

DUNGEONS & DRAGONS

LES ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Introduction : Promenons nous dans les bois...

Synopsis

Ce scénario est une aventure d'introduction à la campagne « Le Sceau des Sept Sœurs » qui permet de faire la présentation des différents PJs et d'avoir un premier aperçu du Comte Cormaeryn. Il s'agit de faire une enquête sur la disparition de trois jeunes filles au sein du village de Cormaeryn, dues en apparence à la présence d'un prédateur dans les bois environnants.

Les PJs parviendront à déterminer, à l'issue de leur enquête, que seule la troisième disparition est effectivement due à un tigre, échappé d'une caravane marchande, mais que les deux autres ont des raisons différentes, l'une d'entre elles impliquant étroitement le Comte.

Note pour le MD : Il faut résister à la tentation de faire découvrir tous les tenants et aboutissants de ces disparitions. Les habitants du village considèrent les PJs comme des étrangers et ne leur donnent pas spontanément les informations dont ils disposent (parfois d'ailleurs sans en être conscients).

Inspirations...

- Film et BO « Le Pacte des Loups » (Christophe Gans - 2001) => pour l'ambiance générale de l'enquête et la description de la mort d'Amandine
- Musiques => Malicorne ou Dead Can Dance pour une ambiance médiévale tranquille ou un peu plus « lourde »

Des motivations différentes

Chaque PJ est présent à Cormaeryn pour des raisons différentes :

- Elwin est chargé d'enquêter sur des liens supposés entre le comte de Cormaeryn et le Priakos des Six Coffres, qui feraient de manière volontaire ou non de la contrebande de marchandises illicites.
- Sarel sort d'une retraite religieuse au Monastère de Tyr au cours de laquelle il s'interroge sur le sens de son action => au lieu de s'attaquer aux souffrances immédiates, ne vaut-il mieux pas affronter les causes de ces souffrances ?
- Cyrielle est sur la route de Baldur à Eauptofonde et est porteuse d'une missive pour Eveniel, qu'elle doit protéger. Elle a l'impression d'être suivie depuis plusieurs jours par des gens qui veulent lui voler.
- Elaewen suit les traces d'une créature depuis 2 semaines. Les griffes de cette créature sont importantes et elle semble suivre une piste très rectiligne depuis 2 semaines, en direction du Nord, ce qui ne paraît pas habituel pour une créature « naturelle ». Elaewen craint de plus que cette créature ne s'attaque à des humains.
- Azaradine est de passage au château pour représenter les intérêts du

Transmarche du Mineur et négocier les conditions de la présence d'aventuriers dans sa prochaine caravane. Maelyn lui demande de participer à l'enquête avec les PJs pour juger leur valeur et voir s'ils peuvent être testés.

- Delithiel poursuit Cyrielle depuis plusieurs jours à cheval pour la rejoindre. Il a été averti que des membres du Zhentarim en voulaient à sa vie et à sa missive et doit donc intervenir pour l'en avertir et la protéger. Il arrivera au moment même où les zhentils attaqueront Cyrielle.

Des disparitions mystérieuses

Enquête dans le village de Cormaeryn (au nord de Fort-Dague) sur la disparition de trois jeunes filles ou jeunes femmes :

- Sarah, 17 ans, a disparu il y a 2 semaines en gardant les moutons
- Elisabeth, 16 ans, a disparu il y a 1 semaine en gardant les vaches
- Amandine, 20 ans, a disparu hier en allant chercher du bois

Dans la réalité, les disparitions ont des causes différentes à chaque fois :

- Sarah a été enlevée par des gardes du comte pour servir d’esclave dans les caves du château
- Elisabeth a fait une fugue amoureuse et est partie, sans le dire, avec un garde d’une caravane du Priakos des Six Coffres qui est passée au village
- Amandine a été dévorée par la créature que poursuit Karene et emmenée dans les bois

