

Le voleur de poules

Par Slethys

Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau intermédiaire. Il se déroule dans les environs de Glargh et est composé d'une ou plusieurs phases d'enquête, suivie d'une partie plus mouvementée.

Synopsis pour le MJ

Toute la terre de Fangh est touchée par une catastrophe : depuis quelques temps, un peu partout, on constate des disparitions massives de poules, poulets et autres volailles. D'abord peu prises au sérieux, ces disparitions deviennent de plus en plus importantes, des élevages de grande envergure disparaissent du jour au lendemain et plusieurs compagnies marchandes tirant leurs revenus du commerce d'œufs ou de poulets ont dû stopper leurs activités faute de marchandises à se procurer. Cela pourrait avoir de graves conséquences pour l'économie de la terre de Fangh, et il devient de plus en plus évident qu'il s'agit d'une opération criminelle à grande échelle. La guilde des marchands de Glargh souhaite donc confondre les coupables sans trop ébruiter l'affaire et va engager les aventuriers pour mener l'enquête. Les soupçons se portent bien entendu sur les compagnies marchandes parvenant encore à profiter du commerce de volaille.

En vérité, cette affaire est bien plus grave qu'il n'y paraît. Elle est le fait d'un certain **Utelop Pion**, magicien sans grand talent qui a choisi d'arrêter ses études pour reprendre la ferme familiale à la mort de son père. Fasciné par les poulets depuis sa plus tendre enfance, la magie lui a donné des rêves de pouvoir, il a donc décidé de devenir le maître du monde à la tête d'une armée de poulets magiquement modifiés qu'il dirige grâce à sa **couronne de contrôle mental des poulets**.

Lancement de la quête

-De nombreux paysans ont perdu toutes leurs poules il y a peu dans les environs de Glargh. Les aventuriers peuvent en entendre parler en passant dans la région et rencontrer par la même occasion un agent dépêché par la guilde des marchands pour mener l'enquête qui les orienterait vers le siège de la guilde des marchands à Glargh.

-Ils peuvent également, d'eux-mêmes, à la recherche de travail, se rendre au siège de la guilde des marchands où on leur proposera cette mission.

-Ou bien encore, ils peuvent être banalement contactés dans une taverne par un agent de la guilde des marchands, souhaitant rester discret afin que tout le monde ne sache pas que les marchands se retrouvent plongés dans les ennuis à cause d'une histoire de poulets.

Dans tous les cas, les aventuriers finiront par rencontrer **Crelbin Frézon**, le responsable de l'importation des produits fermiers pour l'usage de la population de Glargh, qui se trouve bien embêté à cause de la pénurie entraînée par les enlèvements de volailles et de la hausse des prix du poulet que cela entraîne.

Il propose un paiement de 250 pièces d'or par aventurier pour la résolution de cette affaire.

Déroulement de l'intrigue

Crelbin confie ses pistes aux aventuriers. Il y a deux façons de mener l'enquête :

-Chercher à retrouver ceux qui se sont chargés des vols pour remonter jusqu'à leurs commanditaires.

-Aller enquêter auprès des compagnies profitant des disparitions, qui sont au nombre de quatre : « poulet fringant » (vente de viande de poulet), « pion pion œufs » (vente d'œufs), « produits pion » (vente d'œufs et de viande), « volaille nordique » (œufs et viande de poules élevées dans le nord). A part la dernière, les trois sont en réalité à Utelop.

La piste des voleurs

Utelop, pour parvenir à récupérer une quantité aussi impressionnante de volatiles a fait appel à diverses guildes de voleur de la région pour un maximum d'efficacité. De ce fait, pratiquement toutes les organisations criminelles de la région sont impliquées, et donc au courant de quelques éléments. Cependant, ils ont bien entendu promis leur silence à leur employeur et ne se vanteront pas de leurs méfaits (de toutes manières, ils n'ont pas vraiment envie d'aller faire les malins pour un vol de poulets).

Aux alentours de quelques unes des fermes pillées, on a parfois retrouvé des cadavres de voleurs (des bandes de pillards différentes se sont disputé le butin, Utelop payant en fonction du nombre de têtes). Certains d'entre eux peuvent être reliés à des organisations connues, par des tatouages par exemple. Ce qui peut mener les aventuriers sur la piste des personnes à interroger.

Vu l'ampleur de l'affaire, même les voleurs qui n'ont pas participé connaissent tous quelqu'un qui a participé à une « opération volaille ». Du coup, qu'ils se rendent à un siège de la guilde des voleurs ou qu'ils interrogent un malfrat pris au hasard, les aventuriers pourront obtenir des infos par la corruption ou la torture.

