bonhomme joufflu à barbe blanche et au costume de fourrure rouge existait, mais d'une façon très marginale. Quelques contes, romans et poèmes l'avaient déjà popularisé, empruntant à la tradition catholique de Saint-Nicolas (Santa-Claus en Amérique du Nord) et quelques publicistes (Michelin en particulier) s'étaient penchés sur son cas. Mais c'est bien Coca Cola, pour vendre sa boisson à la période dite de Noël, qui plante durablement dans les esprits cette image du Père Noël, en particulier en Europe où le concept était jusque là absent. Ils font appel à un illustrateur de génie Haddon Sundblom pour faire le portrait du Père Noël. Pendant près de 35 ans, Coca-Cola diffusera les portraits du Père Noël dans la presse écrite et télévisuelle. Des auteurs de romans et de livres pour enfants ont continué de faire vivre la légende...

Note

Le MJ doit impérativement avoir lu le paragraphe "Connaissance du Monde" page 12 à la fin du scénario avant de se lancer dans la gestion de la partie proprement dite.

Coulisse

Dans ce scénario des informations ne seront pas à donner aux PJs, elles sont là pour vous faire comprendre le "pourquoi du comment" et la trame qui se joue en coulisse. Si vous le souhaitez, ces informations pourront vous servir pour une suite à ce scénario. Elles seront en couleurs magenta avec le titre "Coulisse".

Géographie

● **Bora - District, voir page 159 LdB.**

Environ 900 km²
350 000, soit environ 390 hab/km²

● Valona

L'histoire va se dérouler dans Valona, le 5e arrondissement de Bora, Bora étant un District d'Umbourg. Il serait bien qu'un des PJs vive dans cette zone, en étant par exemple chef d'une famille nombreuse. Valona est un arrondissement relativement tranquille composé de maisonnettes d'un ou deux étages aux toitures de tuiles grises. Certaines maisons ont des jardins particuliers. Les rues sont pavées de pierres blanches et bordées d'arbres recouverts de neige.

● **Superficie:** environ 90 km²

● **Habitants:** 35 000 personnes, soit environ 39 hab/km².

● Informations complémentaires:

140 Gardes (la caserne de la Croix d'or)
140 Soldats (la caserne des Dragons de Valona)
120 Réofs (dont les PJs)
87 Tavernes
29 Temples avec prêtre
17 Auberges (une de niveau Luxe)
5 Alchimistes
1 Bibliothèque
1 Arrangeur



L'imagerie de Saint-Nicolas aux Pays-Bas (Sinterklaas et Zwarte Piet)



Un dessin d'Haddon Sundblom pour Coca-Cola (1949)



Noël vu par Coca-Cola - (Haddon Sundblom - 1964)



Playboy de décembre 1972 Haddon Sundblom

Scène 1

Vous aimez les contes de Noël ?

Tout commence le 26 Notene 2500, il neige et il fait froid. Les PJs n'ont pas travaillé depuis au moins 15 jours. C'est bientôt la Fête du Dragon et la ville est aux couleurs de la fête. Les PJs passent une soirée devant la cheminée chez l'un d'entre eux. La nature de la soirée peut varier en fonction de votre groupe :

- Une soirée crêpes et cidre devant le feu de bois.
- Une soirée alcoolisée avec des plats de charcuterie.
- Une soirée tricot.
- Une soirée discussion et débat politique...

Objectif pour le MJ : mettre une ambiance sympathique, un instant de calme et de repos, où les PJs peuvent se retrouver et parler entre amis. Les Réofs ne sont pas forcément seuls et peuvent avoir invité des amis, des relations, leur Arrangeur préféré, etc. Vous pouvez aborder la fête du 1er Vigours (Fête du Dragon) qui arrive à grands pas, ce qui permettra de mettre un peu plus les PJs dans l'ambiance. Si les PJs avaient des points de Stress, ils les perdent au début de cette soirée.

Note

Il faut une grosse cheminée dans une des pièces de la maison.

● Au moment le plus approprié

Par exemple : pendant qu'un PJ fait une blague ou en plein rôle play entre des PJs...

Test de Vigilance :

Si réussite, il y a du bruit dans la cheminée... Les Réofs entendent des bruits dans leurs murs, des grattements inquiétants.

Initiative :

A partir de ce moment, la scène va être découpée comme une phase normale de combat pour plus de clarté. Des Initiatives fixes indiquent ce qui se passe. L'objectif est juste de faire un peu stresser les PJs. A ce propos ils gagnent 1D6 points de Stress.

● **Initiative 14 :** Un nuage de suie et de poussière sort de la cheminée et envahit la pièce...

● **Initiative 10 :** Un bruit sourd de fracas dans le feu de la cheminée... Le feu s'éteint... On ne peut pas voir ce qui se passe dans le foyer pour le moment.

● **Initiative 6 :** La suie retombe en une fine pellicule noirâtre. On peut voir une forme humanoïde dans la cheminée...

Dans la cheminée

D'un coup, sort de la cheminée une silhouette enveloppée de cendres. C'est Alexander Noël, humain bedonnant qui se cogne la tête et tombe dans les pommes (aux Réofs de le réveiller, sinon il reviendra à lui en une minute).

Une fois qu'il a repris conscience, il époussette son beau manteau rouge, déplore sa manche déchirée au cours de sa chute, tout en s'excusant d'avoir sali la maison de son hôte. Il a un fort accent, mais impossible de savoir de quelle région.

Il n'est pas contre un verre de lait (de bjut, même s'il trouvera qu'il a "un drôle de goût").

"Je m'excuse platement pour cette arrivée cavalière... Si je ne me suis pas trompé, vous devez être (nom d'un Réof - dit-il en le regardant)... Ho Ho Ho je ne me suis pas trompé... Donc mes amis, je suis venu à vous, car j'ai une mission de la plus haute importance à vous confier... La coutume de votre caste veut que nous signions un accord devant un Arrangeur. Ce sera chose faite dès demain matin."

● Si les joueurs le demandent, il peut faire un contrat sans passer devant l'arrangeur. Un contrat signé par un Arrangeur responsabilisera (légalement) les Réofs en cas de problème (et il y aura des problèmes).

Le contrat avec l'Arrangeur : le matin les PJs arrivent devant leur Arrangeur qui a reçu dans la nuit une demande de mission impliquant les Réofs. C'est bien la demande d'Alexander.

