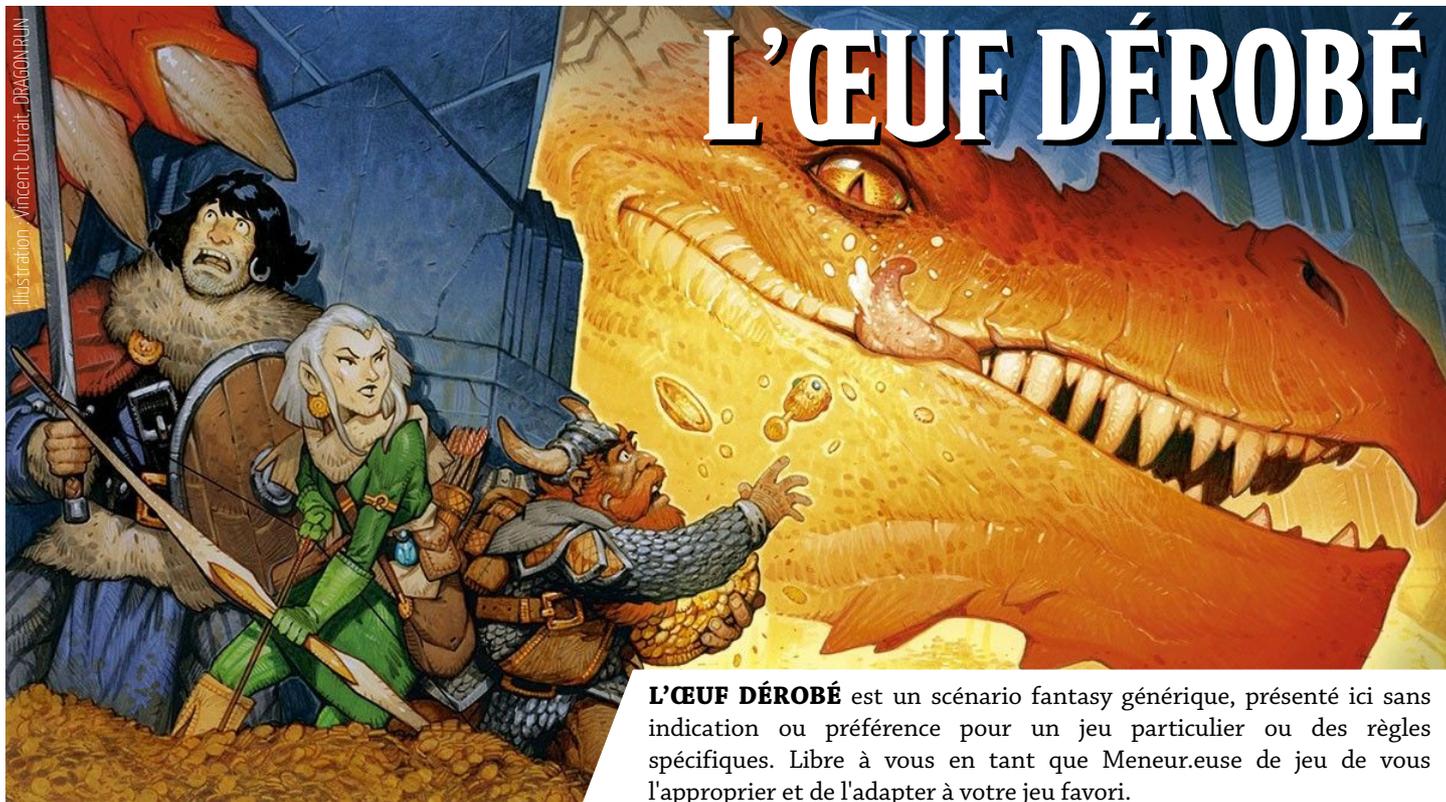


L'ŒUF DÉROBÉ



L'ŒUF DÉROBÉ est un scénario fantasy générique, présenté ici sans indication ou préférence pour un jeu particulier ou des règles spécifiques. Libre à vous en tant que Meneur.euse de jeu de vous l'approprier et de l'adapter à votre jeu favori.

QUI SONT LES MALHEUREUSES VICTIMES?

