

# QUI VOLE UN ŒUF

Scénario pour Chroniques Oubliées Fantasy (Initiation)

Niveau : 1 - 3

Durée : 2 - 3 heures

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

## PRESENTATION

Embauchés pour protéger une caravane marchande, les ennuis vous ont rattrapé alors que vous étiez presque arrivés à destination. Quand un œuf volé est dérobé une nouvelle fois, vous vous retrouvez à parcourir les bas-fonds de la cité d'Argenge pour retrouver ce dernier et tenter d'empêcher une puissante créature liée à la IX<sup>e</sup> Légion de devenir le simple jouet d'un marchand sans scrupule.

## INTRODUCTION

Un groupe de voleurs mené par Sylkas s'est rendu au bord de l'Océan Infini, à un endroit où les vagues viennent s'écraser contre de hautes falaises. Ils ont escaladé les falaises jusqu'au nid d'un aigle géant pour s'emparer de trois œufs sur le point d'éclore.

Les voleurs se sont empressés de fuir avec leur butin et de se joindre à une caravane de marchands et de voyageurs à destination de Grand-Bourg. Ils doivent rejoindre en ville leur commanditaire pour lui rapporter les œufs d'aigle géant. Il s'agit de Beredine Gunkar, l'un des plus riches marchands de la ville qui possède près d'un quart des commerces de Grand-Bourg. Il rêve depuis toujours de voler sur le dos d'un aigle géant et la fortune qu'il a accumulée au fil des années va enfin lui permettre de réaliser son rêve.

Le problème est que la mère des futurs aiglons n'a pas trop apprécié le kidnapping de ses œufs. Elle a quitté son nid pour partir à leur recherche et surtout à la recherche des voleurs pour leur faire passer un sale quart d'heure. Elle a fini par retrouver leur trace alors que la caravane arrive en vue de Grand-Bourg.

## SCENARIO

### SCENE 1 – PAS D'HONNEUR CHEZ LES VOLEURS

Les Héros ont été engagés pour protéger une caravane. Cette dernière se compose de cinq longs chariots : trois servent à transporter des marchandises, deux à transporter des passagers. Gilfroy est le responsable de la caravane. C'est un gnome à la barbichette pointue qui passe son temps à fumer une pipe qui émet une odeur nauséabonde dont il projette la fumée dans le visage de ses interlocuteurs leur pour rappeler que c'est lui le responsable.



Le voyage s'est déroulé sans incident jusqu'à maintenant. Tout le monde commence à se détendre comme les murs de Grand-Bourg apparaissent enfin au sortir d'un bois. Encore une heure de voyage et toute la caravane sera bientôt à l'abri dans la ville.

**Test de Sagesse (Perception) / 10** : Le Héros perçoit le bruit d'une altercation dans le chariot de queue qui transporte des passagers. Plusieurs personnes sont en train de se « crier » dessus tout en essayant de faire un minimum de bruit.

**Test de Sagesse (Survie) / 15** : Le Héros remarque un point éloigné dans le ciel à la verticale au-dessus de la caravane. Il s'agit de l'aigle géant qui suit la caravane depuis l'aube à très grande hauteur attendant un indice lui permettant de savoir où sont exactement ses œufs.

Sylkas, la chef du petit groupe de voleurs, vient de se rendre compte qu'il manquait l'un des trois œufs dans le coffre dans lequel elle les a enfermés. La clé du coffre a disparu et un des membres du groupe, Isani, est introuvable. Le petit groupe est de train de se crier dessus pour savoir qui était en charge de surveiller le coffre pendant la nuit et pourquoi personne n'a remarqué la disparition d'Isani.

Quand les Héros montent dans le chariot pour s'enquérir de ce qui se passe, Sylkas referme précipitamment le coffre pour dissimuler les œufs.

**Test d'Intelligence (Investigation) / 15** : Le coffre contient deux grosses « pierres » oblongues emballés dans un linge. Il y a la trace de l'emplacement d'une troisième « pierre » mais celle-ci est manquante.

Sylkas refuse de présenter le contenu du coffre aux Héros et de répondre à leurs questions. La situation devient de plus en plus tendue jusqu'à ce qu'un cri perçant de rapace retentisse à l'extérieur. L'aigle géant a perdu patience et s'est posé sur le toit du chariot. Il pousse des cris perçants pour manifester son mécontentement. Il sent que ses œufs sont proches et devient de plus en plus agité. Sylkas donne l'ordre à sa bande de voleurs de se débarrasser des Héros. Elle ouvre le coffre pour s'emparer d'un des œufs et se sauve avec agilité par une ouverture dans le toit du chariot.