● Les PJs sont libres de refuser ou d'accepter le contrat, cela n'a aucune incidence sur la suite. *"Votre mission est simple : m'escorter pendant que je fais mon travail, car en ce monde de violence certains veulent me tuer... Je commence ma tournée de repérage demain dans la nuit. Je vous attends donc sur la Place des Fêtes et nous voyagerons ensemble. C'est une adresse que connaissent bien les PJs, c'est à deux minutes d'une boutique qu'ils fréquentent."*

"Vous serez payés 600 Hélias chacun, dont 150 maintenant. Si vous allez voir un Arrangeur, ce dernier vous donnera l'acompte."

Qui êtes-vous ?

"Je suis M. Alexander Noël, on m'appelle également Alexander le Rouge. Je ne suis pas originaire de votre pays. Je viens de Kuméstan, je découvre votre pays depuis 15 jours... Mon âge, ho ho ho je ne me souviens plus, peut-être 2000 ans."

Un test de **Théologie** (ou Connaissance des légendes) avec une Marge de 5 permet de savoir qui est Alexander le Rouge (voir information page 11 et 12). C'est un personnage de légende, mais de là à ce qu'il ait réellement existé... et surtout qu'il soit toujours en vie...

Coullisse

Bon techniquement c'est un clone, il n'a que 15 jours de vie, avant, il végétait dans une cuve.

Qui sont vos ennemis ?

"Voyons, vous n'avez pas fait d'études, c'est évidemment Volène le sanguinaire. Lui et ses monstres veulent me tuer depuis des siècles... Mais cette fois, ses séides me semblent plus agressifs qu'à l'accoutumée..."

Un test de **Théologie** avec une Marge de 6 permet de savoir qui est Volène le sanguinaire (voir information page 11 et 12). Les PJs qui savent qui est Alexander le Rouge n'ont besoin que d'une Marge de 2 pour découvrir l'information.

Si on lui demande qui est Volène, il peut leur raconter son histoire... ce sera long et ennuyeux...

Que se passe-t-il dehors ?

Sur la toiture de la maison lévite le traîneau d'Alexander.

Si quelqu'un se demande comment cela fonctionne, un mage pourra percevoir qu'il s'agit d'un objet Dééfique qui vole (voir description des PNJs).

Coullisse

● Le plan marketing :

Tifaï veut créer un événement publicitaire qui fasse vaguement oublier les histoires de Fête du Dragon (1er Vigours) et implanter une nouvelle fête : le Père Noël.

● Pour ce faire :

1/ Le Père Noël doit avoir des racines dans les mythes de la planète.

Tifaï prend l'histoire d'Alexander le Rouge et de Volène le sanguinaire comme base.

2/ Il doit avoir un capital sympathie, ainsi que des détracteurs "contrôlés".

Actuellement le "Père Noël" n'existe pas sur cette planète (dans le sens où nous le connaissons). Il y a des légendes qui vont permettre à Tifaï de créer ce personnage de toutes pièces. Alexander le Rouge est justement la base qui va servir, mais ce personnage de légende est un guerrier de Ko-drun. L'Alexander de Tifaï se nommera "Alexander Noël", il devra se faire enlever par le père Fouettard, pour que les gens aient pitié de lui (lui si gentil, qui voulait donner des cadeaux aux enfants)... Des enfants sont également enlevés par le même père Fouettard...

3 / Il doit se faire connaître.

L'affaire doit être médiatisée et de braves Réofs doivent sauver les enfants et le Père Noël...

L'histoire sera largement romancée, Tifaï payera des bardes et des romanciers pour amplifier l'affaire.

4/ Il doit lancer la mode des cadeaux.

La nuit de Noël, les clones partiront dans les grandes villes de Bolro pour apporter des cadeaux.

Et l'année prochaine le père Noël sera la star de Bolro...

● SOS Réofs :

Dans le cas où les PJs n'arrivent pas à sauver le Père Noël et les enfants à temps, Tifaï a prévu un Agent qui sera dans l'ombre pour faire transmettre discrètement des informations aux Réofs. Le Père Noël et les enfants doivent être libérés pour le "1er Vigours" au soir...

Faites intervenir un PNJ crédible, comme un indic, une voisine etc.



Scène 2

Attrapez-les tous !

Le 27 Notene au matin

Si les Réofs sont matinaux et qu'ils sortent, ils peuvent apprendre (en allant dans n'importe quel endroit de leur arrondissement) que des enfants ont disparu. Si les PJs se retrouvent dans une taverne pour prendre une collation (ou un café), ils peuvent croiser des parents paniqués qui cherchent leurs enfants.

● Pour quoi ne pas faire rencontrer un voisin d'un PJ qui cherche son fils qui aurait disparu pendant la nuit...

● Une autre possibilité, si un des Réofs est parent d'un enfant un peu turbulent, il a pu disparaître...

Disparition d'enfant - Arrangeur

L'Arrangeur vient personnellement à la maison d'un des PJs au petit matin. Il frappe à la porte et demande à voir le reste de l'équipe. Il peut aussi les rejoindre à leur endroit favori s'il connaît leur habitude.

Des rumeurs de disparitions d'enfants inquiètent tout le monde et les Réofs devront s'en occuper.

L'Arrangeur propose une mission :

Ils doivent enquêter sur la disparition d'enfants dans le 5e arrondissement.

Le contrat est payé 400 Hélias par personne et 100 d'avance. La mission est de vérifier si des enfants ont bien disparu, de connaître leur nombre, de savoir ce qui s'est passé et les retrouver. Bien sûr, en fonction du nombre d'enfants concernés il sera possible d'avoir une prime supplémentaire, entre 400 et 600 Hélias de Bonus.

● La source du contrat est officielle: demande du service de l'enfance de la Ville d'Umbourg.

Réseau: Marge 2 et plus

Après enquête, les PJs apprennent que des enfants ont bien disparu. Il est possible d'avoir quelques adresses de parents et il est possible d'aller les voir.

Les enlèvements ont eu lieu à Valona qui est le 5e arrondissement du District 5 (Bora) d'Umbourg.

