



# OMBRE SUR LE CORMYR



Pour 3 à 6 personnages de niveaux 1-2

# OMBRE SUR LE CORMYR

## SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

### Introduction aux Royaumes Oubliés (complètement facultatif) :

Dans le **royaume du Cormyr**, les PJs se trouvent dans la place du village de **Dhedluk** et se retrouvent à l'auberge « *Le Sanglier à trois cornes* » un midi. Un barde joue gaiement sur la scène et il règne une ambiance chaleureuse. Apparemment, ça commence bien. L'armurier du village, **Malark** (GdP humain, niveau 1) entre à l'auberge. Là, il reconnaît, dans un grand éclat de voix, un des PJ. De sa voix bourrue, il vient s'installer et se présente comme un de ses amis d'enfances. Ils faisaient un petit boulot de coursier dans les rues de Valombre. Il est arrivé ici il y a déjà cinq ans. Il les invite dans sa boutique. L'armurerie « *La Réserve* » est une petite boutique. Là, il explique aux PJ son problème d'argent.

### PXs par séance

- Meilleure idée pour faire avancer l'action : 50 PX
- Plus grande prouesse guerrière : 100 PX
- Le plus raisonnable : 50 PX
- Un flirt avec la mort : 150 PX

### COMMENCE L'AVENTURE : LA COULEUR DE L'AMBITION. P.284-287

*L'ensemble de ce scénario est prévu pour des joueurs débutants ou même néophytes dans le JDR. Que le MD n'hésite pas à varier la difficulté. La suggestion de commencer par le scénario officiel du supplément **Royaumes Oubliés** s'inscrit dans cette logique de découverte. Quoiqu'il en soit, je laisse le MD juge ! Ce scénario nécessite le Manuel des joueurs (3ème édition), le Guide du Maître (3ème édition), ainsi que le supplément **Les Royaumes Oubliés prévu pour la 3ème édition**.*

## PARTIE I : Le voile se déchire

### CHAPITRE 1 : Une petite ferme si tranquille...

Aventuriers inexpérimentés mais en quête de gloire, les PJ se trouvent dans les étendues boisées du **Cormyr**, un des plus importants états du centre de **Faêrun**. Quittant leur campagne natale pour certains, désireux d'un moyen de transport rapide pour d'autres, ils empruntent une caravane modeste, qui se rend dans le village de **Waymoute**.

- « *A l'attaaaaaaaque !* »

A la lisière de la forêt royale, un peu au nord de Waymoute, ils entendent un cri dans le bois. Le groupe accourt (évidemment !), et un fermier, Guy Bonâme, humain à la cinquantaine, barbu avec une voix crachotante, court au devant d'eux.

- « Au secours ! Au secours ! dit-il. Ils saccagent mes récoltes ! Par pitié, aidez moi nobles étrangers ! ».

Si les PJ l'aident, voir suite. Sinon, ils partent pour le village proche, Waymoute (mais vu qu'ils aiment le sang, ils vont sûrement l'aider)...

Arrivés devant la ferme, les PJ voient un groupe de 4 gobelins et 3 hobgobelins mené par 1 gobelour.

**PNJs** : *Compagnie de Dendfer*

**Les gobelins** : 4 créatures, **T** : P, **PV** 4, **Init** : +1, **Dep** : 9m, **CA** : 12, **Att** : étoile du matin (+1 cac), dard (+3 dis), **Dég** : étoile du matin : 1d8-1 ; dard : 1d4-1, **Sauv.** : Ref+1 ; Vig+2 ; Vol+0, **Car** : For8, Dex13, Con11, Int10, Sag11, Cha8, **Comp.** : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3, **Dons** : Vigilance, **Alg** : NM, **PX** : 150, **FP** : ¼, **Possessions** : 3 pièces d'or chacun.

**Les hobgobelins** : 3 créature, **T** : M, **PV** : 7, **Init** : +1, **Dep** : 9m, **CA** : 15, **Att** : épée longue (+1 cac), javeline (+2 dis), **Dég** : épée longue : 1d8/19-20 ; javeline : 1d6, **Sauv.** : Réf +1, Vig +3, Vol +0, **Car.** : For11, Dex13, Con13, Int10, Sag10, Cha10, **Comp.** : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +1, Perception auditive +3, **Dons** : Vigilance, **Alg** : NM, **PX** : 200, **FP** : ½, **Possessions** : 5 pièces d'or chacun.

**Dentdfer** : *Gobelour*. **T** : M, **PV** : 18, **Init** : +1. **Dep** : 9m. **CA** : 17. **Att** : étoile du matin (+4 cac), javeline (+3 dis). **Dég** : étoile du matin 1d8+2 ; javeline 1d6+2. **Sauv.** : Ref +4 ; Vig +2 ; Vol +1. **Car** : For15, Dex12, Con13, Int10, Sag10, Cha9. **Comp** : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Perception auditive +3. **Dons** : Vigilance. **Alg** : CM. **PX** : 500 **FP** : 2, **Possessions** : 15 pièces d'or, Potion de soins mineurs (1d6), armure de cuir, rondache.

### Déroulement du combat :

- Si les PJ arrivent sans faire de bruit (Déplacement silencieux DD16) et si les gobelins ne les remarquent pas (Détection DD14), ils ont droit à un round de surprise.

Une fois tout le monde près au combat, c'est le gobelour qui charge en premier. Deux gobelins sont munis de dard, un hobgobelin d'une javeline. Les autres chargent au corps à corps, les gobelins derrière.

- Si Dentdfer est tué, les gobelins aux dards ont 50% de chance de s'enfuir. Un hobgobelin a 30% de chance de s'enfuir (rattrapés sur Dextérité opposée).

- Si les gobelins se retrouvent seuls, ils s'enfuient automatiquement. Sur Dextérité opposée, ils sont rattrapés (CA 10) où s'enfuient totalement. Si un gobelin seulement est rattrapé, l'autre s'arrête et s'acharne.

Le fermier les congratule. « Oh ! Merci infiniment nobles étrangers. Cette bande de vauriens terrorisait la région depuis déjà fort longtemps et ce sans raison aucune. Ce gobelour avait pour habitude de saccager les récoltes du village voisin et de piller les fermes. J'étais le prochain sur la liste et sans vous... Oh ! Encore une fois merci. Que diriez-vous d'un rafraîchissement dans mon humble demeure ? Je n'ai malheureusement rien d'autre que ceci pour vous. (Il donne une potion de soins mineurs). Et aussi un repas, peut-être frugal, j'en ai peur. »

C'était visiblement un fermier bien élevé qui avait un niveau de langage important. Sur les plastrons des guerriers, les PJ peuvent remarquer un étrange symbole : une main noire refermée sur des rayons verts. c'est le signe de l'Eglise de Baine, le clergé maléfique de ce dieu (reconnaisable sur Religions DD13). // *donne quelques informations sur la région si les PJ lui posent des questions.* Une fois les présentations faites, ils peuvent entendre un petit bruit à la fenêtre (Perception DD17). En se retournant, ils voient un étrange corbeau se retourner et s'envoler. Le fermier leur conseille d'aller au village trouver le maire. Il demande ce que les PJ viennent faire dans la région.

*Les PJ regagnent chacun 1 PV par le repas et le bandage sommaire de leurs blessures.*

Ils se remettent en marche vers le village. C'est un petit bourg peuplé de 1980 habitants.

- **Le bureau du maire** : Les locaux de la mairie sont dépourvus de superflu. Il n'y a pas de décorations extravagantes sur les murs. Fillar Tranchebois (p.120) les invite à s'asseoir devant son bureau. Il les félicite de leurs prouesses et leur demande de tout raconter en détails. A la mention de la Main Noire ou de l'Eglise de Baine, celui-ci commence à s'agiter. Cette organisation secrète embête sérieusement le Cormyr depuis pas mal de temps. Après quelques explications sur l'organisation, le maire leur prie de rester encore quelques temps pour enquêter sur ce qu'ils pourraient trouver mais avant de dormir dans l'auberge *A la bonne marmite*, tenue par sa femme, où une chambre les y attend. Il leur dit qu'il y a de bonnes chances de les trouver à l'*Assiette Pleine*. Par contre, il est interdit de déranger quoi que ce soit pour l'instant dans cette auberge.

**Il y a 4 tavernes dans la ville :** *A la bonne marmite* (toute simple, sans bagarres, bien gentille, tenue par Sirea, la femme du maire), *Le Géant des collines* (tenue par un aubergiste inhabituellement grand, Gyrrm Meleau, d'où son nom, de 2m15. quelques altercations de temps en temps), *La Pause du Roublard* (endroit assez mal fréquenté où une quantité de personnages de cette classe y boivent un verre ; un PNJ essaye de détrousser un PJ en passant, une bagarre peut éclater (sur 1-3 de 1d6), rien à en tirer, tenu par Faucheur, un roublard connu dans son milieu.), *L'assiette Pleine* (elle ne mérite pas son nom, toujours de la nourriture immangeable, les rixes y sont ultra fréquentes, un drôle de personnage est attablé avec deux complices, ils portent tous le même symbole sur leur cape que celui des gobelins, ils ne répondent pas aux questions). Sur perception auditive et à condition d'être dans un rayon de 6m autour de la table, ils entendent parler les trois gars (DD17) : « Tout est prêt pour demain ? — Oui, patron, tout est prêt. — Bien, alors, on se sépare et on se retrouve demain où vous savez. Trop dangereux ici... Et bonne nuit ! — Ha, ha ! Très drôle patron ! » (ou tout discours caricatural du méchant bête et sûr de sa force – à la discrétion du MD)

Ils se séparent. Si un des PJ essaye de les suivre :

- 30 % de chance de suivre le bon.

- Piste suivie en pleine ville, de nuit, avec des gens dans la rue : Pistage ou Fouille : DD25 (et on est gentils).

### Les hommes de l'Assiette Pleine :

**- Assassins acolytes :** 2 humains de classe Assassin de niveau 2. **PV :** 10/8 **T :** M **Init :** +2. 9m. **CA :** 14. **Echec des sorts :** 10% **Att :** Dague empoisonnée au venin de Wiverne (+1 cac), Epée courte (+1 cac) **Dég :** Dague emp. : 1d4/19-20x2 + inflige 2d6 perte temporaire de Con (Sauv. DD16, Vig) ; Epée courte 1d6/19-20x2 **Sauv :** Réf +3, Vig +0, Vol +1. **Car :** For10, Dex15, Con12, Int9, Sag9, Cha9, **Comp :** Déplacement silencieux +6, Discrétion +5. **Spé :** Attaque sournoise +1d6 dégâts. **Alg :** LM. **FP :** 2, **PX :** 250. **Possessions :** 10 pièces d'or chacun, armure de cuir.

**- Nigyr, chef des assassins :** Humain de classe Rôdeur / Assassin de niveau 2/2 **PV :** 24. **Init :** +8. **VD :** 9m. **CA :** 15. **Att :** Dague+1 empoisonnée (+2cac), Arc court (+5dis) **Dég :** Dague : 1d4+1 + 2d6 perte temporaire de Con (Sauv. DD17 Vig), 19-20/x2, Arc court : 1d6, x3. **Sauv :** Réf +6, Vig +4, Vol +1. **Car :** For13, Dex18, Con11, Int11, Sag13, Cha10. **Comp :** Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Perception auditive +6, Fouille +5, Vol à la tire +6. **Dons :** Arme de prédilection (arc court), Science de l'initiative. **Alg :** LM. **FP :** 4. **PX :** 600. **Possessions :** 15 pièces d'or, potion de soins mineursx2 (1d6), armure de cuir.

### **Points d'expérience du Chapitre 1 :**

Ne pas laisser de gobelins s'enfuir : 250 PX

Eviter une baston générale à *L'Assiette Pleine* : 150 PX

Eviter de se faire voler à *La pause du Roublard* : 150 PX

Essayer de pourchasser l'étrange corbeau : 25 PX

Déjouer d'ors et déjà l'attentat des assassins : 1000 PX

### **CHAPITRE 2 : Quelle journée !**

Le lendemain, après une bonne nuit de sommeil, les PJ entendent des cris dans la rue. L'auberge *Le Géant des collines* a été incendiée. Si les joueurs se trouvaient dans l'auberge, il faut que l'un d'entre eux au moins réussisse un jet de réflexe (DD 12) pour repérer le feu. Sinon, ils restent coincés dans les flammes et subissent 1d3 dégâts pour en sortir et récupérer leurs affaires. Une fois les PJ devant le bâtiment, ils participent à la chaîne pour éteindre un incendie. On entend des pas précipité sur les graviers. Sur un jet de perception auditive (DD15), ils se retournent brusquement et voient un homme vêtu de noir s'échapper. S'ils le poursuivent, voir la *poursuite dans les rues*. Sinon, ils continuent la chaîne.

**La poursuite dans les rues :** l'homme, un des assassins de *L'Assiette pleine*, court (jet de ref+3) et évite par des jets de réflexes (DD12) les obstacles. Les poursuivants, moins entraînés, réussissent sur DD16. L'assassin tourne dans une rue bondée et joue des coudes pour passer, ce qu'il réussit. La foule est

composée de curieux venus voir l'incendie, les PJ jouent un jet de force (DD11) pour bousculer les badauds. L'assassin arrive devant une fontaine, 1er obstacle. Il tourne à droite et continue son sprint. Il essaye de sauter une barrière, 2ème obstacle. Après trois tournants il sème les PJs qui le retrouvent sur un jet d'orientation réussi sur DD12. Il saute un étal, 3ème obstacle, plus difficile, réussi pour lui sur DD14 et pour les PJ sur DD18. Il rejoint ses acolytes dans un cabanon désaffecté au nord du village.

**L'auberge en feu** : Un enfant est resté à l'intérieur et crie à l'aide. Si un PJ est présent, il peut aller le chercher en subissant 1d4+1 pts de dégâts, jet de Vigueur DD15 pour ½ dégâts. Si l'enfant est sauvé, le PJ gagne 15 po par la riche mère du garçon. Une fois l'incendie éteint, on trouve par terre un papier à demi calciné sur lequel est inscrit le signe de la Main Noire.

**La tanière des assassins** : Si un ou plusieurs PJ a/ont réussi à suivre le fuyard, ils se retrouvent devant la cabane et engagent le combat contre ces trois assassins (cf caractéristiques plus haut). Les PJ qui n'ont pas suivis ont la possibilité d'arriver sur les lieux aux rounds 3 et 5 en réussissant deux jets de Sens de l'orientation ou Fouille, DD 13 puis 15. S'ils sont vaincus, on découvre sur leur cape toujours le même symbole.



**Waymoute** : Après ce tumulte, si les PJ vont voir le maire, il leur sourit et leur annonce qu'ils peuvent aller « s'expliquer » avec le patron de l'Assiette Pleine pour ses relations pas très nettes et du même coup le convaincre de se livrer aux autorités. A cette nouvelle, l'intéressé s'offusque et crie qu'il n'a rien fait de mal. Une bagarre éclate. En effet, c'est en fait une base de renseignement du Zhentarim et de plus les assassins étaient des bons clients. Le barman ne répond à aucune question. A *La pause du Roublard*, un tournoi de bras de fer est organisé et le vainqueur à droit à 5 pa si il le remporte. Il y a 2 participants opposés au PJ qui y participe : le premier a un bonus de force de +2 et le deuxième de +5. Ils sont battus par jets de force opposés.