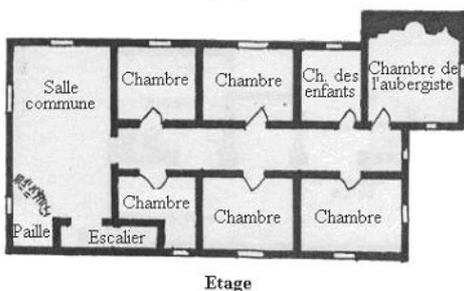
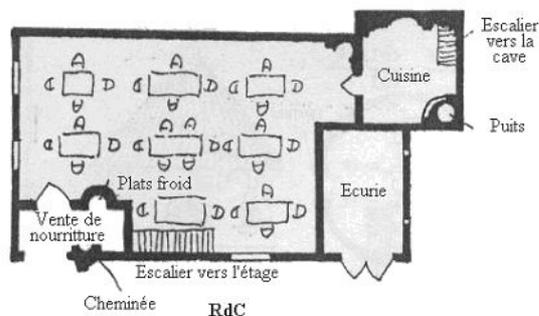
Dans le feu de l’action

Les habitants (200 personnes, essentiellement des paysans) sont persuadés que ces disparitions sont dues à la sorcière, une vieille femme habitant dans les bois à proximité du village.

Au début de l’aventure, les villageois sont sur le point de la passer sur le bûcher.

Si les PJ’s n’interviennent pas pour la sauver, une patrouille de gardes arrivera du château, menée par Maelyn d’Azur, pour disperser la foule et éteindre les flammes du bûcher.

Les PJ’s peuvent être logés dans une « ferme-auberge », soit une ferme dans laquelle les propriétaires louent plusieurs chambres et font partager leur repas.



Le Comte et son aide de camp

Maelyn va suivre de loin l’enquête menée par les PJ’s et s’assurer qu’ils en restent au niveau « facile » pour ne pas compromettre le comte. Si elle le doit, elle est expulsée du village en leur interdisant de revenir.

Elle pourra également prétexter qu’il s’agit d’un loup et que seuls les membres de la famille Cormaeryn peuvent les chasser, en raison d’une antique coutume locale.

Les PJ’s peuvent apprendre que le comte a changé depuis quelques mois et qu’il se préoccupe surtout de l’organisation d’une fête prévue pour la nuit de la « Longue-Nuit » (qui marque le passage du printemps à l’été, et qui sera le premier chapitre de la campagne « Le Sceau des Sept Sœurs »).

Ce qu’il est possible de comprendre

L’enquête se fait sur deux niveaux de difficulté :

- « Facile » :
 - ✓ Apprendre que Sarah a été enlevée par un groupe d’hommes masqués
 - ✓ Comprendre qu’Elisabeth a fait une fugue amoureuse
 - ✓ Trouver le tigre et le tuer
- « Difficile »
 - ✓ Comprendre que Sarah est devenue esclave au château
 - ✓ Savoir qu’Elisabeth est partie avec un garde du Priakos
 - ✓ Comprendre que le tigre s’est échappé d’une caravane et que d’autres se trouvent au château

Dans les bois avec Sarah

Il est parfaitement impossible d’identifier des traces sur le lieu de la disparition de Sarah en raison des deux semaines passées et des battues menées par les habitants.

Seule une réussite critique à un jet de Pistage pourrait permettre de savoir qu’elle a été enlevée par un groupe et qu’elle s’est débattue.

Il est possible, sans que cela soit mentionné immédiatement, que Sarah avait travaillé au château il y a quelques semaines à l’occasion d’un banquet.