S'ils parviennent à faire parler un pillard, ils pourront donc disposer des informations suivantes :

-Ils ne savent pas qui est leur employeur, il a largement payé pour garder son identité secrète, a donné ses ordres par pigeon voyageur et pris réception des livraisons sans jamais se montrer

-Les livraisons de volaille ont toutes été faites dans un très grand entrepôt au sud de Glargh, à l'extérieur de la ville, sur le bord d'une route bordée par un petit bois. Les paiements étant ensuite directement envoyés aux sièges respectifs de leurs organisations.

-Les aventuriers pourront apprendre auprès des autorités administratives que l'entrepôt appartient à la compagnie « poulet fringant ». Les animaux y transitent trop peu de temps pour qu'on puisse en trouver là-bas. Si les aventuriers le visitent, l'entrepôt n'abrite que des charrettes. Utelop s'en sert pour réceptionner les livraisons avant de les faire acheminer par charrette dans un entrepôt de la compagnie « produits pion », situé plus à l'ouest (entre 1 et 2 heures de trajet en charrette).

-Les livraisons continuent, des « opérations poulets » se déroulent toutes les deux ou trois nuits. Les pillards volent les poules, les apportent à l'entrepôt vers 1h du matin et repartent. Aux alentours de 3h du matin, un petit groupe d'hommes arrive pour conduire les chariots à destination. Ce sont des employés des trois compagnies d'Utelop. Ils sont au courant que les trois compagnies appartiennent à une seule personne, qu'ils connaissent seulement comme étant « Monsieur Pion ». Ça ne les dérange pas plus que ça puisque ça leur permet d'être mieux payés pour leur silence. Les trajets qu'ils effectuent de nuit leur assurent en plus une belle prime, suffisante pour qu'ils ne se posent pas de question sur leur raison. Ils se doutent que ce n'est pas légal mais tout ce qu'ils savent c'est le trajet qu'ils doivent faire et l'importance d'être discrets.

-L'entrepôt où ils emmènent les animaux volés n'est pas très grand et est toujours vide au moment où ils arrivent. En réalité, il y a au fond de la pièce une grande trappe camouflée par un sort d'illusion. Elle conduit à un dédale souterrain par lequel on peut accéder au repère d'Utelop (de nombreuses plumes rendent la piste très simple à suivre, cependant, le trajet dure plusieurs heures).

La piste des compagnies suspectes

Les aventuriers peuvent choisir de partir mener leur enquête sur les compagnies à qui profitent les vols de poules. La guilde des marchands pourra leur fournir les premières informations : nom des patrons, localisation des entrepôts, etc...

S'ils vont interroger des gens de « volaille nordique », ils apprendront que cette compagnie commence elle aussi à rencontrer des problèmes pour se fournir et ne devrait plus tarder à devoir fermer comme ses concurrentes.

Aucune des trois entreprises appartenant à Utelop n'est dirigée par lui-même en personne. Elles sont toutes gérées par des hommes qu'il a engagés et mis au courant le moins possible de ses projets.

Ce que savent les responsables :

-Les trois compagnies appartiennent au même homme

-Ils reçoivent les produits qu'ils doivent vendre 2 fois par semaine, dans des entrepôts situés à divers endroits autour de Glargh, ils ne connaissent pas leur provenance mais se doutent bien que ça a un rapport avec la pénurie de volaille. Ils ne reçoivent jamais d'animaux vivants, juste les œufs et les poulets déjà morts.

En partant de ce dernier élément, les aventuriers peuvent chercher à remonter la piste des chariots qui livrent les marchands. Ceux-ci font toujours leurs livraisons en milieu d'après-midi, s'arrêtent en ville, y prennent leur dîner et repartent ensuite. Ils ne sont pas particulièrement méfiants mais savent qu'ils n'ont pas le droit de parler de leur travail, en cas de questions, ils refusent de poursuivre la discussion. A partir de la piste des livraisons :

-Les livreurs ne repartent pas là d'où ils sont venus, après la livraison (dans le cas où les aventuriers se cacheraient dans un véhicule pendant le dîner du chauffeur par exemple). Ils se contentent d'aller garer leur charrette dans un entrepôt (Il s'agit de l'entrepôt où les voleurs vont déposer les poules, il est donc possible d'assister à une telle scène si les aventuriers sont cachés) avant de ramener les chevaux à une écurie, en ville, où ils se rendent à pied et restent, jusqu'à la livraison suivante. A ce moment là, ils se rendent, à cheval, là où ils sont attendus pour prendre la direction d'une autre charrette.

-Le point de départ des charrettes de livraison est la vieille ferme Pion, située à une heure de route au nord de Glargh . Les conducteurs y trouvent les charrettes déjà pleines et marquées du logo de la compagnie correspondante, ils n'ont qu'à les prendre et effectuer la livraison. Un chauffeur pourra révéler cette information contre une forte somme d'argent (ils sont déjà très bien payés) ou sous la torture.