Les parents, frères et sœurs ou voisins peuvent apprendre des choses aux Réofs :

● Voisine (vieille femme): elle a vu trois petites personnes portant un gros sac et partant à toute vitesse d'une maison où un enfant a effectivement disparu). Description: des sortes de lutins, en plus vilains qui portent des vêtements rouges avec un bonnet à clochette, avec des fouets à la main.

Ce genre de témoignage sera fréquent, car ce sont bien principalement eux qui enlèvent les enfants, les lutins Morves du Père Fouettard.

● Une maman en pleurs a vu son fils se faire kidnapper par un homme relativement gros, portant une barbe avec une carrure imposante pour un homme. Elle propose aux Réofs de venir chez elle :

Recherche dans la Maison Marge de 3: il y a un morceau d'étoffe rouge tachée de sang à proximité de la cheminée.

Note

Rappelez à vos joueurs qu'Alexander, en passant par la cheminée des Réofs, s'était déchiré une partie de la manche, s'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes. Il s'agit en fait du Père Fouettard (Volène), mais vous devez maintenir l'ambiguïté entre la description des deux personnages (Volène et Alexander). Elle est persuadée que son fils était dans le sac. Elle n'a pas réussi à suivre le kidnappeur.

● Le frère d'une des victimes a vu une personne sur la toiture, il fera la description d'Alexander, il avait un gros sac qui bougeait et qui faisait du bruit (cadeau dans le sac). Si les PJs demandent quand l'enfant a vu cette personne il dira hier (le 26).

● Action: Pendant que les Réofs discutent avec des gens. Ils peuvent faire un test de Vigilance, pour voir une espèce de Lutin qui court et qui plonge dans une bouche d'égout. Si les Réofs arrivent à suivre le Lutin (Filature Marge 3) vous pouvez faire un combat contre un ou deux Morves (lutins du père Fouettard).

● Vers 17 heures, si les Réofs ont passé leur temps à mener l'enquête ils peuvent dénombrer **18 enfants disparus**. Les autorités pensaient n'avoir à faire qu'à trois ou quatre disparitions. La ville est tellement démesurée, certains parents ne sont pas allés voir les autorités et certains enfants n'avaient pas de foyer, que les disparitions n'ont jamais été centralisées.

● Il apparaît que les enfants disparus sont principalement des enfants turbulents, violents ou des enfants des rues (sans familles).

Le 27 Notene 2500 à 18h

Un coursier arrive à la hauteur des Réofs, il leur annonce que leur Arrangeur demande à les revoir urgemment.

Note

Si le coursier ne trouve pas les PJs à 18h, il fera le tour de l'arrondissement et ira même chez eux... Dès que les Réofs arrivent dans un endroit commun, il rencontre le coursier ce qui peut arriver après 22 heures par exemple.

Dans le Bureau de l'arrangeur :

Il explique qu'il y a un problème avec Alexander et comme les Réofs ont été en contrat avec lui il s'adresse à eux. Il faut absolument le retrouver. Il pourrait être impliqué dans l'affaire étrange des enlèvements d'enfants.

L'arrangeur sait par son Réseau que les PJs sont les derniers à avoir vu ce personnage... Il leur confie donc l'affaire, payée **450 Hélias** chacun dont 100 d'avance. Cette mission peut tout à fait se combiner avec la (les) précédente(s).

Alexander vivait dans une chambre d'auberge. Les Réofs ont l'adresse et l'Arrangeur leur donne les clefs.

Note

L'Arrangeur ne peut pas dire de qui émane le contrat.

Le 27 Notene 22h

Il n'y a pas d'Alexander et personne n'a vu passer de bonhomme en traîneau...

Enquête

● Auberge de la lumière

Le personnel: ils connaissent le vieux monsieur, tout le monde l'appelle papy. Il avait un bon capital sympathie, sans doute, car il offrait des cadeaux aux employés.

Ils pourront dire: *"Papy était étrange ces derniers temps. Comme stressé depuis quelques jours. Il disait être suivi par des créatures... Il n'était pas rare de le voir partir en pleine nuit, mais il ne manquait jamais un repas. Il est arrivé depuis 15 jours maintenant."*

● Dans la chambre :

Il y a des affaires, rangées avec soin. Rien d'autre de particulier, mis à part deux coffres gros comme des trolls remplis de cadeaux et de boissons ComaCoga.

● Traîneau

Dans la cour de l'auberge (sous une bâche) se trouve le véhicule d'Alexander, un traîneau en forme de dragon et de couleuvre rouge. Il est bon de noter que ce truc n'avance pas! Pas de moyen de le tracter. Il n'y a aucun équipement visible pour qu'il bouge... Mais tous ceux qui ont vu Alexander arriver peuvent dire que le traîneau volait.

Magie: c'est un objet Dééfique.

● ComaCoga

Note: Cette boisson est un produit extra-planétaire. Sur la bouteille de ComaCoga, il n'y a pas de mention légale, de liste des ingrédients, de visa d'importation extra-planétaire etc. Le MJ et les Joueurs peuvent savoir qu'il s'agit d'une boisson extra-planétaire, mais les habitants de la planète n'en ont pas conscience et rien n'est fait pour leur dire clairement. Un test de **Connaissance Extra-planétaire**, de **Noeufologie**, d'**Héraldique** ou de **Réseau** avec une Marge de 5, permet de savoir que le logo vient de Tifai.

● Si les Réofs veulent aller voir les gens qui fabriquent cette boisson il faudra passer par leur Arrangeur. Sinon il sera impossible d'avoir un rendez-vous avec Chris Toold (représentant public de Tifai - LdB page 161). L'Arrangeur peut organiser un rendez-vous. Après diverses négociations les PJs doivent rencontrer Chris Toold le 28 Notene à 11h dans le bureau de l'Arrangeur (et en sa présence).



Scène 3

Jeu de piste

Le 28 Notene 2500

Il devient évident qu'Alexander Noël et la disparition d'enfants ont un rapport de près ou de loin.

- Dans la presse ce matin, un journaliste raconte que le M. Noël aurait enlevé les enfants et qu'il se cacherait dans des catacombes macabres avec des monstres de Willgarde (auteur: Ménane Oc-Lane).
- Toujours dans la presse, un employeur d'Herlook accuse Tifaï d'organiser les rapt d'enfants... D'après le journaliste Alexander serait un agent de Tifaï qui enlèverait les enfants. Le journaliste explique que Tifaï a rencontré Alexander Noël à plusieurs reprises et qu'ils ont passé des accords.