Il est également possible d’apprendre, en menant une enquête serrée et en sollicitant un jeune garçon qui gardait des chèvres à proximité, que plusieurs (4 ou 5) hommes masqués ont surgi des bois et ont emmené Sarah en la bâillonnant. Ce garçon, Martin, a

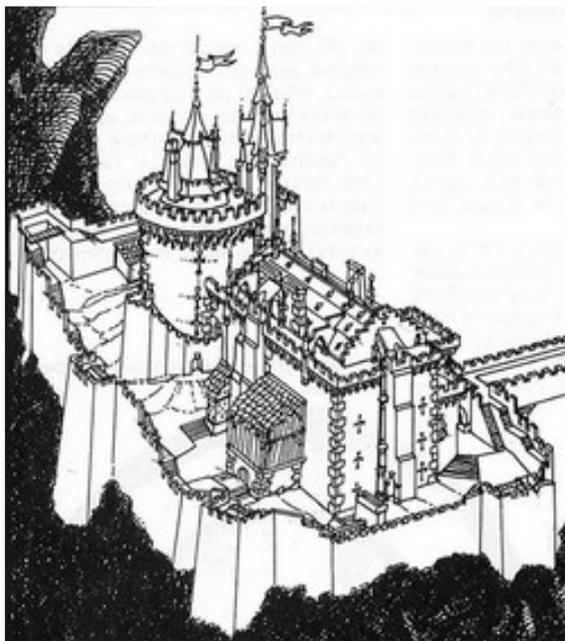
été effrayé par ce qu’il a vu et s’est même efforcé de l’oublier. Il faudra donc beaucoup de pédagogie, alors que ses parents ne le croient pas, pour le faire raconter ce qu’il a vu.

Une fois connu cet épisode, il devient possible de retrouver des traces de lutte dans les bois et même quelques morceaux de vêtements de Sarah accrochés aux épines des ronces alentours. Martin est en revanche incapable d’identifier ces hommes et peut juste dire qu’ils sont repartis dans les bois (en avançant sur un sentier qu’il ne connaît pas).

La seule façon d’en apprendre plus est de corrompre un des gardes du château lors d’un de leurs passages au village ou en marge d’une discussion avec Maelyn. Ces gardes savent que certains d’entre eux sont parfois sollicités pour des missions particulières et secrètes pour le Comte. Suffisamment payé, l’un d’entre eux peut dévoiler que des gardes sont parfois payés pour enlever discrètement des voyageurs pour servir dans les caves du château, pour le plaisir personnel du Comte.

Il est évidemment impossible de prouver quoi que ce soit et le garde qui a parlé sera inévitablement victime d’un accident fatal.

Il sera de plus extrêmement difficile de convaincre les parents de Sarah que le Comte serait l’auteur de son enlèvement.



Dans la tête d’Elisabeth

Il n’est pas possible d’apprendre grand-chose en examinant les traces à proximité de là où Elisabeth gardait des vaches, en raison de la

pluie qui est tombée depuis et surtout du piétinement du bétail.

Un jet de Pistage (difficulté 25) permet cependant d’apprendre qu’elle est éloignée du troupeau, a priori calmement et sans courir. La piste mène ensuite à travers le bois sur un sentier qui traverse la forêt pour rejoindre la Route du Commerce, un peu au sud de Cormaeryn.

La piste est celle d’une femme d’un certain poids, ce qui peut laisser penser aux PJs qu’elle portait un sac.

C’est en interrogeant ses parents que les PJs peuvent comprendre qu’elle était une adolescente un peu rebelle, en rupture avec ses parents. Ils ne savent que très peu de choses d’elle et la chargeait d’aller surveiller les vaches à la pâture, ce qu’elle faisait avec de moins en moins de bonne volonté ces derniers temps.

Une discussion avec son petit frère Timothée permet également d’apprendre qu’elle avait un « petit ami » et que sa sœur lui avait fait jurer de garder le secret. Il l’a vu, le matin de sa disparition, faire un baluchon contenant quelques habits, une miche de pain et des pommes.

Il n’en sait pas plus sur l’identité de cet amoureux secret.

Ce n’est qu’en discutant avec les quelques commerçants du village (boulangier, épicier...) que les PJs peuvent apprendre qu’une caravane du Priakos des Six Coffres a campé à proximité du village et n’est restée que deux jours avant de repartir vers le Sud (après avoir acheté des vivres pour le trajet). Les marchands voulaient manifestement rester à l’écart du village et ne souhaitaient pas dire pour quels motifs ils étaient venus. Les dates permettent de faire la correspondance et de comprendre qu’Elisabeth est sans doute partie avec quelqu’un de la caravane, et qu’il s’agit donc « que » d’une fugue.