Les deux hommes, celui à la cape transpercée de flèches et l'autre portant une cotte de mailles sont des combattants professionnels ; l'homme à la robe est un magicien. La femme laissée pour morte dans le fossé un peu plus loin est une prêtresse.

Les quatre sont des aventuriers, comme les PJ : deux guerriers, un magicien et une prêtresse.

Après avoir dérobé l'œuf du dragon, ils ont été attaqués par des brigands. En temps normal, ils auraient pu mettre en déroute une telle bande mais hélas pour eux la fatigue et le nombre ont joué contre eux. Seule la prêtresse a survécu, laissée pour morte dans un fossé.

LES BRIGANDS

L'embuscade des brigands est totalement fortuite ; ils ne s'attendaient pas à tomber sur un groupe d'aventuriers revenant d'avoir piller le trésor d'un dragon. Ils ont donc été assez surpris de trouver dans la charrette un coffre contenant plusieurs sacs de pièces d'or et un authentique œuf de dragon, sans doute plus précieux que l'or lui-même.

Ils ne s'attendaient pas non plus à tomber sur des aventuriers certes épuisés mais aguerris. Le combat fut d'une rare violence et plus de la moitié des assaillants sont tombés sous les coups des aventuriers.

Le reste de la bande, menée par leur chef Godrick-le-Cruel, a emporté leur butin à travers la forêt jusqu'au campement. Ils doivent encore décider de ce qu'ils vont faire de l'œuf de dragon.

Ce genre d'article assez rare peut se monnayer sur le marché noir de la magie. Certains sorciers et alchimistes donneraient beaucoup pour posséder un tel artefact magique.

SYNOPSIS

Profitant de l'absence du dragon, un groupe d'aventuriers vole son œuf unique. Sur la route du retour, ils sont attaqués par des brigands. Au terme d'un combat sans merci, les brigands s'emparent de l'œuf.

Du groupe d'aventuriers, seule la prêtresse en réchappe, laissée pour morte dans un fossé.

Les gobelins, serviteurs du dragon, n'ont pas attendu le retour et le courroux de leur maître pour se lancer à la poursuite des voleurs.

Le dragon quant à lui ne sait pas encore que son bien le plus précieux lui a été dérobé. Sa colère et sa rage n'en seront que plus grandes.

L'aventure débute alors que les Personnages Joueurs, voyageant sur la même route et ignorant tout de cette tragique histoire d'œuf de dragon, découvrent le lieu de l'embuscade.

L'intérêt principal de ce scénario est de placer les PJ face à une situation qu'ils ne comprendront pas de prime abord et à des ennemis ayant leur propres projets et agendas. Les brigands voudront aller vendre l'œuf au plus vite pour en tirer profit. Les gobelins, motivés par la crainte du dragon, n'auront de cesse de retrouver la future progéniture de leur maître. Le dragon quant à lui pourchassera sans relâche les voleurs. Et c'est sans compter sur les potentielles autres factions dont l'œuf risque d'attirer la convoitise.

L'idée est de provoquer un chaotique chassé-croisé dont les PJ auront bien du mal à se dépêtrer.

SCÈNE D'OUVERTURE: L'EMBUSCADE

Cela faisait un moment que les PJ avaient repéré les charognards : le vol en cercle, caractéristique des champs de bataille ; des corbeaux attirés là par quelques morts encore frais.

Un peu plus loin, en suivant la route bordée de chaque côté par la forêt, ils découvrent la scène suivante : une charrette arrêtée en travers de la route, le cadavre de l'âne gisant au sol, dans une position à la fois grotesque et surprenante, maintenu par les harnais, le flanc largement ouvert, les boyaux répandus tout autour et des corbeaux faisant bonne chair. À côté de l'attelage, le corps sans vie d'un homme portant une ample cape de voyage, maculée de sang. Plusieurs flèches à l'empennage noir dépassent du corps, comme autant de fleurs de mort.