Il y a autant de voleurs que de Héros. Ils se battent tant qu'ils ont une chance de gagner. Ils tentent de s'enfuir dès que la situation tourne à leur désavantage. A l'extérieur, Sylkas prend ses jambes à son cou en direction d'un bosquet proche mais elle est prise en chasse par l'aigle géant qui tente de la tailler en pièces avec ses serres. Si les Héros n'interviennent pas, elle sera tuée par l'aigle. Ce dernier attaquera les Héros s'ils l'empêchent de récupérer ses œufs. L'aigle reconnaîtra instinctivement le médaillon de bronze d'un légionnaire et rompra le combat aussitôt s'il en aperçoit un au cou d'un des Héros.

La meilleure chose à faire est de rendre les deux œufs à l'aigle qui s'empresse de les emporter en sécurité. Mais Sylkas ou l'un des membres de son groupe finira par avouer aux Héros que le troisième et dernier œuf est en possession d'Isani et que cette dernière a trahi son groupe. Elle est probablement terrée dans son repaire secret dans le quartier des pêcheurs à Grand-Bourg.

## SCENE 2 – MAUVAISE PLANQUE

Isani est partie se cacher dans le quartier à l'extrémité orientale de Grand-Bourg. Il s'agit du quartier des pêcheurs qui contient notamment des docks, des marchés et des entrepôts. Il s'agit de l'un des quartiers les plus pauvres de la ville. Ses habitants s'entassent dans des bâtiments délabrés en retrait derrière les docks. Sa cachette est dans un bureau abandonné sous les toits d'un entrepôt de deux étages. L'escalier intérieur qui permettait d'y accéder a disparu depuis longtemps. On ne peut plus l'atteindre qu'en passant par les toits.

Les Héros vont devoir arpenter le quartier en posant des questions pour espérer retrouver la cachette d'Isani. Quelques tests de Charisme (Persuasion, Intimidation) et / ou de Sagesse (Perspicacité) ainsi que quelques pièces devraient leur permettre d'apprendre l'emplacement de sa cachette. Les habitants du quartier se méfient des étrangers et s'occupent de leurs affaires. Ils ne sont pas manchots avec un couteau ou un gourdin si on les asticote un peu trop.

Pour y accéder, il faut un peu d'escalade (Test de Force (Athlétisme) / 10) et un peu d'équilibre pour se glisser sur les toits (Test de Dextérité (Acrobaties) / 10) sans chuter dans la rue (1d6 DM). Mais les Héros arrivent trop tard, les mercenaires au service de Beredine Gunkar l'ont trouvé avant eux. Isani avait fait courir le bruit en ville qu'elle cherchait un acheteur pour son œuf. Les mercenaires n'ont pas mis longtemps à la retrouver. Ils ont récupéré l'œuf pour le ramener à leur employeur. Deux d'entre eux sont restés en arrière et prennent leur temps pour tuer Isani. Ils la rouent de coups à tour de rôle tout en buvant sa réserve d'alcool.

Une fois les deux mercenaires éliminés, un test de Sagesse (Médecine) / 10 permet de faire reprendre conscience à Isani. Cette dernière a entendu les mercenaires parler du piège que Beredine veut tendre à l'aigle géant. Il n'a pas la patience d'attendre que l'œuf éclore et que l'aiglon grandisse. Il veut capturer l'aigle géant adulte en l'attirant dans un piège dans l'endroit le plus haut de la ville grâce à l'œuf.

## SCENE 3 – LA TOUR PIEGEE

L'endroit qui répond le mieux à la description faite par Isani est l'ancienne tour de guet de la IX<sup>e</sup> légion qui se trouve sur une île minuscule au milieu de la rivière Argenge à l'endroit où cette dernière forme un coude au milieu de ville.

La tour est abandonnée et en ruines comme tous les bâtiments ayant appartenu à la légion avant la chute de l'Empire. L'île où elle se trouve n'est accessible qu'en barque. Deux longues barques sont déjà arrimées à l'embarcadère pourrissant au pied de la tour. Beredine et ses mercenaires sont en place depuis quelques heures.

Le sommet de la tour ne comporte plus de toit. L'œuf d'aigle que les mercenaires ont pris à Isani a été placé au sommet de la tour bien en évidence sur le plancher du dernier étage encore en état. Les mercenaires ont dissimulés trois filets au sommet de la tour prêts à être déployés grâce à un système de cordes relié à l'avant-dernier étage. L'objectif est de capturer l'aigle géant en tendant les filets quand il descendra chercher son dernier œuf. Ils attendent maintenant son arrivée en jouant aux dés et en buvant à l'avant-dernier étage.