Note

Cela est vrai mais la teneur des RDV n'est pas celle avancée par le journaliste. (Voir chapitre: Tifaï, 11 heures bureau de l'Arrangeur). Ensuite l'article explique que la description d'Alexander correspond au kidnappeur et que comme par hasard ce dernier a disparu...

Coullisse

Il s'agit d'une attaque d'une guilde concurrente (Herlook) qui a vaguement compris ce qui se passe.

La Guilde Tifaï fera un démenti dans la matinée comme quoi M. Noël est un homme bon et qu'il ne peut avoir kidnappé des enfants... Que la firme a rencontré cette personne, que ce dernier voulait offrir des cadeaux aux enfants, Tifaï a donc donné un stock important de boissons au vieux monsieur.

Tifaï, 11 heures bureau de l'Arrangeur

Chris Toold est présent au moment où les Réofs arrivent. L'Arrangeur se fait discret, mais les Réofs sentent bien qu'il observe leur comportement.

M. Toold est de mauvaise humeur, car ses concurrents (Herlook) viennent de publier des calomnies sur sa firme.

Si les PJs lui demandent ses rapports avec M. Noël, un tic nerveux secoue un bref instant son visage:

"Écoutez, ce brave Alexander est venu me voir pour que nous lui donnions des produits afin qu'il les distribue à des enfants dans la ville. Nous avons apprécié cette personne et sa démarche et c'est un peu par philanthropie que nous avons accepté. Nous lui avons fait livrer des caisses de ComaCoga dans sa chambre d'hôtel. Je l'ai personnellement rencontré deux ou trois fois."

Les aubergistes pourront confirmer que la livraison a bien eu lieu comme Toold l'a décrié: les caisses ont depuis été vidées dans les sacs et le traîneau. Les aubergistes pourront de même confirmer avoir vu Chris Toold deux fois à leur auberge.

● La piste d'Herlook:

Rien ne sera possible: légalement, Herlook a le droit d'empêcher les Réofs d'entrer dans leur bâtiment. Le responsable des relations publiques n'est pas disponible. En voyage apparemment. L'Arrangeur n'obtiendra pas plus d'information.

● La piste du journaliste:

Celui qui a écrit les articles se nomme Ménane Oc-Lane. Il sera dans les locaux du journal de 9 à 17 heures tous les jours. Attention, c'est un journaliste. Si les Réofs se comportent avec lui comme avec un suspect, il montera sur ses grands chevaux et les menacera d'un procès... Bien sûr dans ses futurs articles, il fera l'apologie de l'incompétence des Réofs d'Umbourg.

Par contre, si les Réofs se montrent courtois et polis, il peut leur donner quelques informations: d'après lui, Tifaï est à l'origine de toute cette histoire. Il ne connaît pas leur degré d'implication, mais il pense qu'Alexander est un homme de Tifaï. Pour preuve, il a reçu des menaces verbales d'une personne étrange, lui faisant bien comprendre dans quelle direction il devait mener son enquête. Suite à cela, Ménane a découvert que les enfants et Alexander seraient enfermés dans une crypte (sources: des clochards qui se plaignent d'avoir été dérangés).

● Légendes et cultures

Les PJs peuvent décider de faire des recherches sur les deux protagonistes (bibliothèques ou autres). Ils auront les informations des Chapitres:

- Un peu de Connaissance Astronomique
- Un peu d'Histoire: La fête du Dragon à karsan

C'est le moment de faire des tests de Connaissance, Théologie, ou de Recherche...

Il serait bien qu'avant la scène 4, les PJs savent qui sont Alexander le Rouge et Volène le Sanguinaire... bien qu'ils puissent passer totalement à côté et réussir la mission pour autant...

Rumeur et Plan Marketing lancé: le Buzz

En ville, les gens parlent principalement de cette histoire:

- M.Noël est-il un gentil monsieur ou un tueur en série?
- Où sont les enfants?
- C'est quoi déjà le ComaCoga? Ah oui, une boisson!
- Une légende urbaine fait son apparition autour du Père Fouettard (Volène le Sanguinaire), qui serait en ville pour kidnaper les enfants qui n'ont pas été gentils.

Qui a lancé la rumeur?

Il est bien difficile de savoir qui en est à l'origine. Il faut réussir une MC 100 en Réseau (un test par heure) pour arriver à remonter (vaguement) à la source de la rumeur.

Géographiquement celle-ci s'est répandue depuis la gare de Tramway de So-Org (District 6).

Des PJs perspicaces peuvent se rendre compte qu'il s'agit du quartier des Extra-planétaires, Tifaï et Herlook ont leurs bâtiments ici.



Scène 4

Maman, y a un lutin dans la maison!

Le 28 Notene à 22 heures

Gérez cette scène comme bon vous semble, si les Réofs sont occupés ailleurs, les cris des passants et les flammes les inciteront vite à regarder ce qui se passe dehors.

Certains enfants réapparaissent (6 pour être exact), se comportant comme de petits monstres assoiffés de sang, les yeux vidés de toute humanité. Ils sont armés de fouets et agressent toutes les personnes qu'ils croisent. Ils cassent des vitrines de boutiques et y mettent le feu.

Note

Ils ne tuent personne, mais les plongeront sans hésitation dans le coma.

Avec les enfants, il y a des Lutins Morves qui jouent aux chefs (les morves, eux, n'hésitent pas à tuer).

Note

Rajoutez autant de Morves qu'il vous semble nécessaire pour l'ambiance. Avec des personnages débutants, prévoyez-en un par PJ pour que ce soit facile. Il faut bien comprendre que les petits monstres ne bougent pas comme une armée mais qu'ils s'éparpillent dans la ville. Les Réofs et les autorités vont devoir jouer au chat et à la souris avec ces criminels en culottes courtes. Note MJ: Vous pouvez prendre des références dans des films comme "Gremlins" ou "Maman j'ai raté l'avion"...

Analyse magie ou Alchimique sur les enfants.

Ils sont drogués par un produit inconnu, qui les rend agressif. Cette drogue ne fonctionne que sur les enfants et de préférence sur les enfants turbulents ou prédisposés à la violence. Il n'y a pas d'antidote connu à ce jour. Les effets disparaissent en 48 heures. Si les enfants sont interrogés une fois désintoxiqués, ils pourront dire que c'est le Père Fouettard qui leur a fait cela. Pour eux, les Morves sont les Lutins du Père Fouettard.