### **Bagarre générale à l'Assiette Pleine.**

#### Portraits des protagonistes :

**Dehvin, barman mécontent.** Humain de classe Homme du peuple de niveau 3. **PV** : 9. **I** : +1. **VD** : 9m. **CA** : 12. **Att** : Gourdin (+2 cac). **Dég** : Gourdin : 1d6, critx2. **Sauv.** : Réf+1, Vig+1, Vol+1. **Car** : For11, Dex12, Con10, Int10, Sag9, Cha9. **Comp** : Profession (marchand)+12, Perception auditive+3, Maîtrise des cordes+2. **Dons** : Arme de prédilection (gourdin). **Alg** : N. **FP** : 1. **PX** : 50. **Possessions** : 5 pièces d'or. Caisse : 60 pièces d'or armure matelassée.

**Hyumbart, guerrier de passage.** Demi-orque de classe guerrier de niveau 2. **PV** : 16. **INIT** : +5. **VD** : 6,50m. **CA** : 17. **Att** : Epée courte+1. (+6cac) **Dég** : Epée courte : 1d6+1. **Car** : For14, Dex13, Con14, Int10, Sag10, Cha8. **Comp** : Escalade+2, Saut+2, Perception auditive+1. **Dons** : Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative. **Alg** : CN. **FP** : 2. **PX** : 400 **Possessions** : 10 pièces d'or, bouteille de vin, clibanion. *Ivrognes divers.* Humains de classe Gens du peuple de niveau 1.

**Gryd, assassin en retard.** Humain de classe Assassin/Rôdeur de niveau 1/1. **PV** : 14. **INIT** : +8. **VD** : 9m. **CA** : 14. **Att** : Dague+1. (+ 3cac). Arc court (+6dis). **Dég** : Dague : 1d4+1, 19-20/x2. Arc court : 1d6, x3. **Sauv** : Réf+4, Vig+1, Vol+1. **Car** : For13, Dex17, Con11, Int11, Sag13, Cha10. **Comp** : Discrétion+8, Déplacement silencieux+8, Perception auditive+6, Vol à la tire+5, Fouille+6, Déguisement+5. **Dons** : Combat à deux armes, Science de l'initiative. **AS** : Attaque sournoise (+1d6). **Alg** : LM. **FP** : 2. **PX** : 550. **Possessions** : 10 pièces d'or, amure de cuir

Après tout ça, arrive la fin d'une épuisante journée...

### Points d'expérience du Chapitre 2 :

Enfant sauvé des flammes : 100 PX

Assassins tués en 3 rounds : +50 PX

Poursuite gagnée : 250 PX

Participation au sauvetage des villageois : 50 PX

« Nettoyage » de *l'Assiette Pleine* : 500 PX

Tournoi de bras de fer remporté : 50 PX

### CHAPITRE 3 : Bienvenue à Suzail !

Vers cinq heures du matin, Sirea, la femme du maire entre en trombe dans la chambre. Le groupe de touristes se trouvant à gauche de leur chambre vient d'être entièrement assassiné, un poignard dans le coeur. Il est évident que c'était eux qu'on visait. On a retrouvé un papier par terre sur lequel était écrit en damarien : « On ne se mêle pas des affaires de la Main Noire ».

« Mon mari pense qu'il faut en profiter sur-le-champ, dit Sirea, le village vous a organisé une caravane. Maintenant que l'on vous croit morts, vous pouvez aller en sécurité jusqu'à Suzail. Prenez ce billet, signé de la main de mon mari, vous obtiendrez une audience auprès d'une personne haut placée, si ce n'est auprès de la régente. N'oubliez pas, surtout il vous faudra voyager incognito, l' Eglise a des espions partout alors prenez bien garde. La caravane vous attend à l'entrée nord du village, elle est conduite par Rhigaert, un homme de confiance, dites lui le mot de passe quand vous arriverez, c'est « *Ronchon et pochtron* », ça devrait lui faire plaisir. Bonne chance à vous et faites attention ! »

**Rhigaert** : Quand les PJ arrivent à l'orée du jour à l'entrée nord, une caravane les attend, menée par deux chevaux. Un homme est assis et la conduit. Il est vêtu d'un vêtement large avec une capuche, de couleur foncée. Il a l'air d'être un joyeux bonhomme bien nourri, avec le ventre bedonnant. Il accueille les PJ avec un grand sourire.

- « Alors, c'est vous les morts que j'dois amener à Suzail. Hé ! Dites donc, vous voudriez-t-y pas me dire un p'tit mot j'vous prie ? Ah ! Mais c'est-y que j'm'en vais les emmener ces gars-là, et faudrait qu'j'pense à ne plus aller consommer chez la Sirea pour sa peine. Allez montez donc dans la charrette et Hue ! Cocotte ! »

**Rhigaert** : Humain de classe Barde de niveau 5. **PV** : 23. **T** : M. **INIT** : +2. 10m. **CA** : 15. **Echec des sorts** : 10%. **Att** : Epée longue (+6 cac), Arbalète légère (+5 dis). **Dég** : Epée longue : 1d8/19-20x2 ; Arbalète légère : 1d8 **Sauv** : Réf+5, Vig+2, Vol+3 **Car** : For10(+0), Dex16(+3), Con12(+1), Int15(+2), Sag8(-1), Cha16(+3) **Comp** : Acrobatie+9, Bluff+11, Connaissance des sorts+10, Diplomatie+11, Psychologie+7, Repérage+2. **Dons** : Esquive, Arme de prédilection (épée longue). **Equi** : P. soins légérsx3, P. soins modérésx2, Carreauxx10 **Nombre de sorts connus** : 6/4.3. **Nombre de sorts par jour** : 3/3/1. **Sorts préparés** : Niv. 0 : Détection de la Magie, Résistance, Lumière. Niv.1 : Charme-personne, Soins légersx2. Niv.2 : Cécité/Surdité. **Possessions** : 30 pièces d'or, armure de cuir clouté de maître. **Alg** : CB

- **Le voyage** : La charrue avance à un pas modéré et Rhigaert prévient les PJ que le voyage risque de durer au moins 1 journée. Pour passer le temps, il leur chante des chansons à boire (c'est un barde !) et des chants typiques du Cormyr. Après une bonne journée de voyage, ils s'arrêtent à un poste-frontière. Rhigaert leur annonce : « Périmètre de sécurité autour de la capitale. Il faut y passer. C'est obligatoire, avec tout ce qui ce passe en ce moment. Ca ne devrait pas être très long. » Des armes courantes et de la nourriture sont proposés à cette auberge mais à des prix exorbitants (x3 le prix normal). Le garde leur demande leurs noms car le royaume à peur d'activités malfaisantes en son sein et il faut donc contrôler tous les gens de passage. Il leur demande les noms et les raisons qui les poussent à arriver dans le Cormyr. *Si les PJ donnent de faux noms, le garde note sur son carnet et les laisse passer, pas de répercussions sur la suite. S'ils donnent leurs vrais noms, le garde les laisse passer aussi mais comme c'est un agent du Zhentarim, il prévient ses supérieurs et une embuscade sera tendue une fois arrivés à la capitale.*

**Entrée de Suzail :** Donner description de la ville (Cf. Annexe 1). Rhigaert annonce aux PJ endormis qu'ils sont arrivés à la capitale. Impressionnés par la grande ville, ils regardent et observent les alentours. S'ils ont donnés leurs vrais noms, voir 1. Sinon, voir 2.

**1. Embuscade :** A peine arrivés en ville, une caravane apparemment anodine croise leur chemin. Mais alors qu'ils sont l'un en face de l'autre, Rhigaert, étant peu observateur, ne remarque que maintenant un dracosire peint sur les planches. Quand des hommes armés en sortent, il crie : « Attention ! » Mais c'est trop tard, les Zhentils passent à l'attaque. Le meneur du groupe, un prêtre, leur lance. « Et bien, je vois que nos assassins ne font plus leur travail comme il faut. Voilà ce qu'est notre époque ! Un travail perpétuellement mal fait... Enfin... Allez-y, et pas de quartier. Aujourd'hui, vous allez rire, on ne fait pas de prisonniers ! »

*Les Zhentils ont un round de surprise.*



### **Groupe militaire du Zhentarim :**

**Sergent :** Humain de classe Guerrier du Zhentarim de niveau 2. **PV** : 18. **INIT** : +5. 6,5m. **CA** : 19. **Att** : Epée courte (+6 cac) ; Arbalète légère (+4 dis) **Dég** : Epée courte : 1d6+2 ; Arbalète : 1d8. **Sauv** : Réf+1, Vig+5, Vol+1. **Car** : For15, Dex13, Con14, Int10, Sag12, Cha8. **Comp** : Escalade+0, Saut+0. **Dons** : Combat en phalange, Robustesse, Arme de prédilection (épée courte). **Equi** : demi-harnois, écu en métal, épée courte de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux de maître, potion de soins modérésx2, potion d'endurance. **Alg** : LM. **PX** : 500 **FP** : 2. **Possessions** : 20 pièces d'or, armure à plaques, écu en acier.

**Lanceur de sorts :** Humain de classe Magicien du Zhentarim de niveau 3. **PV** : 9. **I** : +2. **CA** : 13. **VD** : 9m. **Att** : Dague (+0 cac) ; Arbalète légère (+3 dis). **Dég** : Dague : 1d4-1 ; Arbalète légère : 1d8. **Sauv** : Réf+3, Vig+1, Vol+6 **Car** : For8, Dex14, Con10, Int15, Sag12, Cha13. **Comp** : Connaissance des sorts+7, Dressage+2, Connaissance (géographie)+5, Connaissances (religion)+4, Diplomatie+2, Equitation+4, Scrutation+4, Concentration+6. **Dons** : Magie de guerre, Ecriture de parchemins, Volonté de fer. **Sorts préparés** : Boule de feu, Eclair, Dissipation de la magie, Rapidité, Invisibilité. **Equi** : Potion de soins modérés. Baguette magique : Sommeil (25 charges.) **Possessions** : 10 pièces d'or, parchemin : projectile magique, armure matelassée. **Alg** : LM. **FP** : 3. **PX** : 500.

**Soldats :** 3 demis-orques de classe Guerrier de niveau 1. **PV** : 9. **VD** : 6,5m. **INIT** : +1. **CA** : 18. **Att** : Epée courte (+4cac). **Dég** : Epée courte : 1d6, x2. **Sauv** : Réf+1, Vig+4, Vol+1. **Car** : For15, Dex13, Con14, Int10, Sag11, Cha8. **Possessions** : Potion de soins modérés (1d8+2), 5 pièces d'or, clibanion, écu en acier. **Alg** : N. **FP** : 1. **PX** : 200.

### **L'arrivée au Palais :**

Rhigaert les mène à travers la cité. Les PJ s'aperçoivent qu'une multitude de personnes se préparent pour une fête. Des étals sont en place, les marchands sortent leurs marchandises. Ce sont les préparatifs d'Herbeverte, la fête du printemps. Il en profite pour leur raconter l'histoire de Suzail et des Obarskyr, la famille royale. *Lire description p. 120.*

« C'est Alusair que vous allez sûrement rencontrer là-bas. Vous allez voir, c'est un beau brin de fille ! »

« Elle va sûrement vous demander ce que vous savez de l'Eglise de Baine. Vous pourrez lui dire ce que j'pense : il est bizarre que l'Eglise envoie une bande de zouaves armés de la sorte pour nous éliminer. J'pense qu'y a anguille sous roche. Mais vous verrez bien avec Son Altesse. D'ailleurs, voici le palais ! »

Le palais des Obarskyr est un superbe bâtiment. L'entrée est constituée de deux pylônes de 12 m de haut et le palais se prolonge loin dans la ville. En haut flotte l'étendard du Cormyr et derrière, sur les côtés, de magnifiques jardins. Deux gardes arrêtent la caravane.

- « Halte là ! Que venez-vous faire au palais, vous ? »

Mes compagnons ici présents veulent s'entretenir avec sa majesté Alusair, régente du Cormyr.

- « Pas le temps ! Dégagez ! »

- « Voici un laissez-passer. »

*Il faut qu'un des PJ donne le billet de Filfar pour qu'on les laisse entrer.*

- « Très bien. Attendez ici, je reviens. »

Le garde revient après cinq minutes.

- « La régente vous attend mais seul deux d'entre vous peuvent rentrer et sans armes. »

*Ils sont obligés de respecter ces conditions.*

Les deux PJ désignés sont introduits devant Alusair. Le dragon Pourpre les accompagnant les annonce.

- « Votre Altesse et Haut Seigneur Sthavar, voici deux étrangers demandant à vous voir. »

**Sthavar, Haut Seigneur de Suzail.** Humain de classe Guerrier / Chevalier Dragon Pourpre de niveau 10/5. **T** : M. **PV** : 110. **INIT** : +6. **VD** : 6,50 m. **CA** : 24. **Att** : Epée bâtarde (cac +20/+13), Arc long composite (dis. +18/+13). **Dég** : Epée bâtarde : 1d10+6/18-20x2. Arc long composite : 1d8+2/x3. **Sauv** : Réf+6, Vig+14, Vol+6. **Car** : For17, Dex14, Con14, Int13, Sag11, Cha16. **Comp.** : Détection+4, Diplomatie+10, Equitation+5, Perception auditive+8, Saut+12, Intimidation+10. **Dons** : Combat monté, Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Enchaînement, Tir à bout portant, Science du critique (épée bâtarde), Succession d'enchaînements, Esquive. **Spécial** : Cri de ralliement, Ecu héroïque, Encouragement (2/jour), Terreur, Serment du courroux, Résistance Ultime. **Alg** : LB **FP** : 15.

Le garde tend le billet à Alusair (*PNJ p. 121*). Après l'avoir lu, elle congédie le garde ainsi que Sthavar. Puis, elle s'assoie sur le trône.

« Bien, vous commencez, je vous explique ensuite... »

*Les PJ doivent raconter leur histoire.*

« C'est ce que je craignait. L'influence de l'Eglise s'étend de plus en plus depuis le retour de son dieu. *Lire § sur Baine dans le chapitre Histoire.* Bien ! Aventuriers, vous n'êtes pas sans savoir que le Cormyr sort d'une crise grave. Mon neveu est trop jeune pour gouverner et je dois faire face à tous ces rapaces de nobles qui veulent s'approprier une parcelle de terrain. J'ai une mission importante à vous confier. Mais avant, je veux que vous prouviez votre valeur. Ma capitale, Suzail, organise une grande fête pour célébrer Herbeverte,



© 1995-2003 Wizards of the Coast, Inc. - www.ultramedia.be

l'arrivée du printemps. Je veux que vous rejoignez une escouade de mes dragons pourpres et que vous assuriez la sécurité des concitoyens, même si en cette période, tout est calme. Si vous suivez les directives de votre supérieure à la lettre et que vous servez bien la couronne, vous aurez une mission plus importante à accomplir. Je ne tolérerai aucune perte civile que vous auriez pu empêcher. Je vous envoie un lieutenant qui vous fera visiter la ville en attendant la fête. Faites moi appeler Kolgar je vous prie. »  
Le lieutenant arrive accompagné d'une deuxième personne qui semble être un halfelin.