LES GOBELINS

Les gobelins sont les serviteurs du dragon ; quand ils ont constaté le vol de l'œuf, ils n'ont pas attendu le retour de leur maître et se sont lancés à la poursuite des voleurs. Le problème, c'est que les gobelins n'aiment pas trop la lumière du jour. Ils voyagent donc de nuit et se cachent la journée dans quelque endroit obscur, caverne, grange abandonnée. Ils ont donc accumulé un certain retard sur la compagnie d'aventuriers et devraient arriver sur les lieux de l'embuscade une bonne journée/nuit après les PJ.

Les gobelins sont nombreux, une bonne trentaine. Ils sont lâches mais le nombre les rend plus téméraires. S'ils craignent les épées des aventuriers, ils craignent encore plus le courroux de leur maître. Ils sont donc très motivés à récupérer l'œuf et se montreront particulièrement perfides et ingénieux. Ils sont armés de courtes lames, de lances et d'arcs.

LE DRAGON

Le dragon n'est pas encore au courant du vol. De retour à sa tanière, quelques jours après le vol, il se lancera sans tarder à la recherche de sa précieuse future progéniture, non sans avoir sévèrement puni les quelques gobelins restés sur place.

La tanière du dragon est un château en ruines, au nord, au pied des grandes montagnes.

On connaît ce château dans le royaume pour être effectivement la tanière du dragon et les gens raisonnables évitent l'endroit. Seuls les aventuriers inconscients et avides de trésors osent s'y risquer.

Jusqu'ici, aucun n'était revenu.

Le dragon, femelle d'âge moyen (150 ans), est un dragon rouge et est connue sous le patronyme de Fargula. On ne la dit pas particulièrement cruelle mais comme la plupart de ses congénères, elle apprécie la tranquillité, un bon tas d'or pour dormir et quelques esclaves bien serviles – pour ça, les gobelins font parfaitement l'affaire.

Il est rare qu'elle s'absente de sa tanière. Aussi les aventuriers ont-ils profité d'une des rares sorties du dragon pour subtiliser l'œuf et quelques sacs d'or en prime. En ce qui concerne l'or, ils n'en ont pris qu'une petite partie. La tanière de Fargula renferme encore une grande quantité de richesses mais rien en comparaison de son précieux œuf.

Fargula tuera quiconque se mettra entre elle et sa progéniture. Elle se montrera impitoyable et ne négociera pas. Si les PJ entrent en possession de l'œuf, c'est comme s'ils s'étaient peints une cible sur la tête. La situation peut se résumer en deux points : niveau de risque élevé et grande probabilité de mourir carbonisé et dévoré.

RUMEURS

Lors de leur dernière étape à l'auberge, les PJ ont entendu parler d'un château en ruines un peu plus loin au nord, dans les contreforts.

Certaines rumeurs font état de la présence d'un dragon qui aurait élu domicile dans ces ruines.

Il y a fort à parier que le dragon mentionné par la prêtresse mourante soit le dragon en question.

Derrière la charrette, deux autres corps. Un premier homme portant une cotte de mailles gît face contre terre, les bras en croix. Il tient encore son épée. Son armure est déchiquetée à plusieurs endroits et il porte de nombreuses blessures sur tout le corps. Pourtant la blessure fatale semble avoir été portée à la tête. Son casque, presque fendu en deux en atteste.

Le deuxième homme porte une longue robe caractéristique des mages. Il est recroquevillé en position fœtale, le visage caché par ses bras dans un réflexe de protection, son bâton de magicien, brisé en deux, à quelques pas.

Un peu partout autour, sur la route et dans les fossés, une douzaine de cadavres : des hommes portant des pièces d'armure dépareillées et des tuniques sales, déchirées, raccommodées. Ils portent encore leurs armes : des hachettes, des gourdins, des arcs, certains des épées de piètre qualité.

Tout porte à croire qu'il s'agit de brigands.

Les PJ sont libres d'inspecter les lieux comme bon leur semble.

La charrette contient quelques provisions pour la route et un peu d'équipement comme une large toile, de la corde et quelques piquets pour monter un bivouac. Il y a aussi un coffre vide dont le couvercle a été forcé ; les PJ trouvent aussi quelques pièces d'or par ci par là (elles sont tombées des sacoches contenues dans le coffre et emportées par les brigands).

