

Le Fléau du Cormyr

Un peu d'histoire : Le Cormyr est une province suzeraine très célèbre des royaumes oubliés, qui fut marquée par un long règne de paix sous Azoun IV. Le roi est maintenant mort, tué par la mortelle étreinte d'un grand dracosire, nommé « Nalavarauthatoryl le rouge ». Et des cieux menaçants annoncèrent un sombre avenir, ébranlé par des conflits, des complots, des maladies !!! Nous sommes en l'an 1372 du calendrier des vaux ; plus connue sous la désignation de « l'année de la magie sauvage » Le dieu maléfique nommé BAINE est revenu. Le Nord du Cormyr a été envahi par des armées gobelinoïdes : Toujours plus nombreuses, toujours plus puissantes, soutenues par des ennemis inconnus. La nouvelle régente du Cormyr se nomme Alusair Obarskyr, la fille d'Azoun IV. Alusair dite « La dame de fer » a repris le trône de son père, mais elle n'a pas encore atteint la sagesse paternelle qui caractérisait l'ancien roi du Cormyr. Elle est maintenant l'ultime rempart contre la fin du Cormyr et du règne des Obarskyrs. (Non... Il y en a un autre...)

Introduction : cette aventure est parallèle aux évènements qui ébranle le Cormyr. Les PJ vont interpréter des héros de la province, s'étant démarqués des autres par des actes salvateurs pour le royaume. Ils devront affronter un mal pire que tout : une maladie ! L'histoire commence après leur départ de la capitale nommée Suzail. Ils ont été choisis par Alusair la régente, pour former une mission humanitaire rassemblant les meilleurs éléments du royaume. (Du moins les seuls encore fidèles et vivants !!!) Leur expédition devrait permettre de découvrir un remède contre un nouveau fléau qui frappe le sud du Cormyr après la maladie céréalière qui a engendré un début de famine.

Les missionnaires :

Le seigneur *Thorynn Valdargent* est le chef de l'expédition mandaté par la Régente. Ce noble guerrier possède des terres dans le sud du Cormyr qu'il a hérité de son père, mort au côté du Roi Azoun IV. Pourtant, il ne croit pas en Alusair qu'il trouve trop jeune, inexpérimentée, et incapable de régner ! Il a déjà pris des contacts avec des royaumes voisins pour s'y réfugier, lui et ses richesses, si la situation empire. Apparemment, quelqu'un a été mis au courant de ses intentions et il se retrouva catapulté dans ce rôle de leader pour sa plus grande surprise !!! Lui qui se vantait de posséder le meilleur réseau d'espions de tout le Cormyr !!!

Le conseiller *Trad Erslinn* est l'homme à tout faire du seigneur *Valdargent*. Il sert en qualité de garde du corps. En réalité, Trad est l'agent de renseignement ainsi que le confident du seigneur. Il officie dans l'espionnage et a monté un réseau extraordinaire, pour les causes de son maître et ami d'enfance Thorynn. Pourtant, il ne comprend toujours pas comment il y a pu avoir une fuite sur les intentions futures de son seigneur ! Il pense que la solution à ce mystère est sous ses yeux, tout proche, mais il n'a rien trouvé de probant !!!

Nopha Zelkaphir est le mage de l'expédition. Il a été sélectionné pour ses formidables qualités en tant qu'alchimiste et pratiquant de la magie. Cependant, c'est le seul étranger de la mission. Nopha est natif de Sembie ; une province voisine du Cormyr qui vient de fermer ses routes marchandes et qui n'entretient presque plus de relations diplomatiques avec la nouvelle régente. Nopha est conscient de ces tensions entre son pays et le Cormyr. Mais il est tout autant conscient du drame humanitaire sans parler des enjeux politiques et économiques qui secoue le royaume du Cormyr ! C'est lui qui a trahi les intentions futures du seigneur Thorynn à *Caladnei* ; la magicienne royale, qui fut un temps son amante...

Père *Azirius de Tilverton* est le prêtre de la mission humanitaire. C'est un homme à la foi inébranlable envers *TORM*, son dieu tutélaire. Certains de ses paroissiens disaient qu'il est la représentation physique de sa divinité. Il a suivi, pendant son apprentissage religieux, un élu de *TORM*, exacerbant sa ferveur. Par la suite, Azirius s'est installé dans le défilé de *Tilverton* en 1369. Il fut rapidement apprécié et respecté de la populace locale pour tous les services de soins et de médecine qu'il rendit à la communauté. Mais en 1372, la ville de *Tilverton* disparut dans un espace noir rempli d'ombres et de zones chaotiques d'une incroyable obscurité. Pour le royaume, cela ne pouvait être qu'une attaque aux origines inconnues. Azirius, qui n'était pas dans la cité lors du drame, occupé à poursuivre, dans un orgueil de justice, de pauvres pilliers de tombe, y perdit ceux qui l'aimaient et qui comptaient sur lui. Il ne se remit jamais de leur disparition. Cette expédition est donc pour lui doublement importante. Une manière à lui de se racheter...devant ceux qu'il avait abandonnés, par pure vanité !