Analyse magie ou Alchimique sur les Morves.

Ce sont des Morves tout ce qu'il y a de plus normaux. Mais ils semblent obéir aux ordres de quelqu'un (le Père Fouettard).

Suivre les Morves ou les enfants

Si les PJs laissent les criminels rentrer chez eux, test de Pistage Marge à 4, ils peuvent trouver la crypte (scène 5: Description de la crypte)

Dites-le en musique

Dans les rues, des bardes racontent l'histoire du Père Fouettard. Monstre barbu qui kidnappe les enfants turbulents pour les transformer en lutins malveillants.

L'information commence à circuler, les PJs peuvent en entendre parler.

Comment les bardes ont-ils eu cette information? Ils se sont passés la chanson. En remontant la piste, les PJs tombent sur une taverne vide ou un vieux barde réside: **Francis Malène.**

Il a croisé le Père Fouettard le 26 et Volène (Fouettard) l'a payé pour qu'il écrive cette chanson.

Francis a écrit la chanson sur les conseils de Volène, cela n'a prit qu'une heure, ensuite Volène a demandé à ce qu'un maximum de bardes chante cette chanson.

Francis, intrigué par ce vieux monsieur, l'a suivi, tout en composant une nouvelle chanson sur laquelle il planche encore et qui parle de La Fille du Père Fouettard et il peut conduire les PJs dans une crypte au cœur d'Umbourg.

La chanson :

*Les vieux barbus sont revenus,
Le généreux Noël a disparu.
Le méchant Fouettard souriant,
Décide d'enlever tous les enfants*

*Si Noël ne revient,
Nous serons dans le chagrin.
Fouettard transforme les enfants,
En monstres grouillants.*

*Le rouge a la solution,
Pour éviter la pollution,
Des têtes blondes à foison,
Le remède est dans la Boisson.*

*Quand Noël sera libéré,
Comme les enfants tant aimés,
Démarreront les festivités.
La légende a commencé.*

Scène 5

La planque

Le 29 Notene 2500 à 10 heures

Les Réofs ont sûrement découvert que les "lutins" Morves kidnappent ou recrutent les enfants et les enrôlent pour grossir les rangs du Père Fouettard. C'était d'ailleurs pour cette raison que les premiers enfants à disparaître étaient ceux qui n'étaient pas sages !

Description de la crypte :

La zone est protégée par 2 à 6 Morves en fonction de la puissance de vos PJs.

Les Morves sont déguisés en lutins du Père Fouettard.

Dans une grande salle se trouve enfermé Alexander, qui semble mort (Poison Mort Fictive LdB page 86).

Les affaires d'Alexander sont entassées dans un coffre (non fermé).

Dans la pièce voisine se trouvent **trois enfants** (enfermés et dans un état normal - non drogués).

Quand les PJs arrivent, les enfants se réveillent et appellent à l'aide :

"Au secours, aidez-nous, des méchants lutins nous ont enfermés. Ils ont tué le vieux monsieur Noël. Ils veulent nous emmener dans un autre endroit, ils sont déjà partis avec le Père Fouettard et neuf enfants."

Si on demande aux enfants ce que les méchants ont fait au vieux Noël :

"L'autre vieux monsieur qui fait peur l'a attaché et lui a fait respirer un truc, depuis il ne bouge plus..."

- Il est possible de faire un test d'Alchimie avec une marge 4 pour savoir que cela peut être de la Mort fictive.

Si personne ne s'en rend compte :

Les Réofs peuvent le prendre pour mort, il se réveillera dans une heure (fin du poison).

Le moindre médecin qui accompagnerait compétent se rendra compte du problème et les Réofs passeront pour des buses !

- Évidemment, s'il advenait que des PJs imprudents se lancent dans l'autopsie pure et simple du Père Noël, pour découvrir les causes de son décès alors que la Mort Fictive fait toujours effet, il se pourrait qu'un léger traumatisme les assaille brusquement (avec un gain substantiel de Stress associé) lorsqu'ils s'apercevront avec horreur que ledit Père Noël les regarde d'un air suppliant tandis qu'il a les tripes à l'air...

Pour finir, s'il advient qu'Alexander meure réellement, un de ses clones sera activé (voir PNJs).

Alexander ne doit pas nécessairement être présent avec les Réofs à la fin du scénario, bien que sa présence puisse être un plus pour eux.

Les PJs doivent raccompagner les enfants au premier poste de garde.

Une fois Alexander réveillé, il voudra suivre les PJs pour les aider à sauver le reste des enfants.

Indice évident pour retrouver le Père Fouettard...

Avec un Test de Recherche ou de Vigilance dans la crypte, il est possible de trouver :

Marge 0 à 6 : les Réofs trouvent un plan qui indique un endroit vaguement similaire à celui-là.

Marge 7 et plus : Il semble évident que cet indice est bien trop visible pour que ce soit anodin, soit un enfant l'a laissé volontairement là, soit c'est un piège...

Note

Il n'y a pas de trace de drogue, mais il est évident que du matériel d'Alchimie a été entreposé ici (tâches et traces diverses le laissent supposer).

Avec un test de Cartographie, les Réofs peuvent se rendre à la deuxième planque du père Fouettard. Chaque point de marge déduit de deux minutes le temps de déplacement pour y aller. Sans Marge de Cartographie, il faudra deux heures de déplacement dans les égouts et les catacombes pour y aller. Le temps minimum ne peut pas être inférieur à une heure de toute façon.

Le temps que les PJs sortent de la première crypte, il sera facilement 1 heure du matin (donc le 1er Vigours). Il serait fort judicieux de partir se coucher... Mais des Réofs courageux voudront peut-être en finir et partir directement dans la deuxième planque.

Scène finale

Délivrance

Le 1er Vigours 2500

Pour l'affrontement final :

● Les PJs peuvent demander à Tifaï d'envoyer des hommes pour les assister. Mais le temps que l'Arrangeur fasse la demande et que la réponse arrive, il faudra attendre quatre heures.