### **Kolgar, lieutenant des Dragons Pourpre, escouade grise.**

Humain de classe Guerrier / Rôdeur de niveau 2 / 1. **PV** : 24. **INIT** : +5. **VD** : 9m. **CA** : 17. **Att** : Epée longue (cac+4), Arbalète légère (dis+2). **Dég** : Epée longue : 1d8+3 ; Arbalète légère : 1d8/19-20x2. **Sauv** : Réf+3, Vig+8, Vol+2. **Car** : For15, Dex16, Con14, Int11, Sag11, Cha13. **Comp** : Escalade+2, Saut+2, Déplacement silencieux+5, Détection+5, Discrétion+4, Sens de la nature+2, Diplomatie+6. **Dons** : Tir à bout portant, Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative. **Equi** : Carreauxx20, Potion de soins modérésx2, Potion d'endurance, Potion de discrétion. **Alg** : LB **FP** : 3

### **Mezoar, espion du Zhentarim infiltré au Cormyr.**

Halfelin de classe Rôdeur / Enorceleur de niveau 4 / 2. **PV** : 41. **Init** : +6. **VD** : 12m. **CA** : 18. **Att** : Rapière de qualité supérieure (cac+4), Arbalète légère de qualité supérieure (dis+7). **Dég** : Rapière : 1d6-1/18-20x2. Arbalète légère : 1d8/19-20x2. **Sauv** : Réf+6, Vig+5, Vol+5. **Car** : For10, Dex14, Con14, Int12, Sag10, Cha16. **Comp** : Alchimie+5, Bluff+5, Concentration+8, Connaissance des sorts+7, Contrefaçon+5, Déguisement+7, Déplacement silencieux+6, Détection+3, Discrétion+6, Evasion+6, Lecture sur les lèvres+5, Perception auditive+2, Renseignements+8, Saut+9, Scrutation+8. **Dons** : Ecole renforcée (illusion), Préparation de potions, Science de l'initiative, Volonté de fer. **Sorts préparés** : 5/2. Niv. 0 : Détection de la magie, Lecture de la magie, Lumière, Rayon de givre, Résistance. Niv. 1 : Bouclier, Charme-personne. **Equi** : Carreauxx20. **Alg** : LM. **FP** : 4. **PX** : 800. **Possessions** : 30 pièces d'or, potion de soins majeurs (1d12+6), potion de soins modérésx2 (1d8+2), parchemin : projectile magiquex2, armure de cuir clouté.

« Bonjour, aventuriers ! dit Kolgar. Je vous présente Mezoar, mon sergent. Il n'est arrivé que depuis trois mois mais il est très compétant. Il vous montrera vos quartiers ainsi que la salle des gardes. »

- « Bonjour à vous ! Ce sera un plaisir pour moi de vous faire visiter la ville. Je vous en prie. Venez voir vos chambres. Il y aura beaucoup de travail pour la fête, annonce Mezoar. »

Le traître se montre très amical auprès de tout de le monde afin d'assurer sa couverture. C'est lui le chef de l'opération qui vise à tuer Azoun V durant Herbeverte. Il les mène à leurs quartiers.

- « Je vous laisse vous installer. Le repas sera servi dans la Salle des Gardes dans environ vingt minutes. Vous nous ferez un grand honneur si vous nous rejoignez à notre table... Au repas, j'espère ».

Les cinq chambres disponibles sont magnifiquement décorées. Les lits sont spacieux et bien moelleux. C'est apparemment une riche aile du palais. Leurs installations terminées, les PJ descendent dans la salle commune afin de prendre leur repas en compagnie des gardes. Une fois dans la vaste salle joliment décorée aux couleurs du Cormyr, Mezoar les accueillent chaleureusement.

- « Ha ! Vous voilà, mes amis ! Bienvenue dans la Salle Commune. Mais venez donc, que je fasse les présentations : voici nos dix fantastiques guerriers de l'escouade grise : Kyce, Jidyle, Bosk, Vick, Pealo, Warr'di, Hyuon, Crate, Nijght et Klitc. (tous Humains Guerrier 1 sauf Warr'di, voir plus bas)). Vous connaissez déjà notre chef, Kolgar. Venez donc à notre table, je vous en prie. »

### **Warr'di, humain lycanthrope loup-garou au service du Zhentarim.** Métamorphe de taille M.

Forme humaine : **PV** : 15. **Classe** : Guerrier de Niveau 2. **Init** : +1. **VD** : 6,50m. **CA** : 17 avec son armure, 12 sans. **Att** : Epée longue+1 (+4 cac). **Dég** : Epée longue : 1d10+1. **Sauv** : Réf+1, Vig+5, Vol+1. **Car** : For14, Dex13, Con12, Sag10, Int10, Cha10. **Comp** : Déplacement silencieux+2, Fouille+2, Escalade+1, Saut+3 **Don** : Arme de prédilection (Epée longue).

Forme animale : **PV** : 28. **Init** : +6. **VD** : 15m. **CA** : 16. **Att** : Morsure (+3 cac), Coup de griffe (+2cac) **Dég** : Morsure : 1d6+3. Coup de griffe : 1d4+2. **AS** : Transmission de la lycanthropie (Vol annule DD16). **Sauv** :

Réf+5, Vig+7, Vol+2. **Car** : For13, Dex16, Con15, Int10, Sag10, Cha10. **Comp** : Déplacement silencieux+4, Détection+4, Discrétion+3, Fouille+8, Perception auditive+14, Sens de la nature+0 (suivre une piste avec l'odorat+4). **Dons** : Botte secrète (morsure), Combat en aveugle, Science de l'initiative. **Alg** : CM. **FP** : 3. **PX** : 800 (à diviser).

Le repas se passe très bien dans une ambiance bonne enfant. Les gardes répondent joyeusement aux questions des PJ s'ils en posent mais pas aux questions trop indiscrètes sur la famille royale.

Après le repas, ils sont abordés par Mezoar.

- « *Dites, savez-vous votre mission ici ? Parce que si vous devez protéger le roi, j'ai des informations. En fait, je ne suis pas sûr à 100% de ce que dit mais j'ai remarqué déjà à plusieurs reprises que Pealo quittait sa chambre tard dans la nuit. Alors peut-être que cette piste serait exploitable. Venez me trouver dans ma chambre, ce soir, j'irai avec vous.* »

### **Points d'expérience du Chapitre 3 :**

Arriver à faire taire Rhigaert : 100 PX

Embuscade évitée : 800 PX (à diviser)

Embuscade totalement tuée : 200 PX

Sergent tué en trois rounds : +100 PX

Valeur dors et déjà prouvée à Alusair : 200 PX (à diviser)

Découverte à ce stade de la trahison de Mezoar : 1500 PX (à diviser)

Amuser la galerie lors du repas : 100 PX

Meurtre de Nijth évité : 750 PX (à diviser)

Bonne impression auprès de Kolgar : 50 PX (chacun)

Mauvaise impression vis à vis de Warr'di : 50 PX

### **CHAPITRE 4 : Evènements nocturnes**

**Alternative 1** : Si les PJ décident de ne pas venir avec Mezoar, ils n'arrivent pas à trouver la chambre de Pealo ; mais ils constatent les éléments suivants :

- des traces de griffes sur les murs
- sur Science de la nature DD15, repérage de bave sèche et de quelques gouttes de sang, sèches aussi.
- sur un deuxième Sens de la Nature DD18, on constate que ce sont les marques d'un loup (mais pas de reconnaissance de loup-garou).
- sur Détection DD22, on remarque, par un coup d'œil par la fenêtre que c'est pleine lune. Là ils entendent un cri. En se dirigeant vers le lieu du cri, il aperçoivent un loup aux yeux rouges qui vient d'égorger Nijght, par terre dans une mare de sang. Un jet de Connaissances (mystères) identifiera le loup comme étant un loup-garou.

**Déroulement du combat** : A leur vue, le loup se jette sur le premier PJ : round de surprise pour ces deux personnages.

Le loup-garou se rue au combat sans discuter et sa vitesse l'empêche d'être pris en tenaille. Le loup-garou se sert en priorité de sa morsure. Sur un jet de Réflexes DD16 raté, le loup reste accroché, occasionnant 1d4+2 dégâts supplémentaires (jet à renouveler tous les deux rounds mais cette fois Vigueur DD17).

Au court du cinquième round, les PJ entendent Mezoar derrière eux. A cet instant, le loup-garou s'enfuit vers le couloir. Sur jet de Réflexes DD20, un PJ rattrape le loup, qu'il évite sur Dextérité DD18.

Une fois le loup parti, Mezoar interroge les PJ sur ce qu'il s'est passé (et ceux-ci gagnent du même coup 500 PX chacun, ils les ont bien mérité !). A ce moment là, Pealo arrive du tunnel d'où est parti le loup. Il se précipite sur le corps de Nijght en se lamentant. C'était en effet son meilleur ami. Laissons le soin aux PJ

d'apprécier la situation... En tout cas, Mezoar, lui, accuse Pealo de meurtre, ce qu'il refuse en bloc, évidemment (puisque c'est pas lui !).

**Alternative2** : Les PJ rejoignent un peu plus tard Mezoar dans sa chambre, qui leur annonce que c'est vers cette heure-ci que Pealo quitte sa chambre, la nuit. En suivant le traître, ils tombent sur une flaque de sang par terre. Mezoar leur annonce que qu'il y a eu meurtre. A ce moment, Pealo arrive, visiblement essoufflé.

« Vite, Nijght a été tué, venez vite

Et si c'était toi qui l'avais tué ? répond Mezoar. »

L'accusé nie en bloc.

Si les PJ veulent discuter avec Pealo, il les accueille dans sa chambre. Mezoar déconseille, craignant un « autre meurtre ». Pealo répond à toutes les questions sauf sur son passé et ses sorties nocturnes. En fait il se doute de quelque chose au sujet d'un soldat mais il ne sait pas encore lequel. Il sort la nuit pour quelques investigations. Nijght, lui, sortait malencontreusement à cet instant pour aller apaiser une envie pressante. Le loup-garou s'est en fait trompé de cible, seul Pealo était visé. Celui-ci demande d'ailleurs aux PJ d'enquêter un peu sur la garnison. En sortant, Mezoar annonce clairement que c'est sûrement un piège.

Tout le loisir aux PJ de continuer leurs investigations cette nuit mais tous les soldats dorment, y compris Warr'di, le mystérieux loup-garou...

#### **Points d'expérience du Chapitre 4 :**

Tuer le loup-garou à ce stade : +700 PX

Accorder toute confiance à Pealo : 100 PX

Accepter l'enquête sur la garnison : 50 PX

Ne pas alerter toute la garnison : 300 PX.

Accuser Mezoar de trahison : 800 PX (à diviser).

#### **CHAPITRE 5 : Au grand jour**

Le lendemain matin, c'est dans une ambiance de méfiance et d'incertitude que les PJ se réveillent. Au petit déjeuner, personne ne parle à personne. S'ils ont blessé le loup-garou la nuit dernière, ils remarquent sur Détection DD20 que Warr'di se frotte régulièrement une partie du corps (au choix du MD). Celui-ci répond prudemment à quelques questions mais pas sur sa vie privée. Les amis de Warr'di sont Huyon et Crate et ceux-ci peuvent répondre librement à toutes les questions mais ils ne savent rien de privé sur notre mystérieux homme. Les PJ peuvent librement visiter les quartiers des soldats, seul Warr'di et Mezoar (c'est lui qui a eu l'idée quand même !) refusent d'ouvrir leur portes, ce dernier invoquant les documents et la vie privée d'un supérieur. Kolgar, quant à lui, est réticent mais sur Diplomatie opposée (Kolgar est à +6), il les laissera rentrer, sans toutefois les laisser fouiller dans ses armoires (quand même !).

Nos amis enquêteurs peuvent glaner quelques points importants en cuisine où en tendant l'oreille (Perception auditive DD12) ils entendront que des traces de griffe ont été remarquées sur les murs et que des drôles de bruits ont été entendus devant la chambre de Bosk. L'intéressé confirme ses dires aux PJ et leur indique une armoire dans le couloir. S'il est accusé, il s'offusquera et claquera la porte aux nez des PJ. Si un des inspecteurs en herbe a la bonne idée de regarder sous la commode, un jet de Fouille DD11 permettra de retrouver par terre de petits lambeaux de vêtement noir et verts, en soie. Trois hommes possèdent des vêtements de ces couleurs, caractéristiques du Zhentarim : Warr'di, le loup-garou, Mezoar, le traître et Bosk, tout simplement parce qu'il aime bien (chacun ses goûts !).

Incitez par quelque moyen que ce soit les PJ à sortir du bâtiment. Rhigaert, lui, reste à la garnison pour divertir les soldats en ces mauvaises heures. En flânant en ville, ils peuvent déjà faire leurs emplettes mais aussi apprendre dans une taverne quelconque qu'un groupe secret inflige des pressions sur le Cormyr. Sur Renseignement (DD18) ou Connaissances (histoire) – DD17, ils savent que ce groupe s'appelle le

Zhentarim. Sur Renseignements (DD20), ils font le rapprochement entre l'Eglise de Baine et cette organisation.

*Petit divertissement en attendant la fête* : Evidemment, si les PJ préfèrent rester sur place pour enquêter, à leur guise, mais s'ils sortent, ceci pourrait les intéresser. Au hasard d'une rue, ils voient un attroupement autour d'une pancarte. En jouant un peu des coudes (Force DD8), ils arrivent à s'approcher pour voir une affiche portant ces inscriptions :

CHERCHE AVENTURIERS N'AYANT  
PAS FROID AUX YEUX POUR CONTRAT  
COURTE DUREE. FORTE RECOMPENSE.  
S'ADRESSER A GYLTIAID, MAISON DU REPOS,  
TAVERNE DU CIMETIERE.

En voyant ça, il est sûr que les PJ amateurs de morts-vivants fonceront droit à la Maison du Repos. Ils obtiennent rapidement la direction à suivre parmi les badauds, non sans avoir remarqué des regards du genre « ceux-là, on ne les reverra plus ».

La Maison du Repos est une annexe de la Taverne du Cimetière, un endroit assez lugubre plus au Nord de la ville. C'est une taverne comme les autres sauf que (et, oui, bien sûr !), le gigantesque cimetière communal de la capitale entoure ses côtés Nord et Est. Quand les PJ arrivent sur les lieux, ils remarquent tout de suite un brouillard gris et épais qui plane sur les tombes. Ne les empêchez pas de rebrousser chemin si ils le désirent. En entrant dans la taverne, ils constatent rapidement qu'il n'y a pas un seul client. Le patron lève la tête.

« Eh ! Vous venez prendre un repas ? »

A la mention de son recrutement, il leur dit :

« Ah, là, c'est différent, suivez-moi dans la salle à manger. »

Il leur propose de s'installer et en profite pour leur servir une chope de bière chacun. Il leur dit que cela fait maintenant deux semaines que cet épais brouillard est tombé sur le cimetière et que deux de ses apprentis fossoyeurs n'en sont pas revenus.