En examinant plus avant les alentours, les PJ entendent un gémissement : une femme portant une tunique marquée du symbole solaire gît dans les fougères, en bordure du chemin, un peu à l'écart du lieu de l'échauffourée. Elle est encore vivante mais à peine. Un examen rapide révèle plusieurs blessures dont certaines mortelles. Clairement elle est mourante et n'en a plus pour très longtemps.

LA RESCAPÉE

L'unique survivante du carnage est une prêtresse, à en juger par le symbole solaire brodé sur sa tunique. Elle est très gravement blessée. Un examen rapide montre l'évidence : elle est mourante et n'en a plus pour très longtemps. Elle a le temps de dire son nom : Alia.

Le regard perdu dans le vide, elle délire pendant un bref instant : « le dragon... ils ont volé l'œuf.. tous mes compagnons... morts pour rien »

Elle perd connaissance et ne se réveillera jamais.

Après un moment, et malgré les soins prodigués, les PJ constatent qu'elle ne respire plus.

ET APRÈS, ON FAIT QUOI ?

C'est la grande question.

Les PJ peuvent suivre la piste des brigands à travers la forêt.

Est-ce qu'ils prennent la peine d'enterrer les morts ? Cela risque de leur prendre un certain temps vu le nombre de corps.

Si les PJ décident d'offrir une sépulture décente aux morts, cela leur prendra une bonne partie de la journée et de la nuit.

Les gobelins risquent de leur tomber dessus.

La route qu'ils suivent mène à la cité naine de ForgeFer, dernier bastion civilisé avant les Montagnes. Peut-être désirent-ils continuer jusqu'à la ville pour y passer la nuit ?

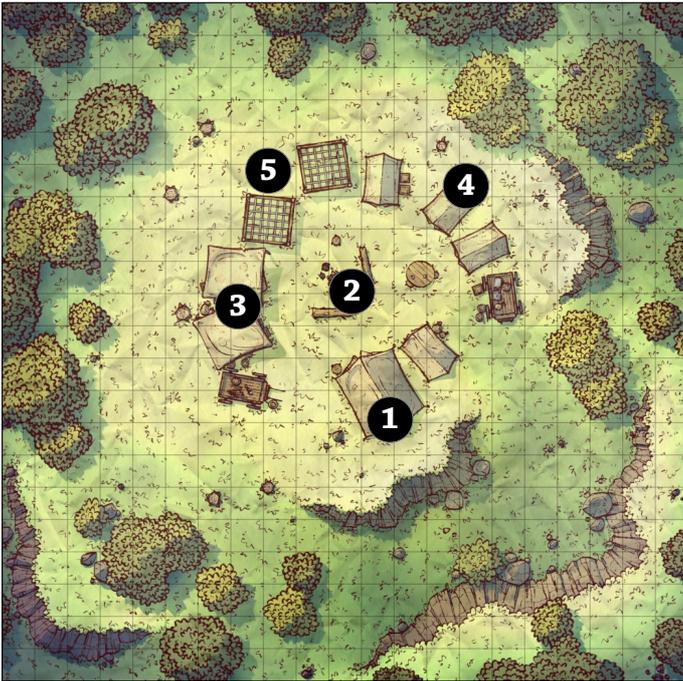
A eux de choisir. Ne leur donnez pas trop vite toutes les informations. Laissez-les échafauder des théories et émettre des idées sur qui est qui et qui a fait quoi. Gardez à l'esprit que les Gobelins vont débarquer à un moment ou un autre, prenant les PJ par surprise.

Les brigands ne savent pas qu'ils sont suivis. Les PJ et les Gobelins ont donc l'avantage de la surprise.

Laissez les PJ prendre l'initiative et ne les laissez pas s'endormir !

LE CAMPEMENT DES BRIGANDS

Godrick-le-Cruel et ses hommes ont établi leur campement au cœur de la forêt, au sommet d'une colline : plusieurs tentes, deux cages, des chariots, autour d'un feu de camp.



1) La tente la plus vaste est bien entendu celle **du chef de la bande**, Godrick dit le Cruel. Comme son surnom l'indique, c'est un combattant vicieux et impitoyable, qui aime faire souffrir ses victimes. C'est aussi un chef de bande craint et respecté à défaut d'être aimé de ses hommes. Son arme de prédilection est la hache de bûcheron mais il apprécie aussi de réduire ses victimes en chair à pâté à mains nues. Des rumeurs le disent anthropophage.