● Les PJs peuvent demander de l'aide aux gardes (après de longues négociations, une délégation de 4 soldats pourra être détachée). Ils seront disponibles en 30 minutes.

● Les Réofs peuvent faire venir les parents. Bien qu'ils ne soient pas des hommes d'armes, ils voudront bien venir pour sauver leurs enfants. Le temps de les réunir, il faudra compter deux heures.

● La population demande de l'aide au Dragon Rouge ou le Dragon Blanc selon si les Réofs ont nourri la légende ou non. Il y aura peut-être même une réponse (une comète rouge dans le ciel, des prêtres d'Ulum qui sauvent la mise, etc.). Mais sinon en terme de jeu rien d'intéressant.

Le réseau souterrain

Le réseau souterrain de la ville est immense, les Réofs pensent arriver à proximité de l'endroit.

Avec un test de Vigilance Marge 2, les PJs aperçoivent un clochard. Si les PJs lui parlent, il pourra leur dire qu'il a vu de petites créatures à quelques couloirs de là. Il était d'ailleurs en train de rassembler ses affaires pour partir d'ici. C'est devenu trop dangereux pour lui. Dans l'ancre du Père Fouettard

● Des Morves et des enfants fous s'attaquent aux Réofs. Il y a plusieurs Volène (Père Fouettard), qui viendront successivement pour attaquer les PJs.

Note

Voilà le point culminant du scénario, il faut désorienter les PJs, ils tuent Volène, un autre arrive par la porte... Ainsi de suite, si bien qu'à la fin, il y aura plusieurs cadavres de Volène.

● Si les PJs pensent à donner aux enfants fou du ComaCoga (comme dans la chanson), l'effet sera le suivant : les enfants redeviennent normaux... Un test en Opposition de Pugilat, Agilité, ou Force permet de les forcer à boire la boisson. **Si personne n'y pense, Alexander le fera**

- Il y a du matériel d'Alchimie, contenant de la "Mort Fictive" et des échantillons de la drogue des enfants.

Droque des enfants : En prenant le temps dans un laboratoire et en faisant une analyse Alchimique MC80 (un test par heure), il est possible d'apprendre comment reproduire cette drogue. Les équipes de Tifaï feront tout pour que cette drogue ne soit pas diffusée ni connue. Ils enverront des spécialistes pour faire le ménage et effacer toutes les preuves avant que les PJs (ou quelqu'un d'autre) n'aient terminé l'analyse (voir Syndrome "X-files").

Épilogues

La nuit de Noël

Les enfants fous qui sont encore en liberté sont attrapés et soignés au ComaCoga. Ils souffriront ensuite de curieux et légers maux de ventre inexplicables et d'une nouvelle addiction au ComaCoga.

● Syndrome "X-files" :

Si les PJs n'ont pas pris de précautions particulières, les corps des Pères Fouettards et le stock de poison disparaissent de la crypte. Il n'y a plus de preuve. Si les corps et les preuves ont été donnés aux autorités à la remontée des Réofs, tout aura disparu par le plus grand des mystères.

Coullisse

Il s'agit de Tifaï qui fait du ménage. Les PNJs sont extrêmement bien entraînés et ne laisseront aucune trace et aucun moyen de savoir qui ils sont... Présenter leurs caractéristiques n'a aucun intérêt, les PJs ne doivent même pas les croiser.

● Pendant la nuit, le Père Noël (Alexander Noël) part avec son traîneau et donne des cadeaux. Certains enfants (les plus sages diront les parents) auront des cadeaux et des bouteilles de ComaCoga.

● Les Réofs reçoivent tous des cadeaux pendant la nuit :
Une pierre Loane dans son écrin (valeur de 1000 Hélias, MC60 LdB page 258) et cinq bouteilles de ComaCoga.

● La rumeur du père Noël grandira (dans les jours à venir) : Alexander Noël deviendra dans l'imaginaire collectif, le gentil et généreux donneur de cadeaux.
Volène deviendra le nouveau Méchant pour faire peur aux enfants : le Père Fouettard.
Des portraits du Père Noël seront peints sur les murs, les journaux afficheront à la Une la tête souriante du vieux monsieur et le sinistre visage du vieux Fouettard.
L'intervention des Réofs est reléguée au second plan, Alexander et Volène sont mis en avant...

● Dans la presse, Tifaï fera un communiqué (dans les jours à venir) :
ComaCoga est fait d'ingrédients extra-planétaires qui ont des vertus bénéfiques pour le corps, la preuve n'est plus à faire.
ComaCoga, le goût de la vie
Avec ComaCoga protégez vos enfants de toutes les maladies.
Fin du communiqué.

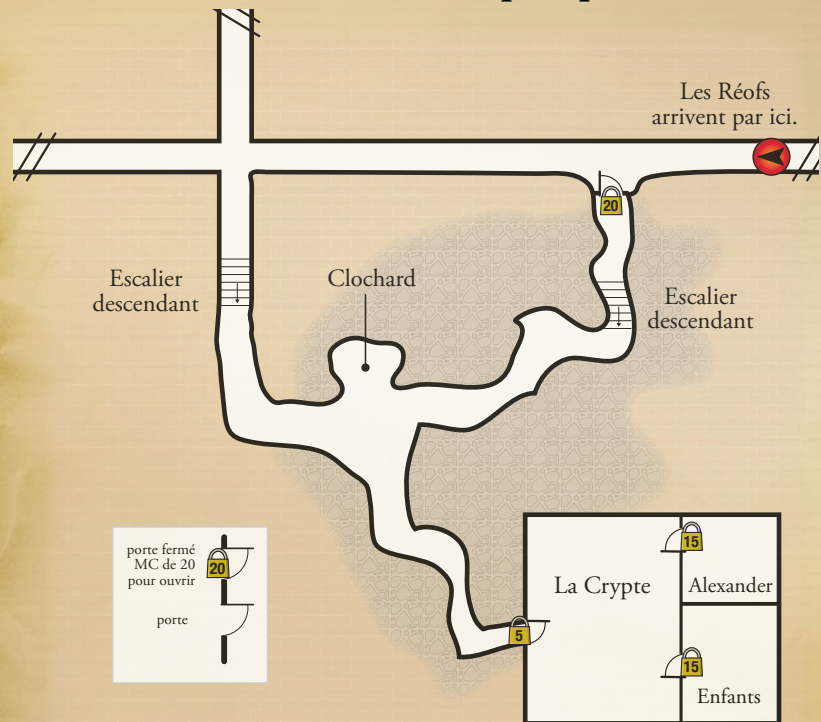
Payer les Réofs

Ce scénario propose plusieurs contrats aux PJs, donc n'oubliez pas de les payer au fur et à mesure de l'aventure.