**Gyltiad**, fossoyeur et tavernier bien embarrassé.

Humain de classe Expert de niveau 3. **PV** : 17 **Init** : +1. **VD** : 9m. **CA** : 11 **Att** : Dague (+3cac). **Dég** : Dague : 1d4. **Sauv** : Réf +1, Vig+1, Vol+3. **Car** : For13, Dex12, Con10, Int11, Sag10, Cha10. **Comp** : Profession (commerçant)+15, Diplomacie+3, Sens de la nature+1. **Don** : Robustesse. **Alg** : N.

Il dit aux PJ que ce qui arrive à son cimetière est une vraie catastrophe pour son commerce et pour la ville, car désormais personne ne souhaite venir enterrer ses morts chez lui et une fosse commune putride a été creusée un peu plus à l'ouest. Ses deux apprentis sont partis à la recherche d'explications il y a 4 jours mais personne ne les a vus revenir. Si les PJ veulent y aller, le marchand leur propose une paye de 50 po plus 5 potions de soins modérés (1d8 PV) comme salaire. Il leur souhaite enfin bonne chance.

En s'aventurant dans le brouillard, leur ligne de vue tombe car ce brouillard est extrêmement épais : ils ont désormais 40 % de chance de rater leurs adversaires à distance. Ils doivent faire un jet de Déplacement silencieux (DD15 – malus –3 à cause des brindilles) pour ne pas se faire entendre par les vigiles morts-vivants du sorcier en place.

Effectivement, un sorcier du Zhentarim a pris possession d'une cavité afin de préparer un soutien de morts-vivants à l'attentat qui aura bien lieu demain (ce que les PJ doivent redouter... Non ? Tant pis...). Nos courageux aventuriers vont donc éviter à la garde de Suzail quelques ennuis de plus...

Les deux sentinelles qui peuvent remarquer les PJ sont deux zombis qui se promènent dans les allées du cimetière. S'ils ne sont pas remarqués : sur 0-50 d'1d100 ils tombent nez à nez avec eux, sur 51-100, ils les rencontrent dans leur dos. Ils peuvent pousser les tombes sur Force DD19 mais Kelemvor risque de ne pas aimer. Par contre, la tombe déplacée, repère du sorcier est remarquée sur Fouille (DD15) ou Détection

(DD19). A l'intérieur se trouvent sept squelettes, trois zombis et le sorcier lui-même en train de relire ses sorts... Les PJ voient du coin de l'oeil un jeune homme apeuré dans un coin de la pièce. Sans doute un des deux fossoyeurs disparus...

**Zombis sentinelles**, 2 morts-vivants de taille M. **PV** : 12/14. **VD** : 9m. **Init** : -1. **CA** : 11. **Att** : Coup de poing (+2cac). **Dég** : Coup de poing : 1d6, x2. **Sauv** : Réf-1, Vig+0, Vol+3. **Car** : For13, dex8, Con-, Int-, Sag10, Cha1. **Don** : Robustesse. **Spé** : Immunité contre : effets mentaux, sommeil, étourdissement, maladies, coups critiques, dégâts temporaires, absorption d'énergie, affaiblissement temporaire, diminution des caractéristiques. **Alg** : N. **PX** : 200 (à diviser).

**Aerok**, *sorcier en mission*, Humain de classe Magicien du Zhentarim de niveau 4. **PV** : 11. **Init** : +3. **VD** : 9m. **CA** : 13. **Att** : Dague+1 (+1cac), Arbalète légère (+4dis). **Dég** : Dague+1 : 1d4 ; Arbalète légère : 1d8. **Sauv** : Réf+3, Vig+1, Vol+7. **Car** : For8, Dex15, Con10, Int16, Sag12, Cha14. **Comp** : Connaissances des sorts+9, Dressage+3, Connaissances(Suzail)+5, Connaissances (géographie)+6, Diplomatie+3, Equitation+4, Scrutation+5, Concentration+7. **Dons** : Magie de guerre, Ecriture de parchemins Volonté de fer. **Sorts par jour** : 4/4/3. **Sorts préparés** : Niv 0 : Hébètement, Ouverture/fermeture, Résistance x2. Niv.1 : Coup au but, Projectile magique (1d4+3), Rayon affaiblissant (perd 1d6+2 Force), Sommeil. Niv.2 : Sphère de feu, Cécité/surdité, Force de taureau. **Alg** : LM. **FP** : 4. **PX** : 600 (à diviser) **Possessions** : 20 pièces d'or, ordre de mission du Zhentarim, Potion de soins modérés x2 (1d8+2)

**Squelettes belliqueux**, *fière armée d'Aerok*, Huit morts-vivants de taille M. **PV** : 6. **Init** : +5. **VD** : 9m. **CA** : 13. **Att** : 2 coups de griffes (+0cac). **Dég** : Griffes : 1d4x2, critx2. **Sauv** : Réf+1, Vig+0, Vol+2. **Car** : For10, Dex12, Con-, Int-, Sag10, Cha1. **Don** : Science de l'initiative. **Spé** : Immunité contre effets mentaux, poison, sommeil, paralysie, étourdissement, maladies, coups critiques, dégâts temporaires, absorption d'énergie, affaiblissement temporaire, diminution des caractéristiques. Immunité contre le froid. ½ dégâts contre armes tranchantes et perforantes. **Alg** : N. **FP** : 1/3 **PX** : 100.

*Zombis gardes du corps*,

Mêmes caractéristiques que Zombis sentinelles sauf : **PV** : 11.

Le jeune garçon est bel et bien un apprenti fossoyeur qui a été capturé par le sorcier. Son ami a été transformé en zombi après avoir été tué et son tour devait venir dans quelques heures. Si les PJ ont la bonne idée de fouiller le méchant, ils trouveront l'ordre de mission de son organisation qui rappelait de devoir monter un bataillon de morts-vivants pour compléter les troupes de l'attentat de demain. Il fait aussi référence à une taupe infiltrée au sein des soldats, Mezoar, qui, bien sûr, n'est pas nommé.

Ils raccompagnent le garçon à la taverne, le tenancier les remercie chaleureusement, leur propose un verre et de rester dormir gratuitement dans son auberge. Ils peuvent (et gagnent 6 PV) mais ils arriveront à la bataille de demain légèrement en retard.

Enfin, ils peuvent bien sûr retourner flâner, conter leurs exploits à Mezoar (qui n'en sera pas content) ou rester boire un pot !

En rentrant à la garnison, s'ils donnent l'ordre de mission de Mezoar, celui-ci comprenant que sa couverture risque d'être découverte, il part en prétextant d'aller l'apporter à Kolgar. S'ils vont directement voir Kolgar, Mezoar prend la fuite quand même. Ils peuvent alors pénétrer sa chambre (Force DD25, cumul possible) et fouiller ses affaires. Dans la penderie ils trouvent des vêtements verts et noirs. S'ils ne font pas le rapprochement, autorisez un jet de Fouille DD17 pour trouver un autre ordre de mission mentionnant l'infiltration de la garnison. En découvrant le sceau du Zhentarim, ils le reconnaissent sur Connaissances (histoire) DD16.

A ce moment, tous comprennent que demain, Herbeverte ne sera pas une fête.

### Points d'expérience du Chapitre 5 :

Accepter le contrat avec Gyliad : 25 PX

Ne pas se faire repérer par les sentinelles : 100 PX  
Tuer toute la troupe d'Aerok : 150 PX  
Sauver le jeune fossoyeur : 50 PX  
Découvrir l'ordre de mission du Zhentarim : 200 PX  
Accomplir la mission de Gyliad : 200 PX  
Pénétrer la chambre de Mezoar : 200 PX  
Découvrir la trahison de Mezoar : 300 PX

## **CHAPITRE 6 : La fête du Zhentarim.**

En ce matin de festivités, la ville se réveille en effervescence. Tous les gens sortent des maisons et dès les 8 heures du matin, les rues sont déjà bondées. Le défilé en l'honneur du printemps doit avoir lieu à onze heures. Il y a trois possibilités :

- Si les PJ savent déjà ce qu'il va se passer, ils peuvent prévenir la garde (ou pas, mais bon...) et alors des soldats viendront se répartir un peu partout en ville. S'ils sont restés chez Gyliad, ils arriveront dans le quartier est, là où se trouve le palais, vers dix heures et demi, le temps de ne pas s'apercevoir de l'embuscade. S'ils sont restés dans la garnison sans rien savoir, ils sortent faire la fête, ainsi que quelques soldats. Sur le coup de onze heures, le peuple se réjouit et attend le défilé du printemps qui partira du temple de Tymora, la déesse de la chance. Un lâcher de fleurs est prévu ainsi qu'un gigantesque bal, en fin de soirée. Donc, la fête bat son plein vers l'heure fatidique. A ce moment, des soldats en armure sortent des maisons, enlèvent leurs déguisements et tiennent en joug la populace. La panique s'empare d'un bon nombre de gens. Kolgar, qui est avec les PJ, alerte son escouade. Les PJ sont partis pour une gigantesque bataille qu'ils n'oublieront pas.

Kolgar leur souffle : « C'est un attentat ! Réunissez notre escouade ! Bonne chance et si Tempus le veut, nous nous retrouverons après la bataille ! Que Tymora soit avec vous ! »

Deux autres escouades de Dragons Pourpres sortent des casernes ainsi que la garde royale. Alusair, Sthavar, Caladnei et Azoun V s'échappent par un tunnel mais se retrouvent encerclés par des soldats zhentils. Bossk, qui regarde de façon anodine dans cette direction alerte les PJ :

- « Notre roi est en danger ! »

*Se référer au schéma (A créer : Note de DnD). Le MD peut modifier le déroulement de la bataille à son gré, voire même changer le schéma de la ville. L'important est de ménager de la place pour quelques poursuites, ainsi que pour une bataille à grande ampleur place du marché. L'épisode est prévu pour être marquant, tout en n'étant pas impossible : les PJ sont encore de niveau 2... (normalement). N'hésitez pas à impliquer beaucoup d'acteurs (sans rendre les combats interminables), tout en laissant un avantage numérique aux forces cormyriennes. Il serait dommageable qu'elles perdent le combat, non ?*

**PNJs :**

### **Bataillons de soldats zhentils (4-8-11-12-17-18)**

**Sergent** : Humain de classe Guerrier du Zhentarim de niveau 3. **PV** : 27. **VD** : 6m. **Init** : +1. **CA** : 20. **Att** : Epée courte de maître (+8cac). **Dég** : Epée courte de maître : 1d6+2, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+2, Vig+5, Vol+2. **Car** : For15, Dex13, Con14, Int10, Sag12, Cha8. **Comp** : Escalade+2, Saut+2, Intimidation+5, Acrobaties+1. **Dons** : Combat en phalanges, Robustesse, Arme de prédilection (épée courte), Science du critique (épée courte). **Possessions** : 15 pièces d'or, Potion de soins majeurs (1d12+2), harnois, Ecu en métal. **Alg** : NM. **PX** : 600 (à diviser).

**Soldats** : 4 demis-orques de classe Guerrier de niveau 1. **PV** : 12. **VD** : 6,50m. **Init** : +1. **CA** : 17. **Att** : Epée bâtarde (+6cac). **Dég** : Epée bâtarde : 1d10+2. **Sauv** : Réf+1, Vig+4, Vol+1. **Car** : For17, Dex11, Con14, Int8, Sag12, Cha6. **Comp** : Escalade-3, Saut-3, Intimidation+1. **Dons** : Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Arme de prédilection (épée bâtarde). **Possessions** : 5 Pièces d'or, Clibanion, Ecu en acier. **Alg** : N. **FP** : 1. **PX** : 200.

### **Fujka Sombreciel, sorcier chef de groupe (3)**

Demi-elfe de classe Magicien du Zhentarim / Dévot profane de Baine de niveau 5/1. **PV** : 17. **VD** : 9m. **Init** : +2. **CA** : 13. **Att** : Dague+1 (+2cac), Arbalète légère (+4dis). **Dég** : Dague+1 : 1d4 ; Arbalète légère : 1d8. **Sauv** : Réf+3, Vig+1, Vol+9. **Car** : For8, Dex14, Con10, Int16, Sag12, Cha13. **Comp** : Connaissances des sorts+12, Dressage+3, Connaissances (religion)+8, Diplomatie+3, Equitation+4, Scrutation+7, Concentration+9. **Dons** : Magie de guerre, Ecriture de parchemins, Volonté de fer, Extension de portée., Combat monté. **Sorts par jour** : 4/4/4/3. **Sorts préparés** : Niv. 0 : Détection de la magie, Hébètement, Illuminationx2. Niv. 1 : Rayon affaiblissant (perd 1d6+3 pts de Force, Décharge électrique (1d8+6 dég.), Sommeil, Armure de mage. Niv. 2 : Convocation de monstres II, Fou rire de Tasha, Grâce féline (1d4+1 Dex pendant 6h.), Effroi. Niv. 3 : Eclair (6d6 dég), Boule de feu, Lenteur. **Spécial** : Extension de portée. **Possessions** : Parchemin : projectile magique (1d4+5), 38 pièces d'or, Armure matelassée. **Alg** : LM. **PX** : 1000 (à diviser).

### **Assassins zhentils (6)**

3 Humains de classe Assassin / Roublard de niveau 4 / 2. **PV** : 30. **VD** : 9m. **Init** : +7. **CA** : 15. **Att** : Epée courte (+3cac), Arc court (+7dis). **Dég** : Epée courte : 1d6, x2 ; Arc court : 1d6, 19-20/x3. **Sauv** : Réf+12, Vig+2, Vol+1. **Car** : For12, Dex16, Con11, Int12, Sag9, Cha10. **Comp** : Déguisement+5, Déplacement silencieux+13, Discrétion+14, Vol à la tire+2. **Dons** : Science de l'initiative, Science du critique (arc court), Réflexes surhumains. **Sort préparé** : Pattes d'araignéex2. **Possessions** : 14/12/15 pièces d'or, armure de cuir. **Alg** : NM. **FP** : 5 **PX** : 900.