2) Le feu au centre du camp est toujours entretenu. Une petite marmite où mijote un étrange ragoût est suspendue au-dessus des braises. Généralement, il y a toujours un ou deux hommes qui se relaient pour mélanger ce plat abjecte.

3) Deux tentes rectangulaires servent de **cantine** à la bande. C'est là qu'ils prennent leurs repas mais cet endroit sert aussi de lieu de rassemblement ; on y joue aux dés et on y affûte ses lames.

4) Ce petit groupe de trois tentes sert de **dortoir** à la bande. A l'intérieur, un confort spartiate, des paillasses et des couvertures pleines de puces et de tiques.

5) Les deux cages sont destinées aux éventuels prisonniers que la bande échange contre rançon. Dans une des cages, un jeune homme portant chausses et chemise colorées, pieds nus. A sa mise, on devine un ménestrel. D'ailleurs, sur le chariot près de la cantine, on aperçoit le manche d'un luth.

Le trésor dérobé aux aventuriers sur la route, dont l'œuf de dragon, se trouve dans la tente de Godrick, en attendant un partage relatif avec le reste de la bande. Pour sa part, Godrick se demande où il pourrait revendre une telle babiole. Les alchimistes du marché de ForgeFer donneraient peut-être quelques pièces d'or pour un tel artefact. Si les PJ tardent à arriver au camp, Godrick et quelques hommes seront partis vers le nord et ForgeFer, laissant les blessés au camp.

Une partie seulement des hommes de Godrick sont encore capables de se battre. Il y a de nombreux blessés qui se reposent, certains attendent la mort, dans les tentes-dortoirs ; les autres se revigorent dans la cantine. Godrick est dans sa tente à cogiter.

FORGEFER, UNE CITÉ DÉCHUE

A deux jours vers le nord, au pied des contreforts des Montagnes se dresse la cité naine de ForgeFer. Jadis riche par l'extraction du minerai de fer dont elle tient son nom, la cité est aujourd'hui la dernière trace de civilisation au nord des royaumes. Les mines de fer des montagnes se sont taries et des nombreux clans nains qui peuplaient la ville, il n'en reste qu'une poignée.

La cité est ceinte d'une épaisse et haute muraille bâtie par les nains mais ce n'est plus qu'une couronne vide que plus personne ne surveille. Rares sont les gardes qui parcourent encore ses créneaux et la milice locale suffit à peine à surveiller les portes.

La moitié des habitations sont vides et à l'abandon. Deux auberges offrent encore le gîte et le couvert aux voyageurs et aventuriers en route pour les contrées sauvages du nord : l'auberge des Deux Haches et l'auberge des Fiers Aventuriers. Si les auberges vous rebutent, vous pouvez toujours vous installer dans une des maisons abandonnées.

La cité abrite également un temple de Solaria.

LA GUILDE DES ALCHEMISTES

La guilde des alchimistes s'est installée dans la haute tour du rempart est de la ville, après que leur précédente maison de guilde n'aie explosé, détruisant par la même occasion le quartier et laissant un cratère béant. Les rescapés ont trouvé refuge dans la tour du rempart est.

Urbain le Vif, maître des alchimistes et commandeur ad intérim de la guilde, serait très intéressé par un œuf de dragon. Si Godrick lui propose, constatant que le vaurien ne connaît pas le prix d'un artefact aussi rare, il n'hésitera pas à lui racheter à vil prix. Une cinquantaine de pièces d'or pour un artefact qui en vaut dix fois plus, c'est une très bonne affaire pour lui, sans compter que Godrick pensera de son côté avoir fait une bonne affaire.

Bien entendu, quand Godrick s'apercevra qu'on l'a roulé dans la farine, il sera, comme qui dirait, en pétard.

Si les Alchimistes entrent en possession de l'œuf, ils risquent d'avoir une sacrée surprise, surtout quand les Gobelins d'une part et le dragon d'autre part débouleront en ville ; et peut-être aussi les PJ.