Les PJs peuvent décider de partir à sa recherche : ils la retrouveront dans un village à quelques kilomètres, abandonnée par le garde de la caravane qui lui avait promis le mariage. Elle peut alors raconter que la caravane avait fait le trajet de Baldur à Cormaeryn sans faire d’arrêts et qu’elle est repartie tout droit vers Baldur, sans chargement alors qu’elle comportait au moins une dizaine de chariots destinés à transporter de la marchandise.

Elle a également noté plusieurs éléments étranges (qu'elle ne révèle que si elle est sérieusement interrogée) :

- Les chariots semblaient destinés à transporter quelque chose de précieux car les parois étaient en métal mais cela devait voyager incognito car les chariots étaient « habillés » de façon à ne pas montrer ces parois de métal.
- les marchands semblaient être très anxieux près de Cormaeryn, comme s'ils craignaient une attaque, et ne se sont calmés qu'à une certaine distance du village.
- Un des marchands était en réalité un sorcier, parlant régulièrement de « rituels ».

Le fin mot de l'histoire est que le comte a acheté des tigres en vue de sa prochaine fête et les a fait venir via une caravane du Priakos. Ces tigres devaient faire l'objet d'un rituel, conduit au château, pour les transformer en « Tigres sanguinaires ».

Un des tigres s'est échappé à proximité de Baldur, lors d'un essai du rituel, et a suivi la caravane de loin.

Dans les griffes d'Amandine

Amandine a disparu alors qu'elle était partie ramasser du bois juste à proximité des derniers champs, à moins d'une heure de marche du village.

Un jet réussi de Pistage (ou Fouille, difficulté 15) permet de retrouver assez facilement sa trace, encore fraîche. Elle s'enfoncé progressivement dans les bois, au fur et à mesure qu'Amandine a avancé pour fabriquer ses fagots. Il est d'ailleurs possible d'en retrouver certains dissimulés derrière un arbre.

La trace se modifie ensuite (même jet, difficulté 20), alors qu'Amandine s'est manifestement approchée d'un taillis pour y observer quelque chose qui s'est ensuite mis à la poursuivre.

Il faut réussir un jet de difficulté 25 pour suivre la course-poursuite qui mène jusqu'à un éboulement rocheux au pied duquel on retrouve le corps sans vie et à moitié déchiqueté d'Amandine.

Les traces montrent que la créature est manifestement quadrupède et munie de griffes acérées. Elle est de grande taille (ce que confirment également les morsures), ce qui semble exclure un loup.

De plus, le fait que le corps ait été laissé à moitié dévoré et qu'il n'ait pas été emporté peut laisser penser qu'il ne s'agit pas d'un prédateur naturel.

La piste mène ensuite à une petite rivière que la créature a descendu pour perdre d'éventuels poursuivants.

Si les PJs parviennent à suivre la piste (ce qui prend plusieurs heures et est rendu impossible par la tombée de la nuit), ils découvrent un réseau de petites grottes au sein desquelles la créature a élu domicile. Au moment où les PJs explorent la tanière, la créature rentre de la chasse...

Il s'agit d'un « Tigre sanguinaire » (cf. Manuel des Monstres, page 20).



Une étude de la créature une fois morte permet de déterminer qu'il s'agit d'un tigre normal (qui n'existe néanmoins pas dans cette région) à qui on a fait subir un rituel magique afin de le rendre plus fort et plus agressif.

L'exploration de la tanière montre qu'il n'y a qu'une seule créature, ce qui exclut sa responsabilité pour les autres disparitions, celles-ci ayant eu lieu avant son arrivée dans la région (dans la mesure où ses traces ont été relevées il y a 2 semaines il y a plusieurs dizaines de kilomètres).

Si les PJs ont à cet instant déjà résolu le mystère de la disparition d'Elisabeth, ils peuvent faire le lien entre la présence de ce tigre et la caravane du Priakos.