### **Prêtres de Baine (9)**

5 humains de classe Prêtre de Baine de niveau 3. **PV** : 23. **VD** : 6,50m. **Init** : -1. **CA** : 19. **Att** : Arbalète légère (+1dis). **Dég** : 1d8, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+0, Vig+5, Vol+5. **Car** : For13, Dex8, Con14, Int10, Sag15, Cha12. **Comp** : Concentration+8, Connaissance des sorts+6, Intimidation+4. **Don** : Ecriture de parchemins. **Sorts par jour** : 4/4/3. **Sorts préparés** : Niv. 0 : Assistance divinex2, Lecture de la magie, Détection de la magie. Niv. 1 : Blessure légère (1d8+2)x2, Anathèmex2, Pierre magiquex2, Soins légers. **Sorts de domaine** : Injonction (Tyranie1), Effroi (Haine2). **Possessions** : Parchemins : Soins légersx3, 10 pièces d'or, armure à plaques. **Alg** : LM. **FP** : 2. **PX** : 300

### **Tarun Morkol, prêtre chef de file (23)**

Elfe sauvage de classe Prêtre de Baine de niveau 6. **PV** : 42. **VD** : 6,50m. **Init** : +0. **CA** : 20. **Att** : *Étoile du matin*+1 (+6cac), Arbalète légère (+3dis). **Dég** : *Étoile du matin* : 1d8+2, x2 ; Arbalète légère : 1d8, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+2, Vig+8, Vol+11. **Car** : For13, Dex10, Con14, Int8, Sag16, Cha12. **Comp** : Concentration+10, Connaissance des sorts+8. **Dons** : Ecriture de parchemins, Volonté de fer. **Sorts par jour** : 5/5/5/4 **Sorts préparés** : Niv.0 : Assistance divinex2, Soins superficiels, Détection de la magie, Blessure superficielle. Niv. 1 : Bouclier entropique, , Arme magique, Blessure légère (1d8+4), Soins légers (1d8+4), Faveur divine (+2 att. et dég.). Niv. 2 : Blessure modéréex2 (2d8+4), Endurance (1d4+1 Con)x2, Convocation de monstres IIx3. **Sorts de domaine** : Blessure légère (Destruction1), Effroi (Haine2). **Possessions** : Parchemin : Soins légersx4, 32 pièces d'or, Potion de soins mineurs (1d6+2), Armure à plaques, Ecu en acier. **Alg** : LM. **FP** : 4. **PX** : 800.

### **Mages de guerre du Zhentarim (20)**

5 humains de classe Enorceleur de niveau 2. **PV** : 8. **VD** : 10m. **Init** : +2. **CA** : 12. **Att** : Lance (+0cac), Arbalète légère (+4dis). **Dég** : Lance : 1d8-1, x3 ; Arbalète légère : 1d8, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+2, Vig+1, Vol+4. **Car** : For8, Dex14, Con13, Int10, Sag12, Cha15. **Comp** : Concentration+6, Connaissance des sorts+5. **Don** : Magie de guerre. **Sorts par jour** : 6/5. **Sorts préparés** : Niv. 0 : Détection de la magie, Lecture de la magie, Résistance, Hébètementx2, Lumière. Niv. 1 : Décharge électrique (1d8+2), Projectile magique (2x1d4+1), Coup au but, Armure de mage, Repli expéditif. **Possessions** : Parchemins : Projectile magiquex3, 6 pièces d'or. **FP** : 2. **PX** : 300.

### Mezoar et Warr'di, traîtres au grand jour (14)

Cf caractéristiques plus haut.

### Alusair, Sthavar, Caladnei et Azoun V, fuite royale (19)

Alusair, p121. Caladnei, p122. Sthavar, cf. caractéristiques plus haut

Azoun V : **PV** : 3. **CA** : 12.

### Escouade grise (2)

*Kolgar, lieutenant.* Cf caractéristiques plus haut.

*Soldats* : 8 humains de classe Guerrier de niveau 1. **PV** : 13. **VD** : 6,50. **Init** : +1. **CA** : 18. **Att** : Epée bâtarde (+5cac), Arc long composite (+2dis). **Dég** : Epée bâtarde : 1d10+2, 19-20/x2 ; Arc long composite : 1d8, x3.

**Sauv** : Réf+1, Vig+4, Vol+1. **Car** : For15, Dex13, Con15, Int9, Sag12, Cha10. **Comp** : Escalade-3, Saut-3, Intimidation+4, Maîtrise des cordes+2. **Dons** : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde) **Possessions** : 7 pièces d'or, clibanion, écu en acier. **Alg** : LN. **FP** : 1.

### Escouade bleue (5)

*Binar Tranchépee, commandant.*

Humain de classe Guerrier / Chevalier Dragon Pourpre de niveau 4 / 1. **PV** : 45. **VD** : 6,50m. **Init** : +5. **CA** : 23. **Att** : Epée longue+1 *tueuse de gobelinoïdes* (+11cac). **Dég** : Epée longue : 1d8+6, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+2, Vig+8, Vol+2. **Car** : For16, Dex13, Con14, Int11, Sag12, Cha13. **Comp** : Escalade+2, Saut+2, Diplomatie+6, Intimidation+5. **Dons** : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée longue), Robustesse. **Possessions** : Harnois, écu en acier, 40 pièces d'or, Anneau de protection (+2CA). **Alg** : NB.

### Voljyk, lieutenant

Même caractéristiques que Kolgar sauf : **PV** : 20. **Att** : Epée courte (+6cac), Arbalète légère (+4dis). **Dég** : Epée courte : 1d6, 19-20/x2 ; Arbalète légère : 1d8, 19-20/x2. **Dons** : Les mêmes sauf : Arme de prédilection (épée courte).

*Soldats*, 4 humains. Mêmes caractéristiques que Escouade Grise.

### Escouade verte (7)

*Lieutenant* : Mêmes caractéristiques que Kolgar sauf : **PV** : 25. **Dons** : Les mêmes + Robustesse et – tir à bout portant.

*Soldats* : 6 humains, mêmes caractéristiques.

### Escouade jaune (13)

*Lieutenant* : Mêmes caractéristiques.

*Soldats* : 10 humains, mêmes caractéristiques.

### Groupe de citoyens affolés (10)

Archétype : 10 Gens du Peuple, niveau 1.

### Bataillon des mobilisés (15)

*Sergent* : Demi-elfe de classe Guerrier de niveau 2. **PV** : 18. **VD** : 6,50m. **Init** : +6. **CA** : 19. **Att** : Epée bâtarde (+6cac). **Dég** : Epée bâtarde : 1d10+2, 19-20/x2. **Sauv** : Réf+1, Vig+5, Vol+1. **Car** : For15, Dex14, Con13, Int10, Sag12, Cha11. **Comp** : Escalade-2, Saut-2, Intimidation+3. **Dons** : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative. **Possessions** : Armure à plaques, écu en acier, 12 pièces d'or. **Alg** : LB.

## Recrues

8 Humains de classe Hommes d'armes de niveau 1. **PV** : 9. **VD** : 9m. **Init** : +5. **CA** : 14. **Att** : Epée courte (+3cac). **Dég** : Epée courte : 1d6, 19-20/x2. **Sauv** : Réf +1, Vig +3, Vol +0. **Car** : For12, Dex12, Con13, Int10, Sag11, Cha9. **Comp** : Intimidation+3, Saut+2, Escalade+0. **Dons** : Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée courte). **Possessions** : Armure de cuir clouté, 4 pièces d'or, mandat de recrutement. **Alg** : N.

## Mages de guerre de Cormyr (6)

2 elfes du soleil de classe Magicien / Magicien de Guerre du Cormyr de niveau 7 / 2. **PV** : 29. **VD** : 9m. **Init** : +6. **CA** : 14. **Att** : Arc long (+8dis). **Dég** : Arc long : 1d8, x3. **Sauv** : Réf+8, Vig+4, Vol+10. **Car** : For12, Dex15, Con11, Int18, Sag12, Cha11. **Comp** : Alchimie+7, Concentration+12, Connaissance des sorts+14, Connaissance (religions)+15, Connaissances (géographie)+13. **Dons** : Ecriture de parchemins, Robustesse, Magie de guerre, Extension de portée, Extension de zone, Maniement des armes de guerre (arc long), Science de l'initiative). **Sorts par jour** : 4/5/4/3/1. **Sorts préparés** : Niv. 0 : Choc électrique\*, Hébètement, Détection de la magie, Lecture de la magie. Niv. 1 : Main tranchante de Laeral\*, Rayon affaiblissant, Sommeil, Hypnose, Bouclier. Niv. 2 : Combustion\* (feu 2d6+9), Lévitiation, Force du taureau, Grâce féline. Niv. 3 : Convocation de monstres III, Eclair, Vol. Niv. 4 : Lance tonnerre\*\*. **Possessions** : Armure de cuir, 38 pièces d'or, 2 pièces de platine, Parchemins : Projectile magique4, Armure de magex4, Eclairx2. **Alg** : LN.

## Pilleurs indépendants (21)

3 halfelins pied léger de classe Roublard de niveau 2. **PV** : 11. **VD** : 10m. **Init** : +7. **CA** : 17. **Att** : Rapière (+2cac). **Dég** : Rapière : 1d6+1, 18-20/x2. **Sauv** : Réf+6, Vig+2, Vol+1. **Car** : For12, Dex17, Con11, Int14, Sag10, Cha8. **Comp** : Acrobaties+7, Déplacement silencieux+7, Discrétion+7, Crochetage+9, Désarmement/sabotage+9, Détection+5, Perception auditive+5, Estimation+7, Fouille+7. **Don** : Science de l'initiative. **Possessions** : Armure de cuir clouté de maître, 50 pièces d'or, Gemme pierre de lune (100po). **Alg** : CN. **FP** : 2. **PX** : 300.

## **Déroulement du combat :**

Une fois les PJ dans les rues, accompagnés de Rhigaert (qui s'enfuit dès qu'il est un peu trop blessé...), le MD doit s'arranger pour les faire se rapprocher du combat opposant la régente et ses alliés à un groupe de tueurs zhentils (12-19-20) accompagné de... devinez ! Mezoar et Warr'di, les vilains pas beaux qui veulent aboutir à leur attentat, malgré l'intervention des PJ... L'escouade grise les accompagne. Le temps d'arriver, Sthavar aura vite fait de trancher quelques têtes... Une fois sur place, le groupe de prêtres de Baine en 9 et 23 arrivera dans leur dos pour ajouter un peu de piment. Après quelques round (à juger selon la situation des PJ), les mobilisés descendent la rue (15) afin d'aider leur régente. L'escouade Jaune, restée en arrière (13) pourra venir en renforts mais en dernière limite. Si le combat tourne en sa défaveur, ou si trop de monde commence à arriver, les traîtres s'échappent : si les PJ ne sont pas au corps à corps, Détection DD20 pour les repérer. Si oui, c'est Dextérité opposée qui décide. S'ils perdent leur trace, tant pis, mais il y aura une autre chance...

Au point 24 se trouve un bataillon zhentil qui attend avec impatience un peu d'action... A noter que la régente et son groupe (19) sont partis se réfugier au Temple de Tymora, en face. Ici se trouve un centre de soins pour PJ, ça peut toujours servir.

Après, ils entendent des bruits de combat entre l'escouade verte (7) et un autre groupe de soldats (8). Ce combat est facile.

Maintenant cela se corse... Les deux mages de guerre (16) viennent prévenir les combattants qu'une lutte sanglante a lieu sur la Place du Marché. Les survivants se dirigent alors vers ce lieu, dirigé par un sergent des escouades (à déterminer). Les mobilisés, eux, sont déjà remontés et sont aux prises avec les soldats en 11. L'escouade jaune (13) est descendue aider les mobilisés qui ont un peu de mal. L'implication des PJ

dans cet affrontement dépend de la rue par laquelle ils arrivent. N'hésitez pas à utiliser les citoyens affolés (10) pour ajouter à la confusion (ainsi que des civils à sauver, n'est-ce pas les Loyaux Bons ?)

>Place du marché. L'affrontement est laissé entre les mains du MD (bonne chance à lui). Chez les deux factions, on cherche d'abord à éliminer les magiciens puis les sergents. Si ces deux groupes sont tués, les soldats doivent tester leur moral (Volonté DD17) pour ne pas s'enfuir comme des rats — et ça vaut pour les PJ aussi !

A la fin de cet affrontement, une odeur de mort plane sur la ville. Les gardes retournent se soigner. Mais pour les PJ, ce n'est pas encore fini ! Le traître Mezoar, qui a tout organisé depuis sa cachette en sort et attaque les aventuriers avec ses assassins restés cachés au Nord (6) et Warr'di — puisqu'il a raté la régente. C'est le dernier affrontement...

S'ils n'en n'ont pas encore assez, ils entendent une femme crier que des pilleurs viennent de lui voler ses économies. Les trois halfelins, en voyant les PJ, font demi-tour et tournent par les rues. S'ils ont le coeur, c'est parti pour une nouvelle poursuite.

Cette fois, les PJ peuvent vraiment souffler, le combat est terminé. S'il est blessé, ils peuvent retrouver Rhigaert qui se repose au temple de Tymora, les félicitant pour leurs prouesses. Derrière les attendent la régente, Caladnei et Sthavar qui les remercient. Le Haut Seigneur de Suzail, leur donne leur solde : 1000 pièces d'or ainsi qu'un cadeau pour leur bravoure : un écu du Cormyr.

Ecu du Cormyr : objet magique.

Ecu d'acier +1 antiprojectile. Bonus à la CA : +3. Pénalité d'armure : -1. Spécial : 30% de chance de contrer une attaque à distance. Poids : 7 kg. Echec des sorts : 15%.

Alusair leur propose une nouvelle mission, mais avant de se reposer quelques semaines à Suzail et de suivre un petit entraînement auprès des meilleurs guerriers et magiciens du royaume... S'ils posent des questions quant à la mission : elle leur propose de devenir ses principaux soldats dans la lutte contre Baine et son église. Elle leur confie alors ses doutes : sur les soldats a été retrouvé le symbole du Zhentarim, une organisation crainte par toute la population de Fâerun et proche de la Main Noire... Il leur faudra aller pister l'Eglise de Baine vers Wheloune, puis, s'ils trouvent des preuves, se diriger vers la trace du Réseau Noir...

### **Points d'expérience du Chapitre 6 :**

Foncer sans réfléchir à la défense du roi : 100 PX

Essayer de protéger les civils : +50 PX à chaque fois

Raser tous les ennemis sans aucun soin : 300 PX

Essayer d'arrêter les pilleurs : 25 PX

Tuer les pilleurs : 100 PX

Arrêter les pilleurs sans les tuer : 300 PX

Tuer Mezoar à la première rencontre : 200 PX

Tuer Warr'di à la première rencontre : 250 PX

Combattre les traîtres et les assassins à la fin sans appeler de secours : 300 PX

Protéger ses supérieurs : 100 PX

Rôle essentiel dans la bataille : 300 PX

Survivre, tout simplement : 300 PX chacun

Décliner la solde : 300 PX

Décliner le cadeau : 500 PX

Par : Kelem

Suzail : Merci à Jaffar du Tombeau du seigneur des marches

Illustration de couverture : Curse of worgen par John Polidera

Mise en page et corrections : Syrinity

DnD 2015

## **ANNEXE 1 : Le Cormyr**

Fondé il y a plus d'un millier d'années, le royaume du Cormyr s'est enrichi grâce à une monarchie éclairée, des habitants travailleurs et un emplacement géographique avantageux. Le Cormyr est une région civilisée entourée de montagnes, de forêts et de colonies de créatures humanoïdes malfaisantes. Réputé pour son armée bien entraînée et pour son dynamique groupe de jeteurs de sorts consacré par le gouvernement, le Cormyr se targue de posséder une gastronomie délicate, un peuple honnête, d'étranges mystères et de nombreux liens avec les autres pays du monde.