LES RUINES DU CHÂTEAU

Plus au nord, coincées dans les contreforts boisés des Montagnes, se dressent les ruines d'un antique château.

De la forteresse, il ne reste que quelques murs envahis par la végétation et quelques tours branlantes aux charpentes vermoulues. En surface, le lieu semble abandonné mais d'étranges fumerolles soufrées s'échappant de ce qu'il reste de la tour sud est indiquer que le lieu est le repaire d'un dragon rouge. Des Gobelins se sont également établis dans les caves, servant le dragon et assurant une relative sécurité lorsque le grand lézard sommeille sur son tas d'or et depuis peu sur un œuf unique. L'absence fortuite du maître des lieux et le vol du précieux œuf ont quelque peu chamboulé l'ordre des choses.

Quelques gobelins sont restés au repaire tandis que les autres se sont lancés à la poursuite des voleurs.

DÉTAILS DE LA CITÉ DE FORGEFER

ForgeFer est une ancienne cité minière naine. Elle profitait de l'exploitation des mines de fer dans les Montagnes proches, alimentant ses ateliers et ses forges d'un arrivage continu de minerai de fer de la meilleure qualité.

Les ateliers de ForgeFer étaient réputés dans tout le royaume pour la qualité des lames qui y étaient forgées.

Aujourd'hui, les mines se sont taries et les Montagnes sont redevenues sauvages.

A ForgeFer ne vit plus qu'une poignée des nains forgerons des temps jadis. Une grande partie des habitants ont déserté les lieux, préférant s'installer dans des contrées plus sûres et plus prospères. Les rumeurs concernant un dragon dans les ruines du vieux château au pied des Montagnes ont fini de faire fuir même les plus courageux.

Une milice très insuffisante assure encore un semblant de sécurité. On raconte qu'un groupe de pillards aurait élu domicile dans les bois au nord-ouest ; certains disent qu'il s'agirait de Godrick-le-Cruel et sa bande.

1) Portes de la ville

Les portes de la ville sont gardées en journée par deux soldats de la milice. A la nuit tombée, elles sont fermées et un tour de garde s'organise. Si la cité est dans un état de délabrement certain, les lourdes portes de bois et de fer et les épaisses murailles bâties par les nains ont mieux résisté aux dégâts du temps. Les portes sont l'unique accès à la cité, à moins d'escalader les remparts.

2) Tour des Alchimistes

Cette ancienne tour de garde (une des deux grandes tours des fortifications) est actuellement occupée par la guilde des Alchimistes, après qu'ils aient fait exploser leur ancien bâtiment du quartier sud-ouest. La destruction du bâtiment de la guilde était due au fait que les Alchimistes entreposaient trop de produits chimiques dans les sous-sols. Hélas, ils ont recommencé ici et les caves de la tour abritent une fois de plus une grande quantité de produits instables.

Le maître de la guilde des Alchimistes, Urbain le Vif, habite la tour avec ses fidèles disciples. Ils seront très intéressés par l'œuf de dragon et seront prêts à en donner un bon prix mais largement moins que le prix véritable.

Si les PJ refusent de le leur vendre, il tentera de s'en emparer par la ruse ou la force.

3) Auberge des Deux Haches

L'auberge des Deux Haches est tenue par Rolo LourdBouclier, un guerrier nain à la retraite. Sa bière est légendaire ainsi que sa paire de haches accrochées derrière le comptoir.

L'endroit est chaleureux et les chambres douillettes. De quoi se refaire une santé après un long voyage ou une expédition.

Rolo se souvient d'ailleurs du groupe d'aventuriers revenus d'une dangereuse expédition dans les Montagnes. Ils disaient n'avoir trouver que peu de choses, quelques pièces d'or dans un repaire de gobelins mais Rolo n'était pas dupe.

Tout le monde a entendu parler du dragon et la plupart des aventuriers qui se risquent là-bas ne reviennent pas. Peut-être ceux-là ont-ils eu de la chance ou étaient-ils suffisamment sages pour rebrousser chemin.

4) Cratère marquant l'ancienne guilde des Alchimistes

Le quartier sud-ouest de ForgeFer a durablement marqué par l'explosion de la guilde des Alchimistes. C'est bien simple : de l'ancien bâtiment de la guilde, il ne reste qu'un cratère béant.