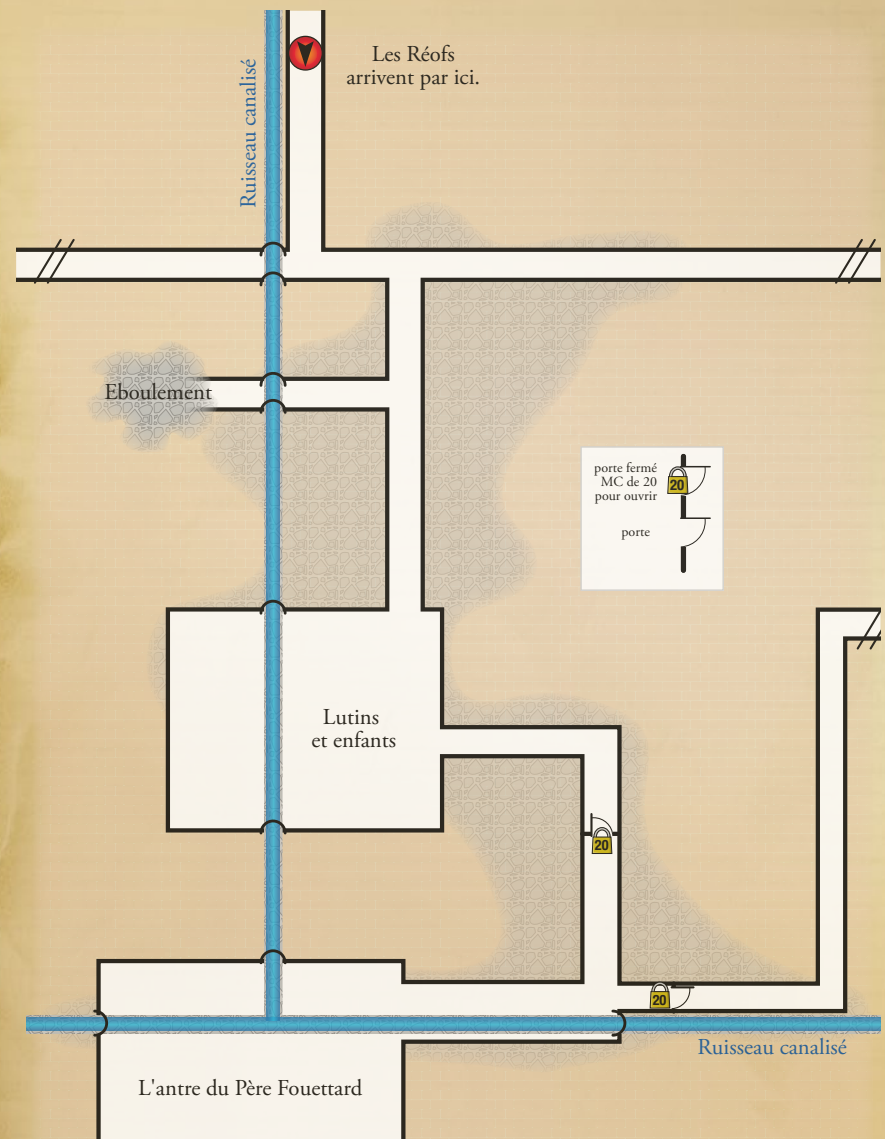
Expérience

Les Réofs peuvent gagner entre 30 et 50 points d'Expérience.

Scène 5, la planque



Scène finale





Alexander Noël - le Père Noël

Un vieil humain d'environ 70 à 80 ans. Il porte une veste rouge, une grosse ceinture de cuir et des grosses bottes. A sa ceinture, il y a une vingtaine de fioles de ComaCoga (LdB page 261). Il a une barbe immaculée et des joues légèrement rosées. Il se porte bien et arbore fièrement une belle bedaine.

Note: c'est le Père Noël.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	7	8	8	7	6	8	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
7+1D6	2	42+10	3+2	2+1	2+1		

Prendre les caractéristiques du Père Fouettard

Équipement :

Traineau

Alexander se déplace dans un traîneau en forme de dragon rouge. Cette objet pourrait être l'œuvre d'un artisan mais il s'agit en fait d'un traîneau Dééfique +2 / -1

+ Vole (permet de voler)

+ Lien Métaphysique

- Verrou de Groupe (clone Alexander Noël).

Note : Les clones sont automatiquement liés à leur traîneau, il y a un traîneau par Père Noël de base. En cas de mort le nouveau Père Noël (le remplaçant) récupère le traîneau du mort.

55 m/T 20 km/h 130 m/T 47 km/h

Protection bonus +2

Rés 80

Dans l'arrière du traîneau se trouve le stock de cadeaux et de ComaCoga.

La hotte d'Alexander

Dans la hotte il y a des cadeaux et des bouteilles de ComaCoga

Coullisse: Qui est Alexander Noël?

Celui qui est face des PJs est un clone créé par Tifaï.

Le numéro 001 qui a été créé pour être le "Père Noël" d'Umbourg.

Il est persuadé d'être l'Alexander le Rouge de la légende, Tifaï lui a de plus donné un nom de famille: Noël.

Il a des pouvoir magiques qui lui permettant de faire voler un traîneau et de passer dans les cheminées...

Il est programmé pour se comporter comme le "Père Noël" et il doit distribuer des cadeaux le soir de Noël (ce sera le 1er Vigours sur cette planète). Il doit offrir des cadeaux pour rendre les enfants heureux, il donnera également à chaque fois des bouteilles de ComaCoga.

Coullisse : Des clones

S'il meurt, il pourra être remplacé par un autre clone en quatre heures. Il aura tous les souvenirs de son prédécesseur. Il est conditionné pour être le Père Noël... C'est le père Noël...

Il existe 100 clones, stockés dans une base secrète à la périphérie de la capitale Umbourg. Le soir du 1er Vigours, Tifaï a prévu de faire sortir plusieurs "Père Noël" pour chaque grande ville de Bolro (pour la distribution simultanée des cadeaux). Le clone que les PJs rencontrent est celui qui doit servir à lancer le plan Marketing.