Quand les Héros arrivent à la tour, les mercenaires ont le regard tourné vers le ciel. Des Héros discrets peuvent se faufiler dans la tour jusqu'à son sommet sans être découverts (Test de Dextérité (Discrétion) / 10). L'arrivée des Héros dans la tour devrait idéalement coïncider avec l'arrivée de l'aigle géant.

Leur combat contre les mercenaires devrait se faire au rythme des cris stridents de panique de l'aigle géant pris au piège sous le regard triomphal de Beredine. Ce dernier tentera de proposer une énorme somme d'argent aux Héros quand il constatera que ces mercenaires ne sont pas de taille à les retenir. Il ne se battra pas contre eux mais les menacera de leur envoyer des assassins quand ils refuseront son offre. Il pourra même aller jusqu'à prendre l'œuf en otage et menacer de le détruire si les Héros ne le laisse pas partir.

L'aigle géant se calmera quand les enfants de la légion viendront pour le délivrer. Il les laissera découper les filets avant de les saluer d'un signe de tête et de repartir dans les airs avec son dernier œuf.



# PERSONNAGES

## MAJEURS

SYLKAS

*Demi-Elfe H / Roublard / Chef de bande*

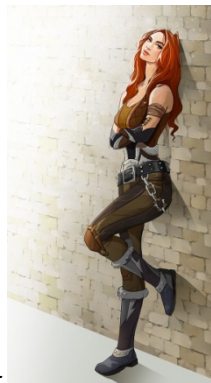
Sylkas est une jeune demi-elfe, grande et mince. Elle est vêtue d'une tunique en cuir serrée avec plusieurs dagues passées dans sa ceinture. Elle toise tout le monde d'un regard dédaigneux comme si elle était au courant de quelque chose que les autres ignorent.

Sylkas est une voleuse efficace et sans pitié. Pour elle, la faim justifie les moyens. Elle est prête à tout pour s'enrichir et échapper à la prison.



## ISANI

*Halfelin F / Roublard / Traître*



Isani est une petite halfeline même d'après les standards de sa propre race. Elle a une tignasse désordonnée de cheveux roux et un visage parsemée de tâches de rousseur. Elle a de grands yeux ronds et un visage enfantin qui lui ont permis de se sortir de nombreuses situations épineuses.

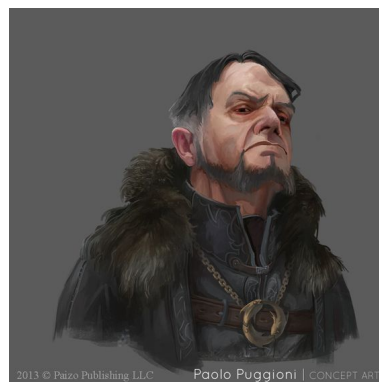
Isani est une menteuse pathologique. Elle est prête à tout pour rester en vie et si possible empocher quelques pièces au passage. Sa petite personne passe avant tout le reste.

## BEREDINE GUNKAR

*Humain F / Riche marchand*

Beredine est un homme au début de la cinquantaine avec un début de calvitie lui laissant des cheveux grisonnants épars. Il est très grand (plus d'1m90) avec un léger embonpoint.

Beredine est devenu un riche et puissant marchand après avoir commencé sa vie en tant que simple vendeur des rues. Son argent lui permet les extravagances les plus folles et il est hors de question que qui que ce soit s'oppose à sa volonté d'une manière ou d'une autre.



## MINEURS

### AIGLE GEANT

*NC 4, créature vivante, taille grande*

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +4\* CHA +0

**DEF 16 PV 30 Init 12**

**Serres et bec +8 DM 2d6+6**

*Voie des créatures volantes rang 2*

#### 1. Vol rapide

La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

#### 2. Agripper

Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est Immobilisée si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.



## VOLEUR

*NC ½, créature humanoïde, taille moyenne*

FOR +0 DEX +4\* CON +0

INT +0 SAG +2 CHA +0

**DEF 16 PV 6 Init 18**

**Arbalète de poing (9m) +5 DM 1d4**

**Épée courte +5 DM 1d6**



## MERCENAIRE

*NC ½, créature humanoïde, taille moyenne*

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +0

**DEF 14 PV 9 Init 12**

**Épée longue +2 DM 1d8+1**

**Arbalète légère (30m) +2 DM 2d4**