5) Forge de Maître DurMarteau, forgeron nain

DurMarteau est le dernier nain forgeron de ForgeFer.

Pour un prix modique, il peut réparer des armures et réaffûter des lames émoussées. Par contre, il manque cruellement de matière première. Il est prêt à financer une petite expédition pour nettoyer une ancienne mine de fer dont il soupçonne que le filon n'est pas épuisé. Il possède une carte indiquant l'emplacement de la mine abandonnée.

6) Auberge des Fiers Aventuriers

C'est la seconde auberge de la ville ; elle est tenue par un hobbit nommé Ralf PiedsVelus. Si la bière y est moins bonne qu'aux Deux Haches, les crêpes y sont succulentes.

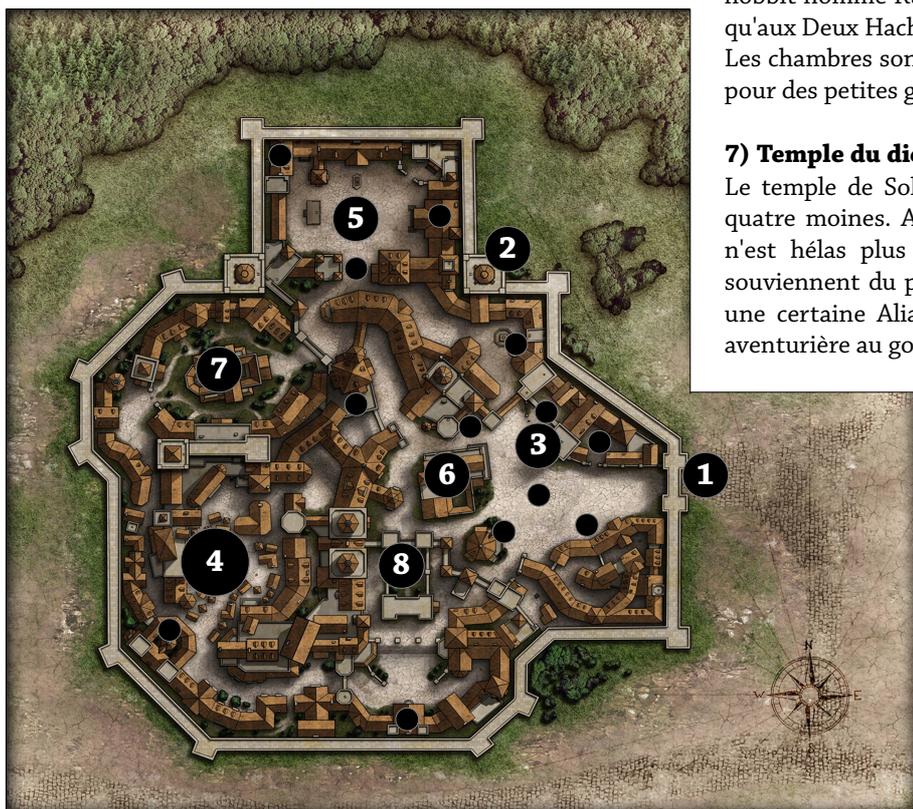
Les chambres sont confortables mais un peu petites, conçues pour des petites gens.

7) Temple du dieu solaire

Le temple de Solaria est entretenu par un petit groupe de quatre moines. Avec l'exode de la population, le sanctuaire n'est hélas plus fréquenté par les fidèles. Les moines se souviennent du passage il y a peu d'une prêtresse de l'ordre, une certaine Alia, un caractère bien trempée, un peu trop aventurière au goût des moines, nettement plus placides.

8) Fort de la milice

Ce petit bastion abrite les restes de la milice locale, une vingtaine d'hommes armés de lances et portant tunique de cuir et casque. La milice tente, tant bien que mal, d'assurer la sécurité de la ville, montant la garde aux portes et patrouillant dans les rues à la nuit tombée. La rumeur selon laquelle Godrick-le-Cruel et sa bande se seraient installés dans la forêt proche inquiète grandement le chef de la milice, le chevalier Eron de BleuArgent, un nobliau qui joue au seigneur dans cette cité loin de tout.