La ferme

La vieille ferme Pion est un bâtiment assez ancien, apparemment inhabité et laissé libre depuis des années. La grange est écroulée, le toit de la maison est percé de nombreux trous, la plupart des fenêtres sont cassées et, à l'intérieur, tout est usé, parfois cassé. Mais les sous-sols sont un vrai trésor qu'Utelo a découvert il y a quelques temps : en effet, un passage secret(que le mage a en plus protégé par un sortilège d'illusion) mène à l'équivalent d'un second bâtiment, très grand, sous terre. Il en a fait sa base secrète. Cette cachette est reliée à un grand réseau de souterrains qui lui permettent d'assurer la liaison avec le bâtiment où sont transportés les animaux après la livraison des voleurs. (voir plans annexes)

La cachette du sorcier

Elle est à plusieurs niveaux :

-Le premier est en quelque sorte l'étage d'habitation. Il comporte une cuisine, une salle de bains, une chambre et une très grande pièce dans laquelle se trouve tout ce qui reste des animaux volés (plusieurs centaines de bêtes), ceux-ci se comportent comme des poulets

tout à fait normaux, ils ne font pas preuve d'une agressivité particulière. Le niveau est gardé par quelques poulets mutants.

-Le second niveau, en dessous, est celui des expérimentations, où on trouve le laboratoire et une très grande salle où vivent de nombreux poulets magiquement modifiés mais ne convenant pas aux espérances du sorcier. Ils se comportent comme des poulets normaux, mais en sont pourtant bien différents. Ils sont tous touchés par des mutations importantes (augmentation de la taille, griffes et becs plus longs et tranchants, certains ont pris une apparence vaguement humanoïde avec des semblants de mains au bout des ailes...). Ils sont cependant bien moins craintifs que de simples poulets et peuvent se montrer très agressifs s'ils se sentent menacés (Cependant, si les aventuriers en massacrent un bon nombre, le reste n'insistera pas et cherchera à se planquer dans les coins de la pièce).

-Finalement, le troisième sous-sol est juste une très grande pièce nue, dédiée à l'entraînement et à la vie des guerriers poulets (c'est aussi dans cette salle que se trouve l'accès aux souterrains). Ceux-ci sont la réussite ultime des travaux d'Utelop : ils sont humanoïdes, d'une taille un peu plus importante que celle d'un nain. Leur tête ressemble à celle d'un poulet avec un long bec acéré, ils ont des bras musclés et des doigts griffus, leurs ailes se situent sur leur dos (façon ange). Le bas de leur corps est semblable à celui d'un poulet normal, mais en plus gros. Ils sont couverts de plumes. Ils sont capables de voler, mais le plafond de la salle n'est pas assez haut. Ils sont totalement soumis au pouvoir de la couronne de contrôle mental du mage et attaquent à vue toute personne entrant dans la salle, à part leur maître. Heureusement, il n'en a pas encore énormément, puisque ses recherches viennent juste d'aboutir quand les aventuriers arrivent (Je suggère d'en mettre 3 par aventurier de niveau 2, 4 par aventurier de niveau 3, etc...).

La capture du mage

Une fois parvenus au repère du mage, les aventuriers essaieront probablement de le capturer. Il sera au premier niveau s'il fait nuit, au second s'il fait jour.

Si ils arrivent par en bas, il tentera de s'enfuir, ou de fuir vers la salle pleine de poulets la plus proche pour les envoyer à l'attaque. C'est un mage métamorphe et illusionniste, mais il n'utilise jamais la magie de combat (Il a toujours estimé qu'il s'agissait d'une discipline de bourrin et ne l'a jamais étudiée). Il essaiera de se cacher derrière ses bêtes, éventuellement de les booster.

Si ils arrivent par en haut, il tentera de courir jusqu'au troisième niveau pour lancer ses guerriers sur eux et prendre la fuite par les souterrains.

Si les aventuriers le tuent, ils n'auront pas grand-chose à récupérer sur son cadavre. Son matériel de mage est de qualité médiocre, le seul objet ayant un peu de valeur est sa couronne de contrôle mental des poulets, une affreuse couronne en argent ornée de

plumes miteuses qui permet, sur une épreuve de magie psy. réussie, d'imposer sa volonté à un poulet.

Expérience et récompenses

Pour avoir retrouvé les animaux, les aventuriers recevront la récompense promise. S'ils ont en plus capturé le mage, ils recevront une récompense supplémentaire de 100 pièces d'or par personne. Pour ce qui est de l'expérience, je suggère entre 60 et 135 points d'expérience, selon la manière dont a été menée l'enquête et la quantité de monstres abattus.