Il est cependant évident que le Comte nierait toute implication dans cet événement...

En parallèle...

Si l'une ou l'autre des enquêtes est bloquée, il est possible de relancer l'action avec l'un des événements suivants :

- Des membres du Zhentarim sont effectivement là pour voler la lettre de Cyrielle. Il s'agit d'éléments assez débutants, qui ne prendront pas le risque de s'attaquer directement à Cyrielle. Ils ne savent pas ce que

contient la lettre mais tenteront de la voler au cours d’une nuit.

- Sans que les premiers ne le sachent, d’autres membres du Zhentarim, affiliés aux Voleurs de l’Ombre, sont également présents et soutiendront la première équipe si nécessaire. Ils sont nettement plus expérimentés (un elfe noir magicien niveau 7, un guerrier demi-ogre niveau 8 métamorphosé en humain et une humaine voleuse niveau 7) et fuiront vers le Sud s’ils sont mis en déroute. Ils sont cachés dans la mausolée de la Maison Cormaeryn, dans le cimetière du village.
- Un colporteur de passage au village raconte qu’il a vu une fille correspondant à la description d’Elisabeth et répondant à ce nom dans un village sur la Route du Commerce à quelques jours de marche de Cormaeryn. Dès que la nouvelle se répand dans le village, ses parents partent à sa recherche.
- Un chariot très bien protégé et accompagné de 6 gardes armés arrive au village et s’installe à proximité d’une des fermes, sans préciser la raison de sa venue. Il s’agit des artificiers venus pour la fête du comte et ils ne veulent pas que cela se sache car ils transportent

plusieurs barils de poudre à canon et des éléments chimiques pour la colorer.

- Un très puissant orage éclate, brouillant toutes les pistes mais aussi permettant une infiltration plus facile du château.

Développements possibles...

- Les PJs partent à la recherche d’Elisabeth au sud de Cormaeryn et la retrouvent dans un petit hameau, juste avant qu’elle ne soit enlevée par un groupe d’esclavagistes (mené par un elfe noir) qui part au Calimshan et qui se fait passer pour un cirque ambulante.
- Les PJs infiltrent le château du comte et en fouillent les geôles pour en délivrer Sarah, qui sert de « servante particulière » au comte
- Les PJs retrouvent la caravane du Priakos qui est repartie jusqu’à Baldur et rencontrent le magicien qui a conduit le rituel de transformation des tigres, afin de savoir combien il y a d’animaux et le pourquoi de leur transformation



PJs de la campagne et Alliés

	<p>CYRIELLE</p> <p>Elfe passionnée mais secrète, toujours accompagnée de son chat</p>		<p>GRALUMKA</p> <p>Demi-orque au tempérament de feu, sensible à l'injustice et aux atteintes à la Nature</p>		<p>ELWIN</p> <p>Elfe « urbain », sait se fondre dans l'ombre mais aussi dans la foule</p>
	<p>AZARADIN</p> <p>Nain à l'allure imposante et aux poches toujours encombrées, il a un rituel pour quiconque le provoque</p>		<p>SAREL</p> <p>Disciple d'Ilmater et farouche défenseur de ceux qui souffrent, n'hésite cependant à utiliser la force si la situation l'exige</p>		<p>ELAEWEN</p> <p>Aventurière solitaire, elle semble traîner de vieilles rancunes et poursuivre un but connu d'elle seule</p>
	<p>MELVIN</p> <p>Capitaine de la Veille du Quartier du Pic, sait être juste et a noué des amitiés profondes avec les PJs</p>		<p>DELITHIEL</p> <p>Elfe emplie de fierté et dévouée à la cause elfique, sa détermination cause autant de ravages que son épée</p>		<p>EVENIEL</p> <p>Ambassadeur des elfes auprès des humains, basé à Fauprofonde, sa connaissance est aussi grande que son âge</p>



Pour utiliser ce supplément, vous avez également besoin des *ROYAUMES OUBLIÉS*, du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