LE REPAIRE DU DRAGON

Niché dans les contreforts des Montagnes se dresse le château en ruines, repaire du dragon Fargula et de ses serviteurs gobelins.

Cette ancienne forteresse bâtie par les premiers hommes venus s'établir dans ces terres est abandonnée depuis des siècles. Il ne reste que des tours écroulées et des murailles envahies par la végétation.

La place-forte est ceinte par des douves à sec par endroits. Seule la pluie transforme encore les fossés défensives en marécage aux eaux verdâtres et putrides.

Le dragon sommeille dans les caves sous la tour sud-est. Les gobelins se sont installés dans les niveaux inférieurs et les caves du château.

1) Pont d'accès au château

Ce pont de pierre est l'unique accès au château, à moins de se risquer dans les douves dont certaines sections sont marécageuses et peuplées de créatures visqueuses et venimeuses.

2) Douves putrides

En partie à sec, elles peuvent se remplir très vite en cas de fortes pluies, se transformant en marécages.

3) Puits

Ancien puits encore en fonction. Les gobelins sortent à la nuit tombée pour aller puiser de l'eau. C'est aussi une entrée secrète pour accéder aux tunnels sous le château.

4) Ancienne forge

Un des seuls bâtiments encore debouts du château. Avec un peu de chance, les PJ pourraient y trouver une antique lame. Les PJ y trouveront les traces du passage des aventuriers.

5) Donjon en ruines

Il s'agit du logis de l'ancien seigneur. Les pluies et la végétation ont grandement détérioré ce bastion.

6) Entrée de l'ancre du dragon

Une partie du sol du rez-de-chaussée s'est effondrée sur plusieurs niveaux, révélant les tunnels et les cavités sous le château. C'est dans ces grottes que le dragon a élu domicile, y entassant de l'or et y pondant son œuf unique. C'est aussi le repaire des gobelins, esclaves serviles du dragon.

7) Dernière haute tour du château

La tour nord-ouest est le dernier vestige de la grandeur de la place-forte.

Cette tour semble avoir mieux résisté que le reste des ruines. Il est encore possible de gravir un escalier en colimaçon et d'accéder au sommet crénelé de la tour.

C'est un point de vue idéal pour surveiller l'activité dans et autour du château, sans être vu.

Les gobelins ne s'aventurent pas de ce côté ; ils restent cantonnés dans la partie sud du château et autour du puits.

AFFRONTER LES GOBELINS

Si les PJ veulent affronter les gobelins, ils devront faire attention à plusieurs choses : les gobelins sont lâches mais le nombre les rend courageux. Il convient donc de ne pas se laisser déborder, sachant que les gobelins courent vite et peuvent grimper partout. S'ils ont des lances courtes et des lances, ils affectionnent le combat à distance avec leurs arcs, petits mais redoutables.

De plus, les gobelins jouent sur leur terrain. Des pièges et des chausse-trappes risquent de surprendre les PJ.

AFFRONTER LE DRAGON

Affronter le dragon, c'est une autre paire de manches. C'est une créature massive, puissante et très intelligente.

De plus c'est une femelle qui a perdu son œuf, ce qui la rend encore plus imprévisible.

La sagesse dicterait de ne pas l'affronter de manière frontale, ou de ne pas l'affronter tout court. Après tout, c'est juste une mère qui cherche à retrouver son petit. Si les PJ se montrent diplomates, l'aider à récupérer sa future progéniture ou lui rapporter l'œuf eux-mêmes, leur rencontre avec le dragon ne leur sera peut-être pas fatale.

PLUSIEURS FINS/SUITES POSSIBLES

Cette histoire a plusieurs fins et suites possibles, selon que les PJ décident ou non d'affronter le dragon et les gobelins.

Les factions en présence et leurs agendas risquent fort de compliquer la course à l'œuf, sans compter les quêtes secondaires proposées, comme celle de maître DurMarteau.

Laissez les PJ décider ce qu'ils veulent faire et rebondissez sur leurs réponses et actions ; jouer pour voir ce qui va arriver.

Il n'y a pas de mauvais choix ni de fin écrite d'avance. Seule l'aventure compte.