Récemment mis à rude épreuve par de perfides familles nobiliaires, des armées de gobelins et d'orques, la famine, un vénérable dragon rouge en maraude et la mort de son monarque bien aimé, le Cormyr lutte aujourd'hui pour conserver ses possessions. Avec l'une de ses cités en ruine et un grand nombre de créatures humanoïdes errant dans la campagne, cette nation a aujourd'hui besoin d'individus pleins de ressources désireux de défendre la couronne et de s'opposer à ses ennemis. Actuellement, le Cormyr est dirigé par Alusair Obarskyr. Le Royaume forestier est un pays vallonné, vert et agréable, encadré par des montagnes et bien nourri par ses propres fermes et ses communautés agricoles. Des forêts anciennes, profondes et verdoyantes dominent le paysage et sont l'élément remarquable du pays. Le dragon, le cerf et la licorne symbolisent le pays dans les histoires locales, les ballades et l'héraldique cormyrienne. Les rois même de cette nation ont bénéficié de ces refuges forestiers lors des heures les plus sombres du royaume.

Le Cormyr est devenu une nation de chevaliers courageux, de nobles grincheux et de fermes riches et verdoyantes. Ses habitants épris de liberté et souvent indépendants sont fiers de vivre sous la bannière du Dragon Pourpre.

**Capitale :** Suzail

Population : 1 360 800 (humains 85%, demi-elfes 10%, elfes 4%)

Gouvernement : monarchie

Religions : Chauntea, Deneir, Heaum, Lathandre, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Séluné, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen

Importations : épices, ivoire, verre

Exportations : armures, bois, charbon, denrées alimentaires, épées, ivoire sculpté, tissu

Alignement : LB, LN, NB

Fondé il y a plus d'un millier d'années, le royaume du Cormyr s'est enrichi grâce à une monarchie éclairée, des habitants travailleurs et un emplacement géographique avantageux. Le Cormyr est une région civilisée entourée de montagnes, de forêts et de colonies de créatures humanoïdes malfaisantes. Réputé pour son armée bien entraînée et pour son dynamique groupe de jeteurs de sorts consacré par le gouvernement, le Cormyr se targue de posséder une gastronomie délicate, un peuple honnête, d'étranges mystères et de nombreux liens avec les autres pays du monde. Récemment mis à rude épreuve par de perfides familles nobiliaires, des armées de gobelins et d'orques, la famine, un vénérable dragon rouge en maraude et la mort de son monarque bien-aimé, le Cormyr lutte aujourd'hui pour conserver ses possessions. Avec l'une de ses cités en ruine et un grand nombre de créatures humanoïdes errant dans la campagne, cette nation a aujourd'hui besoin d'individus pleins de ressources désireux de défendre la couronne et de s'opposer à ses ennemis.

### **Vie et société**

Même si de sérieuses raisons peuvent le pousser vers le déclin, le Cormyr demeure un pays inébranlable et prospère. En dépit d'un passé souvent violent, d'une vigilance armée et constante face aux monstres

primitifs et aux dangers frontaliers et d'intrigues fréquemment malveillantes, les Cormyriens sont restés un peuple loyal, heureux, prospère et pacifique. Bien que les revers de fortune importants des deux dernières années aient ébranlé le royaume, les Cormyriens espèrent de meilleurs jours et ils sont prêts à travailler dur pour atteindre cet objectif.

La famille Obarskyr, assistée par de sages Magiciens royaux, dirige le Cormyr. Le long règne d'Azoun IV, aidé par l'ancien Magicien royal Vangerdahast, a donné au royaume un héritage de stabilité et de prospérité qui fait l'envie de la majorité des autres nations de Faerûn. En dessous de la famille royale se trouve un groupe de riches familles nobiliaires, sophistiquées et souvent hargneuses, possédant un lignage ancien, de l'influence et une réelle loyauté envers la couronne. Les Magiciens de guerre - une unité de mages de bataille obéissant aux ordres de magiciens réfléchis tel que Caladnci - permettent de tempérer les excès de la famille royale et des nobles. Comme l'a un jour déclaré le sage Bradaskras de Suzail, les Obarskyr, la noblesse et les Magiciens de guerre « forment les trois pieds d'un tabouret sur lequel sont assis les gens du peuple ».

Les Cormyriens sont en majorité des fermiers, des propriétaires terriens, des éleveurs de chevaux, des forestiers ou des artisans. Le pays entretient une importante armée, les Dragons Pourpres - dont le nom ne doit pas être confondu avec celui d'Azoun IV, le roi qui se faisait surnommer le Dragon Pourpre, ou avec le dragon pourpre Thauglor qui resta longtemps le plus grand et le plus puissant dracosire de la Côte des dragons.

### **Caractéristiques géographiques principales**

Le Royaume forestier est un pays vallonné, vert et agréable, encadré par des montagnes et bien nourri par ses propres fermes et ses communautés agricoles. Des forêts anciennes, profondes et verdoyantes dominent le paysage et sont l'élément remarquable du pays. Le dragon, le cerf et la licorne symbolisent le pays dans les histoires locales, les ballades et l'héraldique cormyriennes. Le dragon représente le caractère sauvage, ancien et indompté du pays ; le cerf représente le sport royal (noble et riche) ainsi que la générosité du pays envers tous ; et la licorne symbolise les mystères et la sérénité cachés se trouvant au cœur des forêts - ainsi que, le refuge que ses grandes forteresses sylvestres ont toujours offert aux Cormyriens. en danger. Les rois mêmes de cette nation ont bénéficié de ces refuges forestiers lors des heures les plus sombres du royaume.

### **Cornes des tempêtes**

Ces montagnes inhospitalières, massives et déchiquetées, forment un grand mur traversé uniquement par les Cols de Haute-Corne et des gnolls qui sont protégés par Château Haute-Corne et Château-Roc. Les Cornes des tempêtes protègent le Cormyr d'attaques ennemies, mais elles limitent également son expansion vers le nord et l'ouest. Bien que des tribus humanoïdes vivent dans ces montagnes, leur puissance est depuis longtemps éteinte. Elles ne représentent un danger que lorsqu'un chaman ou un barbare charismatique parvient à les unifier pour conduire des pillages. Certaines de ces tribus apprennent à conduire leurs commerces de façon pacifique, échangeant du fer et des fourrures contre de la nourriture et de l'or. Les tribus vivant au plus profond des Cornes des tempêtes n'acceptent pas la présence des Cormyriens des plaines et préparent souvent des embuscades contre les explorateurs. Des orques ayant survécu à l'attaque d'Arabel se sont enfuis dans les Cornes orientales et ils sont nombreux à errer dans la plaine entre les montagnes et la cité. Les montagnes abritent également des dragons solitaires qui se réveillent souvent le ventre vide après s'être reposés de leur dernier vol.

Les Cornes des tempêtes possèdent deux colonies humaines permanentes. Aiglepik (hameau, 153), un relais marchand populaire, est installé sur un vaste affleurement rocheux tandis que Crâne-Roc (hameau, 270) est un village minier surplombé par un gros rocher consacré en chapelle dédiée à Kelemvor.



### **Forêt de Hullack**

Autrefois partie intégrante de la forêt de Cormanthor, la Forêt de Hullack délimitait il y a encore quelques années la frontière orientale du Cormyr. Pendant le règne prospère d'Azoun IV, les Cormyriens colonisèrent abondamment les abords de la forêt et la firent considérablement reculer en abattant ses arbres. La Forêt de Hullack est la forêt vierge la plus importante de tout le Cormyr, abritant de sombres vallées et des vaux cachés qui n'ont reçu aucune visite depuis des décennies. Des créatures fantomatiques et des monstres étranges émaillent le folklore local, et les orques et les gobelins sont des visiteurs réguliers qui descendent des Pics du tonnerre. Les gardiens sylvestres cormyriens dirigent souvent les aventuriers vers la Forêt de Hullack, avec l'espoir qu'ils parviendront à soumettre ces bois dangereux.

### **Forêt royale**

C'est la partie la plus à l'ouest de Cormanthor, une forêt depuis longtemps abandonnée par les elfes au profit des hommes. La faune et la flore y sont riches, la canopée haute et les broussailles peu nombreuses. La Forêt royale est l'entière propriété de la couronne et était autrefois un lieu particulièrement prisé pour se promener à cheval. Elle est aujourd'hui habitée par les orques qui ont été chassés d'Arabel. La Forêt royale ne contient aucune ruine connue et il semble qu'aucune créature malfaisante n'y habitait jusqu'à ce que les orques viennent s'y installer.

### **Grand marais**

Cette région marécageuse délimite la frontière entre le Cormyr et la Sembie car aucun des deux pays ne désire la revendiquer, l'ignorant totalement à l'exception des fois où les monstres qui y résident pénètrent sur leurs territoires. Des gnolls, des hobgobelins, des hommes-lézards et des trolls vivent dans le marais. Il abriterait également quelques petits dragons noirs, un ou deux tyrannœils ayant perdu la raison, des feux follets et d'autres créatures étranges. Le Grand marais est probablement le lieu le plus meurtrier de la région, mais les créatures qui y résident le quittant très rarement, le peuple cormyrien qui n'a aucune raison d'y pénétrer se contente généralement de l'ignorer.

### **Lac wiverne**

Ce lac en forme d'étoile aux eaux propres et claires produit chaque année de grandes quantités de poissons, de crabes et d'anguilles. Chaque matin, ses eaux sont couvertes d'un épais brouillard et les pêcheurs qui se lèvent très tôt pour aller y pêcher ont été surnommés les pêcheurs des brumes. Relié à la Mare aux dragons par le fleuve Wiverne, le Lac wiverne offre un accès à la Mer des étoiles déchues.

### **Marécage de la cuve**

Frère des Marécages reculés, le Marécage de la cuve abrite en son cœur une ancienne civilisation similaire. De vieilles histoires prétendent que les deux cités-états se querellèrent et s'attaquèrent, sur les conseils d'une vieille femme qui était peut-être un agent ou l'avatar d'une divinité maléfique, en employant des sortilèges destructeurs. Des groupes d'humains, obéissant aux ordres du seigneur brigand Thaalim Tourflambeau, qui attaquent et pillent les caravanes quittant le Cormyr vivent dans les zones du marécage non infectées par la maladie.

### **Marécages reculés**

Une civilisation perdue avant l'arrivée des elfes repose dans ces marécages hideux. Ses seuls vestiges sont des bâtiments décorés construits dans du verre aussi solide que l'acier. Les individus qui ont aperçu ces édifices vivent rarement très longtemps car les maladies et la peste régissent en maîtres dans les marécages. Les ruines abritent de l'or et d'étranges créatures, attirant les aventuriers en dépit de ces dangers bien réels.

### **Pics du tonnerre**

Ainsi nommés en raison des tempêtes soudaines et dévastatrices qui les frappent tout au long de l'année, ces montagnes sauvages et non civilisées abritent des tribus d'orques et de gobelins qui n'éprouvent aucun

amour pour le Cormyr, la Sembie ou les Vaux. En dépit des patrouilles cormyriennes, ces humanoïdes attaquent sans cesse les colonies et on conseille donc aux voyageurs de s'y rendre armés et en toute prudence. Les défilés montagneux sont bloqués par la neige en hiver. La météorologie peu clémente rend les opérations minières difficiles, bien qu'il arrive parfois que des mineurs solitaires reviennent dans la vallée avec des pépites d'argent de la taille d'un poing. Ils sont pourtant nombreux à ne jamais revenir après leur rencontre avec Aurgloroasa l'Ombre sifflante, une dracoliche vivant dans la cité naine abandonnée de Sous-tonnerre.

### **Rocterras**

Large bande de terres désolées et rocheuses située entre les Cornes des tempêtes et l'Anauroch, cette région est habitée par des petits groupes armés de gobelins, de gnolls, d'orques et d'humains maléfiques qui se font appeler collectivement les « pillards frontaliers ». Pendant des décennies, les dirigeants du Cormyr ont offert de généreuses portions de terres aux aventuriers qui désiraient soumettre ces terres afin d'y installer des colonies humaines. De son côté, le Zhentarim tente d'organiser les groupes de gobelins, mais il a obtenu peu de succès dans son recrutement

### **Sites importants**

Le Cormyr est devenu une nation de chevaliers courageux, de nobles grincheux et de fermes riches et verdoyantes. Ses habitants épris de liberté et souvent indépendants sont fiers de vivre sous la bannière du Dragon Pourpre - ils sont toutefois prompts à se plaindre de l'injustice, de la corruption et de la décadence.

### **Arabel (métropole, 30 606)**

Au cours de la guerre des gobelins, les habitants d'Arabel furent évacués par magie vers Suzail et la cité fut occupée de nombreux mois durant par une armée d'orques et de gobelins. Les avant-postes des compagnies marchandes furent pillés, les groupes de mercenaires qui ne furent pas tués se retirèrent dans d'autres cités et le grand temple dédié à Tymora fut brûlé (tout comme les chapelles dédiées à Chauntea, Deneir, Heaume, Lliira, Tempus et Waukeen). Le seigneur d'Arabel, Myrmeen Lhal surnommée la Dame seigneuriale, a juré de reprendre sa cité. Malgré la perte de son bras gauche, restauré ensuite par une puissante magie, elle passa les quelques derniers mois à réunir des groupes d'aventuriers, des mercenaires, des rôdeurs et des éclaireurs pour marcher sur la cité et en chasser les orques. Les orques se sont enfuis dans les forêts de la partie orientale des Cornes des tempêtes (Forêt de Hullack et Forêt royale) et dans les plaines situées au nord d'Arabel. Bien qu'il soit facile de chasser les humanoïdes des terres cultivées, il sera bien plus difficile d'éradiquer leur présence des forêts avoisinantes.