Valène - Père Fouettard

Il ressemble à Alexander Noël, mais en méchant. Ses vêtements sont sombres et pleins de sang et il porte une barbe noire. Il est armé d'un fouet pour faire avancer les enfants, il porte une hotte noire. S'il rencontre des personnes agressives envers lui, il peut utiliser sa chaîne de combat.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	7	8	8	7	6	8	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
7+1D6	2	42+10	3+2	2+1	2+1		

Avantages: Res Choc et Magie Niv1, Vigueur Niv 2, Peau de Dragon Niv 2, Esprit Niv 2.

Compétence: Chaîne 7+2, Fouet 7+2, Esquive 8, Discrétion 7, Baratin 7, Diplomatie 7, Étiquette 7, Marchandage 7, Séduction 7, Conduite 8, Évaluation 8, Héraldique 8, Forge et Artisanat 6, Recherche 8+2, Vigilance 8+2 et Alchimie 6+2.

Dégâts Chaîne: 1D6+6+F =1D6+14

Dégâts Fouet: 1D6+5+F (pas sur du métallique) =1D6+13

Protection: 10

Équipement: Chaîne, fouet, vêtements et objet d'une valeur de 5D6x10 hélias.

Coullisse

Humain cloné et conditionné par la Guilde Tifaï pour qu'il se prenne pour le Père fouettard. Il en existe plusieurs en même temps pour les besoins du scénario. S'ils meurent, Tifaï pourra les remplacer dans les années à venir, afin de relancer le plan marketing et la légende...



Les Morves

LdB page 209 avec une compétence fouet et de Chaîne à 8
 Dégâts Chaîne: 1D6+6+F donc 1D6+11
 Protection: 8
 Vitalité: 30
 Équipement: Fouet, vêtements et objets d'une valeur de 2D6x10 hélias.



Enfants

LdB page 216 avec une compétence fouet et d'esquive à 7
 Dégâts Fouet: 1D6+4+F donc 1D6+8



Connaissances du monde

Un peu de Connaissance: Astronomie

● 1er Révol

Équinoxe de Printemps, premier jour de l'année. La durée du jour et de la nuit est quasiment identique et ce, quelque soit l'endroit où l'on se trouve à la surface du globe.
 Karsan: la Fête de la nouvelle année et Naissance d'Adrian

● 1er Jis

Solstice d'été, le jour le plus long.
 Karsan: la Fête du Feu (qui annonce la venue des longues nuits).

● 1er Setene

Équinoxe d'automne, la durée du jour et de la nuit est quasiment identique et ce quelque soit l'endroit où l'on se trouve à la surface du globe.
 Karsan: la Fête des Récoltes (pour avoir des vivres pour l'hiver).

● 1er Vigours

Solstice d'hiver, la nuit la plus longue.
 Karsan: la Fête du Dragon.

● Livre de Base: dans le Livre de Base, le premier jour de l'année n'est pas un Solstice mais un Équinoxe. La confusion entre équinoxe et solstice est facile à faire comme sur Terre et les gens sur Alanaïs nomment généralement Solstice ces quatre événements astronomiques. Seul un personnage ayant au moins 4 en "Connaissance Astronomie" saura faire la différence.



Un peu d'Histoire: La Fête du Dragon à Karsan

Le 1er Vigours est la nuit la plus longue de l'année. C'est à cette date qu'est organisée la Fête du Dragon où traditionnellement les gens s'habillent en noir et font la fête. Cette fête a plusieurs origines qui se mélangent dans les esprits contemporains:

● En -250 avant Adrian (environ)

Kama, un sage et un chef de guerre de son époque découvre le remède d'une maladie en ayant une vision divine. Il voit Ulum, le dragon blanc, qui lui indique une plante et des fruits rouges, en préparant une potion avec ces ingrédients, il soigne la population. Cette nuit est devenue la nuit du renouveau et ses symboles en sont: les fruits rouges et le dragon blanc. Kama ayant pour coutume de s'habiller avec des vêtements noirs, cela donnera une autre tradition.

● En 150 après Adrian (environ)

Deux seigneurs immortels se battent pour devenir les rois d'une région oubliée. Alexander le Rouge et Volène le Sanguinaire.

● Alexander était un seigneur guerrier de Ko-drun, il est représenté avec des vêtements rouges et une barbe immaculée, il était connu pour venir des Région Froides. C'était un chef respecté et aimé de ses soldats.

● Volène était un fou sanguinaire qui violentait ses hommes. On dit de lui qu'il avait mangé ses enfants. Il est représenté avec des vêtements tachés de sang et une barbe noire. La légende raconte que ces deux personnages continuent encore aujourd'hui de se combattre. Certains courants de pensée attribuent aux deux personnages une nature divine ou draconique.

● En 600 après Adrian (environ)

L'église de Kodrun, quand elle réforme ses textes en 1500, utilise cette date pour fêter la venue de l'ange rouge. Un dragon rouge sauva un village des griffes de Willgarde. Cette tradition se base sur l'histoire d'Alexander et Volène, et en font respectivement un ange et un démon. Le choix de cette date est principalement étudié pour faire oublier les croyances autour de Kama et d'Ulum.

● **Actuellement**, cette fête est considérée comme une fête pseudo religieuse, l'imagerie populaire voulant qu'un dragon rouge survole les villes pour apporter de la lumière. On peut également voir des décorations avec deux personnages combattre, il s'agit d'Alexander et de Volène, mais les gens les assimilent à l'ange de Ko-drun qui lutte contre le démon de Willgarde. Les portes sont décorées avec des dragons en bois ornés de gui.

Les gens portent des vêtements noirs ou sombres avec des bijoux ou des accessoires rouges.

● La coutume veut que l'on offre des petites bougies aux gens que l'on aime.

Note: 1 Hélias la bougie.



Crédits

Un jeu et un univers de: **Josselin Grange**
 © GDJeux Éditions et Ludopathes Éditeurs

Scénario pour Anoë

Scénario: Josselin Grange
 Illustrations: Josselin Grange
 Relectures: Mayhar Shakeri, Plantaxl, Jean-Benoît Testart et Pierre Grange