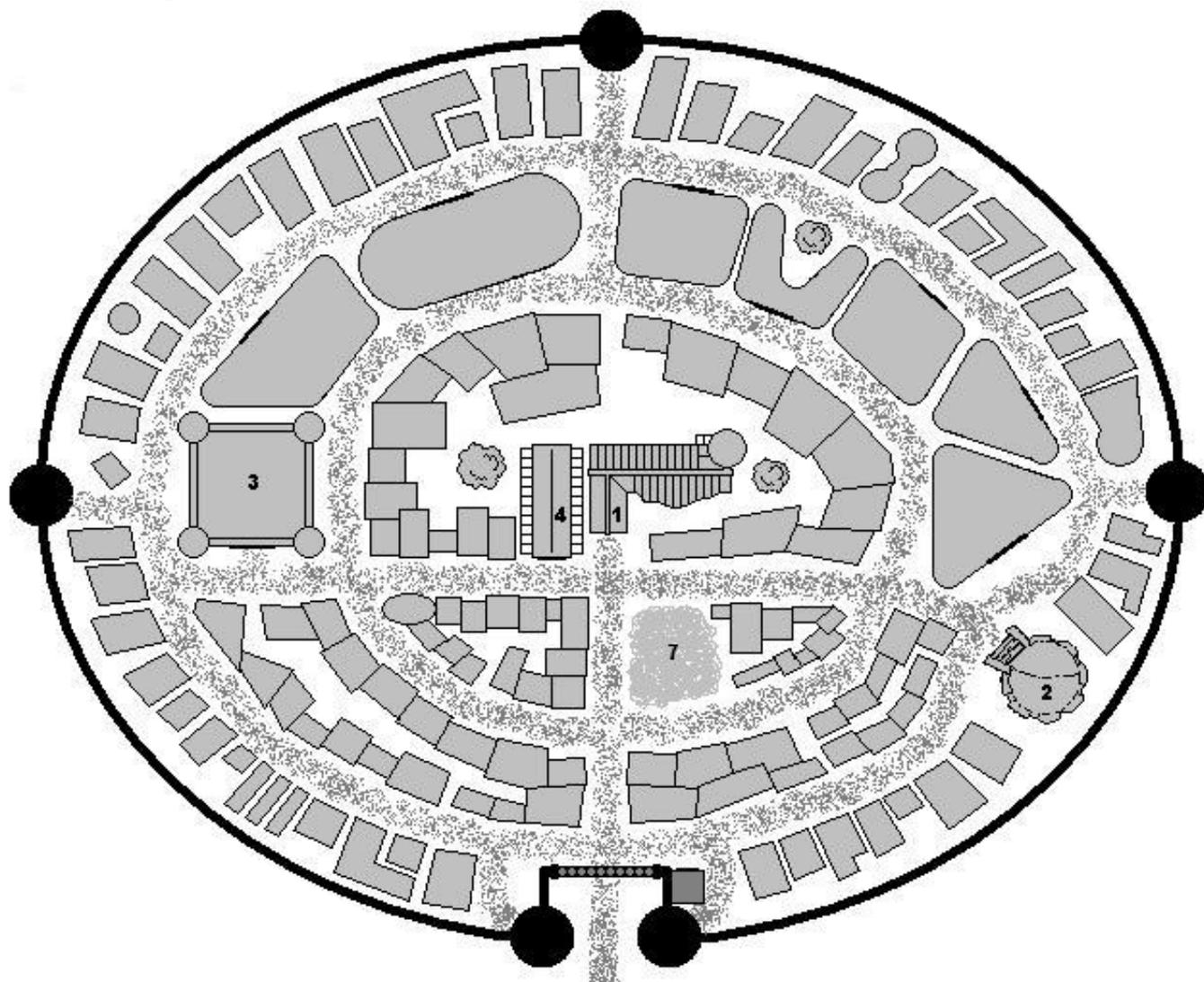
### **Château-Roc**

édifié afin de protéger la frontière nord du Cormyr des dangers provenant des Rocterras, Château-Roc abrite cinq cents Dragons Pourpres et un détachement de cinq Magiciens de guerre. Le commandant opiniâtre les dirigeant, Bren Grandépée, organise de fréquents exercices d'entraînement et des inspections. Les aventuriers n'y sont pas les bienvenus : ceux qui se présentent à Château-Roc sont très rapidement renvoyés.

### **Immersy (bourg, 1 170 habitants)**

Cette communauté est celle des familles nobles Grifwiveme et Foudrépée qui vivent dans plusieurs des manoirs bâtis à l'extrémité sud-ouest de la ville. Les visiteurs sont avertis qu'ils doivent respecter les individus bien habillés ou arrogants car les familles nobiliaires sont puissantes et n'hésitent pas à le montrer. Immersy constitue un arrêt sur la route commerciale. Son auberge des Cinq beaux poissons produit une des plus célèbres bières de tout le Cormyr. Il n'y a aucun temple dans la ville, mais une grande chapelle de plein air, dédiée à Séluné, est entretenue par un prêtre de cette religion. Le seigneur d'Immersy se nomme Culspuir et était le héraut de l'ancien seigneur.

### Dhedluk (bourg, 936 habitants)



Cette communauté de la Forêt royale est constituée de fermiers et de sculpteurs sur bois. La coupe de bois vert y est interdite depuis plusieurs années. Entouré d'une palissade, le village est actuellement menacé par les orques qui ont été chassés d'Arabel. Thiombar, le seigneur de Dhedluk, possède un don certain pour la psychologie et il a la réputation de connaître tout le monde au Cormyr. Un portail à double sens situé aux abords de la ville s'ouvre à proximité de l'entrée de la cour royale de Suzail.

### Marsembre (métropole, 36 007 habitants)

Deuxième plus grande métropole du Cormyr, Marsembre est une cité portuaire construite sur plusieurs îles reliées par des ponts et entrecoupées de canaux. Tout d'abord édifée sur un marécage, Marsembre s'est agrandie sur les terres avoisinantes, mais il arrive encore souvent qu'une odeur marécageuse y règne. Surnommée la cité des épices en raison des compagnies marchandes locales qui importent ces produits des nations lointaines, la cité vit de ce commerce. De petits bateaux encombrant les canaux et de nombreuses transactions sont effectuées dans le secret afin d'éviter tout problème avec la loi.

Il est difficile de trouver des terrains plats et solides à Marsembre, et seuls les plus riches peuvent s'offrir de grandes zones pavées qu'ils font généralement construire en haut des bâtiments. Le seul grand temple de Marsembre est dédié à Lathandre, mais il existe également des petites chapelles dédiées à Tymora, Umbelie et Waukeen. Bledryn Scoril est devenu le seigneur de la cité après le décès prématuré de l'ancien seigneur. Un détachement de douze navires de la marine impériale est stationné dans le port.

### Pierre-tonnerre (bourg, 1 800 habitants)

Ainsi baptisée en raison des Pics du tonnerre avoisinants, cette ville de bûcherons et de pêcheurs est devenue un véritable refuge pour les aventuriers se préparant à explorer la Forêt de Hullack. Un groupe

d'alchimistes gnomes y a ouvert une échoppe pour vendre des objets alchimiques aux aventuriers et gagner des pièces d'or. Leurs objets les plus populaires sont l'acide, les sacoches immobilisantes et, bien évidemment, les pierres à tonnerre. Une garnison d'une centaine de Dragons Pourpres protège l'accès vers la Sembie et il arrive parfois qu'ils doivent venir en aide à des aventuriers fuyant la forêt avec des monstres à leurs trousses. La ville ne possède pas de seigneur, mais les Dragons Pourpres, commandés par Faril Laheralson, y font respecter la loi du Cormyr.

#### **Soirétoile** (bourg, 954 habitant«)

Soirétoile est un village situé au carrefour île plusieurs fermes. Il sert les fermes avoisinantes, les quelques artisans dépendant des produits des fermiers et les aventuriers qui passent à cet endroit. La dame Tessaril Hivernale est une dirigeante efficace et rapide. Le village possède un temple dédié à Lathandre mais il est principalement réputé pour sa proximité avec de nombreuses ruines, dont les célèbres Catacombes de Soirétoile. Les chats ailés, les tressyms, sont communs dans cette région et ont transformé Soirétoile en un lieu populaire aux yeux de ceux qui désirent en prendre un comme familier (ce que Tessaril a fait). Un portail créé par un prêtre de Mailikki relie un saule céruléen avec un autre arbre planté dans les jardins royaux de Suzail. La vie tranquille de cet endroit a été bouleversée par Myrineen Lhal car cette dernière a utilisé la ville comme point de rassemblement dans sa bataille pour reprendre Arabel. Soirétoile doit maintenant repousser d'occasionnelles attaques orques.

#### **Suzail** (métropole, 147.500 habitants)

Capitale royale et cité la plus riche du Cormyr, Suzail abrite les familles nobiliaires et maisons marchandes les plus importantes du pays. Le centre de la cité est dominé par le palais royal qui est entouré de jardins et des bâtiments de la cour royale. La cité possède une grande caserne abritant les Dragons Pourpres, ainsi que des parcs à bestiaux, un chantier naval et des dizaines d'auberges, de tavernes et de maisons de plaisirs. Le temple le plus imposant est celui de Tymora, mais il y a également des chapelles dédiées à Lliira, Oghma, Malar, Milil, Tempus et Waiikyne. Les célèbres sculpteurs d'ivoire de Suzail achètent l'ivoire exotique dans de nombreux pays, le sculptent pour lui donner de nouvelles formes travaillées et l'exportent en le revendant à un prix grandement supérieur.

Le seigneur de la cité se nomme Sthavar, un homme confiant et loyal qui commande également les Dragons Pourpres. La présence des Dragons Pourpres et des Magiciens de guerre est bien plus visible depuis la mort d'Azoun car la princesse régente désire rassurer les gens du peuple sur leur sécurité - elle désire en même temps être prête à étouffer des émeutes ou des activités rebelles initiées par les nobles contrariants. Elle apparaît régulièrement aux côtés de l'héritier de la couronne afin d'être disponible pour son peuple et de démontrer qu'elle ne craint pas pour sa vie ou le futur du Cormyr.

#### **Tilverton** (ancienne grande cité, 9 002 habitants ; aujourd'hui désertée)

Cette cité fut occupée des années durant et a été officiellement absorbée par le Cormyr l'an passé. Tilverton était autrefois un précieux territoire surplombant l'un des trois défilés traversant les Pics du tonnerre, mais elle a subi une attaque d'origine inconnue en Mirtul de l'année 1372 CV. Il ne reste aujourd'hui qu'un espace noir et concave rempli d'ombres et de zones chaotiques d'une obscurité encore plus noire. Un détachement de cinquante Dragons Pourpres est posté à proximité afin de chasser les visiteurs car les personnes qui y pénètrent perdent peu à peu leur forme et disparaissent finalement pour ne jamais plus revenir.

Un trio de magiciens d'Eauprofonde étudie le site à distance, mais jusqu'ici ils n'ont pu que rapporter qu'une puissante magie avait été utilisée dans la zone. Cette magie a causé un tel déchirement dans la Toile que cela limite grandement leurs aptitudes d'investigation. Une route terrestre a été dégagée autour de l'étrange ruine afin de permettre aux caravanes marchandes de contourner la zone.

### **Waymoute** (bourg, 1 980 habitants)

Waymoute a été construite au milieu d'une clairière artificielle de huit kilomètres de diamètre située au cœur de la Forêt royale. La ville possède une grande forteresse, mais la forêt étant généralement sûre, aucune palissade n'a été édiflée autour des bâtiments entourant la forteresse.

Waymoute est une ville marchande, et ses habitants élèvent des chevaux ou fabriquent et réparent des chariots. Son seigneur, Filfar « Tueur de trolls » Tranchebois, est un homme très fort qui est quelque peu mal à l'aise lorsqu'on se réfère à son titre (il a gagné son titre dans sa jeunesse lorsqu'il aida à repousser une attaque de trolls). La ville possède un petit temple dédié à Tymora et un autre dédié à Lliira.

### **Wheloune** (grande ville, 6 661 habitants)

Réputée pour ses toits d'ardoise d'un vert éclatant, Wheloune s'est construite autour du bac traversant le fleuve Wiverne. Les ardoises vertes proviennent des pierres d'une grande carrière infestée de monstres et située au nord de la cité. Les habitants sont majoritairement des artisans, fabriquant des bateaux, des paniers, des voiles et des poteries. Leur seigneur se nomme Sarp Barberouge, un homme têtue, et souvent en désaccord avec la politique royale, que ses concitoyens apprécient beaucoup — ces derniers soupçonnent que son comportement est à l'origine de l'absence des Dragons Pourpres. La cité possède un temple dédié à Chauntea et une chapelle dédiée à Silvanus.

### **Histoire de la région :**

Lors des temps anciens, le Pays forestier s'étendant entre les chaînes de montagnes des Pics du tonnerre et des Cornes des tempêtes était le domaine des dragons, dont le « véritable » Dragon Pourpre, le puissant dracosire du nom de Thauglorimorgorus. Les elfes qui s'établirent dans la région durent combattre les dragons. Cette lutte incessante se termina par un duel de feinte honorable au cours duquel l'elfe Iliphar Nelnuève, le Seigneur des sceptres, vainquit Thauglor. Comme les elfes avaient chassé les dragons, les humains originaires d'Impiltur et de Chondath finirent par chasser les elfes de la future côte du Cormyr. Les querelles grandissant entre elfes et humains, et les humains déboisant les forêts pour y construire leurs fermes, les elfes les plus sages comprirent rapidement qu'ils ne pourraient jamais arrêter ou vaincre ces envahisseurs humains. Jugeant le colon Ondeth Obarskyr comme le chef humain le plus influent, les elfes nommèrent le magicien humain Baerauble Etharr (époux de l'elfe Aléa Dahast) comme agent auprès d'Ondeth. Les elfes espéraient ainsi ralentir la colonisation, maintenir la paix et conserver les meilleures zones forestières. La ferme d'Ondeth devint au fil des ans la grande cité de Suzail, ainsi baptisée en raison de la femme d'Ondeth, Suzara. L'ironie de la chose est qu'elle détestait tant le Cormyr et sa vie frontalière qu'elle finit par le quitter.

Ondeth était un homme juste et honorable, et bien que Baerauble fut réticent à quitter la société elfique, ce dernier devint le premier des célèbres Magiciens royaux du Cormyr. Lorsque Ondeth mourut, les elfes convainquirent son fils Faerlthann de devenir le premier roi du royaume humain qu'ils avaient créé - c'est ainsi que fut fondé le Cormyr en l'Année des Portes ouvertes (26 CV) Grâce aux efforts de Baerauble et de ses successeurs, et à la vigueur et à l'intelligence de la famille royale du Cormyr, le trône a été conservé par les Obarskyr pendant plus de mille ans. Durant cette époque, le Royaume forestier est devenu fort et prospère : il a survécu à plusieurs invasions, absorbé les royaumes d'Esparin et d'Orva, colonisé les sauvages Rocterras et écrasé des rébellions répétées dans les cités d'Arabel et de Marsembre. Malgré ces différentes épreuves et plusieurs soulèvements internes, les Obarskyr ont conservé le trône du Cormyr, toujours assistés et guidés de magiciens sages et tournés vers l'avenir.

Le Cormyr a atteint son apogée au cours du règne du Roi Azoun IV qui fut couronné en 1336 CV. Sous sa direction et le soutien du très sage Magicien royal Vangerdahast, des années de prospérité ont contribué à rendre le Cormyr encore plus fort. Sa puissance et son influence ont augmenté, sa population s'est agrandie et les Cormyriens sont devenus des marchands et des commerçants émérites, chaque nouvelle génération gagnant encore plus de richesse et de sagesse.

Au cours du règne d'Azoun, les frontières les plus à l'ouest furent grandement colonisées, la Sembie fut repoussée lors de querelles frontalières, des raids furent menés dans les Rocterras contre la puissance grandissante du Zhentarim, Tilverton fut occupé et devint un protectorat du Cormyr, et des propositions

d'alliance durable furent établies avec les Vaux. Bien qu'il n'ait jamais été l'égal de sa voisine riche et éclatante, la Sembie, le Cormyr était largement envié pour sa force et sa sécurité. La paix du Cormyr échoua finalement lors des deux dernières années du règne d'Azoun. Une maladie céréalière frappa les récoltes, des orques et des gobelins - en grand nombre - attaquèrent de façon répétée le pays comme jamais depuis des siècles, et de vieux ennemis des Obarskys, ressuscités grâce à une magie maléfique sous la forme de ghazneths (de puissantes créatures ailées absorbant la magie déchirèrent le royaume. Le Cormyr entra en guerre, mais il subit défaite après défaite. Des forteresses gobelines furent érigées dans le nord du pays, Vangerdahast disparut et les ghazneths furent rejoints dans les deux par un grand dracosire, le « Dragon Diabolique », Nalavarauthatoryl le Rouge.

Azoun et sa fille cadette, Alusair la Princesse de fer, combattirent les races gobelines mais ils subirent d'autres défaites. La cité d'Arabel fut assiégée, évacuée et tomba entre les griffes des armées gobelines. Certains nobles commirent des actes de trahison et d'autres défièrent ouvertement la princesse héritière, révélant ainsi que de nombreux nobles cormyriens ne ressentaient plus aucune loyauté envers la couronne au-delà de leur respect personnel à l'égard d'Azoun. Lorsque cette crise se termina finalement, le Dragon Diabolique et Azoun IV s'étaient entre-tués sur le champ de bataille et un grand nombre des guerriers les plus puissants du royaume, ainsi que des Magiciens de guerre et des nobles de haut rang, avait également trouvé la mort. La princesse héritière Tanalasta vainquit les ghazneths mais elle mourut peu de temps après avoir donné naissance au nouveau roi : Azoun V.

La princesse Alusair dirige aujourd'hui le Cormyr en tant que régente. Elle est aidée dans sa tâche par la reine Douairière Filfaeril. Le magicien vieillissant Vangerdahast a choisi son successeur, Caladnci l'ensorceleuse de bataille, et s'est retiré du monde. De nombreux nobles sont sur le point de déclencher une rébellion, d'autres font tout leur possible pour revenir de leur exil, et les intérêts de la Sembie tentent en secret de prendre le contrôle du Cormyr ou tout du moins d'y gagner une influence considérable. Le pays se reconstruit peu à peu et offre donc de nouvelles opportunités — ainsi que de nouveaux dangers.

## **SUZAIL**

Informations générales.

Capitale.

Seigneur: Roi Azoun IV

Blason: d'argent au dragon pourpre lampassé de gueule.

Limite financière: 150.000 po.

Ressources: 1.106.250.000 po.

Population: 147.500 habitants selon le recensement, mais les estimations réelles portent ce chiffre à 169.000 habitants, avec une pointe à plus de 200.000 en été lors des foires.

**Production:** Tissu (lainages durables, souvent mélangés avec du cuir), taille d'os et d'ivoire, armures.

Capitale royale et cité la plus riche du Cormyr, Suzail abrite les familles nobiliaires et maisons marchandes les plus importantes du pays. Le centre de la cité est dominé par le palais royal qui est entouré de jardins et des bâtiments de la cour royale. La cité possède une grande caserne abritant les Dragons Pourpres, ainsi que des parcs à bestiaux, un chantier naval et des dizaines d'auberges, de tavernes et de maisons de plaisirs. Le temple le plus imposant est celui de Tymora, mais il y a également des chapelles dédiées à Lliira, Oghma, Malar, Milil, Tempus et Waukyne. Les célèbres sculpteurs d'ivoire de Suzail achètent l'ivoire exotique dans de nombreux pays, le sculptent pour lui donner de nouvelles formes travaillées et l'exportent en le revendant à un prix grandement supérieur.

### **Les Alcôves du Pouvoir.**

Qui dirige : Azoun IV, roi de Cormyr

Qui dirige réellement: Azoun IV aidé de Vangerdahast à la tête des Mages de Guerre. Ces derniers sont des mages loyaux dont le soutien magique est l'épine dorsale du règne ferme de la famille Obarskys et de la paix quotidienne du Cormyr.

Conseil des Mages. Tous les mages de niveau 5 ou plus entrant dans Cormyr doivent s'enregistrer chez un héraut du roi, un seigneur local ou à la Cour. Ils sont les bienvenus aux réunions du Conseil (des sessions

nocturnes se tiennent à la Cour une fois tous les trois jours). Caladnei (ou en cas d'absence, Laspeera) préside aux réunions. Les mages les plus loyaux à la Couronne peuvent, par libre choix et accord des autorités, prêter un serment secret (connu pour impliquer un sort de quête lancé par Caladnei leur interdisant de travailler contre Alusair, sa famille ou le bien du royaume) et deviennent des Mages de Guerre au service du Cormyr.

**Noblesse:** Les familles nobles du Cormyr sont grandes, influentes et d'une présence constante à Suzail. Leurs manières, dépenses généreuses, intrigues et divertissements joyeux (bals costumés, fêtes et chasses en particulier) donnent le ton à la cité. Les nobles (ou les riches prétendants à l'être) se distinguent par des demi-capes, des chemises ou justaucorps à manches longues, des rapières ornées de pierres précieuses (traitez-les comme des épées longues) et des masques décorés. Les familles nobles actuellement prédominantes comprennent les de Bleth, les de Cormaeriul, les du Troublecor, les d'Emmarask, les de Captecorone, les d'Illance, les de Sorbetoge, les d'Argelame et les d'Eperon de Wiverne. La noblesse royale comprend les familles d'Argecorone, d'Argecapte et d'Argevrai.

### **Force armée.**

Les Dragons Pourpres : une garnison de 4.500 Dragons Pourpres, commandée par Sthavar, Seigneur Magister de la Cité (LB humain Guerrier 15)

La Marine Royale : 14 navires principaux et leurs équipages, totalisant plus de 2.500 marins combattants entraînés.

Les Mages de Guerre : 65 résidents dans la cité selon une estimation, dirigés par Vangerdahast et Caladnei. Milice: en temps de crise une milice d'environ 2000 d'hommes peut être levée. Elle est essentiellement formée de citoyens sans expérience militaire particulière.

### **Les mages notables.**

Argul ("Argool", LN humain Mage 13) qui offre des parchemins de sorts à des prix très élevés.

Baskor (NB humain Mage 9), un magicien obtus et bourru que l'on peut souvent rencontrer de taverne en taverne dans la cité.

Laspeera (NB humaine Mage 14), gracieuse et sans peur, importante au sein des Mages de Guerre.

Maxer (NB humain Invocateur 11) généralement reclus, mais récemment récompensé du titre de "Défenseur de Suzail" par le Roi Azoun pour avoir défait quatre dragons qui attaquaient la cité.

Valanthâ Shimmerstar (CB humain Illusioniste 3), un Mage de Guerre, célèbre pour ses chants et son espièglerie dans les grandes fêtes.

### **Cultes Notables.**

- Les Tours de la Bonne Fortune: complexe religieux de Tymora est sous la responsabilité Haut Prêtre et Maître de la chance Manarech Eskwain (CB humain Prêtre). Les offices sont rendus par les 14 prêtres (y compris le Curé Winefiddle) qui suivent la règle de Dame Chance ainsi que par ses 240 suivants.

- La Pièce Silencieuse: temple de Déneir est dirigé par le Haut Prêtre et Maître du Savoir Thaun Khelbor (NB humain Prêtre 10); D'une dimension plus modeste que le complexe de la Déesse de la chance, le clergé se compose de 4 prêtres, 42 suivants.

- Les cultes de Lliira, d'Oghma, de Tempus, de Malar et de Milil sont aussi présents dans la capitale. Il s'agit de petites chapelles discrètes, bien moins ostentatoires que les lieux de cultes précédents.

### **Repaire d'aventuriers.**

Auberge de la Porte de Nuit: le seul logement accessible quand les portes de la cité sont fermées au crépuscule (bonne/coûteux).

Auberge du Pilier Penché (excellente/ modéré).

Auberge des Six Chandelles (bonne/bon marché).

Auberge de la Roue Crinçante (moyenne/ bon marché).

Si elle ne s'occupe pas directement des aventuriers, la Dame Cachée (bonne/bon marché) est une auberge moins fréquentée pour ceux qui sont pressés.

Les aventuriers sont dirigés vers ces deux tavernes en particulier :

La jeune Fille Hilare est confortable et bien tenue. De nombreux marins, aventuriers et mercenaires se rassemblent ici, et de nombreuses affaires y sont traitées. Son nom reflète son utilisation secondaire. Les aventuriers vétérans sont bien conscients que la meilleure manière de revendre des marchandises volées, de prendre contact avec des hors-la-loi ou d'arranger des accords louches dans la cité est de le faire en compagnie de l'une des dames de nuit de Suzail dans une chambre aux murs épais en haut des escaliers de la Jeune Fille.

Les Mâchoires du Dragon, occupant un endroit stratégique à l'une des intersections de la Promenade, est encore même plus célèbre. Pour les Suzailains, c'est aussi bien un lieu de rencontres et d'affaires, que de commérages. Sa bonne cave à vins, et sa nourriture encore meilleure sont à juste titre dignes d'éloges et quand elle est ouverte (uniquement la journée) elle est toujours bondée. Pour les visiteurs, c'est un lieu où l'aventurier Samhrin démasqué combattit et tua un flagelleur mental, et où le maléfique Dramordugas de Thay entama une lutte fatale avec une magillonne impertinente qui se transforma en dragon d'or. Cette dernière rencontre donna son nom actuel à la taverne, et conduisit également Vangerdahast à instaurer certaines mesures de sécurité pour protéger la Cour et le Palais proches (on suspecte que des passages secrets, des baguettes et des Mages de Guerre sont impliqués).

### **Guildes de roublards.**

Aucune connue. Le roi Azoun leur faisait une guerre vigoureuse, faisant de Suzail l'une des villes les plus sûres des Royaumes.

### **Quelques personnalités.**

Alaphondar: Sage le Plus Érudit de la Cour Royale (NB humain Guerrier, expert en histoire, généalogie, et étiquette de Cormyr).

Barandos Hawklin: chef de la famille noble Hawklin (LN humain Guerrier).

Bezenttar (CN humain Guerrier): marchand; partenaire du Transmarche de l'Oeil du Dragon.

Fallas de Thentia (LN humain Guerrier): marchand; s'occupe de dentelle, lingerie, ornements vestimentaires, ceintures et parures.

Maerun Stoutbold (CB humain Guerrier) marchand: "Achat, vente, armement, location et réparation de bateaux - aucun travail trop petit ou trop grand".

Sazek (NM humain Guerrier): un calme trafiquant de gens et de marchandises.

Thentias (CN humain Guerrier) marchand et propriétaire terrien à grande échelle à Suzail et Yhaunne, capable de vendre sa propre grand-mère si cela lui bénéficie réellement.

### **Éléments remarquables de la Ville.**

Bien que Suzail soit un port actif et se targue d'avoir des échoppes et des tavernes d'une certaine réputation, sa plus grande gloire est indiscutablement la Cour. Le Palais est plus grand et plus opulent, mais après tout, un palais est un palais et il y en a sur tout Faerun, pour ceux assez chanceux pour les voir. Mais, la Cour est unique parmi les cités humaines modernes.

C'est une vaste structure labyrinthique qui s'étend sur plus de quatre cents mètres de long. Ses nombreuses salles sont reliées par des arches, des galeries, des balcons, des escaliers circulaires, et des cours recouvertes de verre où des fontaines gargouillent lentement et où des harpistes jouent. Elle abrite toute la Cour, le coeur social et mondain de Suzail: les fêtes, les intrigues et les trafics de nombreux nobles, les envoyés, les parasites et les arrivistes, plus les bureaux et les officiels de la Couronne, les serviteurs administratifs et domestiques qui sont les doigts de la longue main de la Régente. Les invités de la Couronne se voient donner des appartements à la Cour (à moins qu'Azoun ne souhaite les avoir au Palais, un honneur rare en ces temps troublés). Il est possible d'errer à la Cour toute la journée sans voir ni rencontrer personne d'autre. Les Cormyriens des villages extérieurs parlent de la Cour avec respect. Elle symbolise l'importance de la plèbe au Cormyr, représentant "leur" place parmi les halls des nobles et les grandes villas des riches, n'étant précédée que par le Palais lui-même.

Autour d'un côté de ses nombreuses fenêtres court la large Promenade, la rue la plus importante de Suzail et l'un des meilleurs quartiers commerçants du monde, et de l'autre côté s'étale la beauté sculptée des arbres et des parcs des Jardins Royaux, descendant des eaux scintillantes du Lac Azoun, où pendant les mois chauds, les rameurs amateurs attendent. De nombreuses histoires de magie, de messages, de cartes et d'inscriptions cachées derrière les boiseries des salles du Palais ont fait le tour du Cormyr et la plupart sont vraies. Mais est également vraie la rumeur bien moins souvent entendue d'un espionnage magique diligent par de loyaux Mages de Guerre, maintenu constamment sur chaque chambre et dans les passages secrets de la Cour. Les visiteurs doivent se considérer comme avertis.

### La vie locale.

Suzail fut appelée le joyau le plus brillant de la couronne du Cormyr par le sage elfe Olaurae de Myth Drannor, il y a quelques cinq cents hivers de cela. Elle reste l'une des cités les plus propres, riches et sûres des Royaumes, un lieu que les voyageurs aiment visiter.

La « mauvaise partie de la ville » se trouve à l'ouest, près du port. Certaines personnes de bonne famille de la cité n'y vont jamais. D'autres ne s'aventurent jamais vers les murs est du port, où se dressent la prison et les casernes de la garnison de la cité. Entre les deux se trouvent des auberges, des boutiques et des maisons animées, serrées très près les unes contre les autres. Elles sont plus riches et exclusives à l'approche du Palais (les nobles vivent presque tous au nord de la Promenade), et plus pauvres, bruyantes et délabrées quand on approche des quais.

Suzail se vante d'une diversité de boutiques, de bonnes auberges, de tavernes, encore meilleures et de restaurants (manger à l'extérieur est un plaisir et une tradition très répandue en ville. Une nouvelle coutume qui se répand rapidement est de commander des plats "rapides" - livrés chauds à domicile).

Le Trésor Royal sous le Palais est également célèbre, bien que très rares soient ceux à l'avoir jamais vu. Les voûtes ont la réputation d'être lourdement gardées par de la magie, des pièges et des monstres - et de contenir de grandes richesses et des trésors magiques.

	Suzail	Hilp	Marsembre	Waymoute	Arabel
Suzail	*	80 km	80 km	130 km	220 km
Hilp	*	*	130 km	210 km	270 km
Marsembre	*	*	*	210 km	270 km
Waymoute	*	*	*	*	200 km



- |    |                                    |     |                                   |
|----|------------------------------------|-----|-----------------------------------|
| 1. | Le Palais Royal                    | 10. | La pièce Silencieuse              |
| 2. | La Promenade                       | 11. | L'épée levée                      |
| 3. | La Cour                            | 12. | La Griffes Rugissante             |
| 4. | Tour de Vangerdahast               | 13. | Le Rouleau du Poète               |
| 5. | Taverne " Les Mâchoire du Dragon " | 14. | La Demeure Joyeuse                |
| 6. | Taverne " La Jeune fille hilare "  | 15. | Le Grand Marché                   |
| 7. | Porte de la Trompe                 | 16. | La Citadelle des Dragons Pourpres |
| 8. | Porte de l'Orient                  | 17. | Tour de la Magister Laspeera      |
| 9. | Les Tours de la Bonne Fortune      | 18. | Auberge la Porte de la Nuit       |