Olpar Braeguen est un éclaireur royal connaissant la Forêt Royale et ces dangers. Sa mère faisait partie de la dernière communauté elfique implantée dans cette forêt. Son père humain était éclaireur pour le

Cormyr et enseigna tout ce qu'il connaissait du royaume à son fils avant de mourir auprès de son Roi. *Olpar* a été sélectionné pour ses connaissances innées de la région où sévit l'épidémie. Malheureusement, il a d'autres intentions moins nobles, car une vieille vengeance taraude son âme ! Peu avant le départ des elfes de la Forêt Royale, il y a quelques années, alors que la communauté elfique subissaient des assauts répétés des armées gobelinoïdes, sa mère mourut au cours d'un rapt. *Olpar* a en pendentif l'empennage d'une des flèches orques qui a volé l'âme de sa mère. Rien à sa connaissance ne pourrait l'arrêter s'il retrouve la tribu responsable...

Damadar fils du Haut Cavalier Dhelt aurait pu être le digne successeur de son père : le dirigeant d'Elturel. Mais les dieux en ont décidés autrement. *Damadar* est le fils cadet du seigneur *Dhelt*. Grand paladin de Heaum, devenu Dragon Pourpre en se mettant au service d'*Alusair* pendant sa campagne contre les incursions gobelinoïdes, le fils cadet du Haut Cavalier a prouvé à la Dame de fer ses capacités à superviser les missions même suicidaires, avec une volonté inébranlable et un flegme à tout épreuve. On le surnomma alors parmi les jeunes nobles du Cormyr chevauchant au côté de Dame Alusair : *Damadar Le Juste* !

Chapitre Premier : LA CARAVANE

Le convoi hospitalier quitte la capitale Suzail, nos héros traversent un pays meurtri par la guerre et la famine. Le peuple est famélique, résigné dans sa défaite si aucun espoir ne redonne l'honneur et la fierté au Cormyr. Devant cette vision, les héros sentent le désespoir de cette nation au passé si glorieux... La route empruntée par la caravane doit passer par Waymoute, un bourg situé au cœur de la forêt royale puis remontera vers le Nord-Est en direction de Dhedluk ; La communauté où sévit l'épidémie. Quelques escarmouches ponctueront le voyage mais elles ne devront pas poser de gros problèmes ! (**Voir annexe escarmouches**)

Waymoute était une ville marchande jusqu'à ce que les tribus orques infestent la forêt et coupent les routes commerciales entre le bourg et la contrée. Le seigneur de la ville se nomme *Filfar* « Tueur de Troll » (humain, LB, Gue10) C'est un homme très fort, et horriblement occupé à chasser les incursions de trolls et d'orques qui ravagent, pillent les fermes forestières alentour. Les seules informations, que les héros auront sur la situation, concernent la recrudescence de tribus orques dans ce secteur, comme s'ils fuyaient le Nord de la forêt royale. *Filfar* a également reçu des ordres de la compagnie de Dragons Pourpres ; sous le commandement du capitaine *Esterel Crocdargent*. Tout fugitif de Dhedluk qui aura réussi à passer la quarantaine autour de la cité, surveillée par cent dragons pourpres, devra être abattu à vue et son corps brûlé sur place. *Filfar* n'est pas du tout enchanté par cette idée mais souhaite avant tout préserver Waymoute de l'épidémie, alors il n'a pas eu le choix...

Quand les héros inspecteront les bûchers funéraires, ceux-ci ne sont plus que cendres. Déjà trois familles de fermiers venues des environs de Dhedluk ont été abattues et les hommes d'armes de *Filfar* montrent des signes de révolte. Ils ne supportent plus de devoir abattre leurs voisins et amis d'autrefois... Un peu de psychologie et de diplomatie devraient permettre de savoir que le ressentiment est plus profond. Le peuple du Cormyr a l'impression de ne plus être entendu par leurs dirigeants et avoir été abandonné par leur Régente. Aux héros de redonner le moral à la populace de Waymoute. (**Cf le discours de William Wallace devant ses troupes écossaises juste avant la bataille de Stirling**)

Après que nos héros aient ravivé la fibre patriotique des habitants de Waymoute, ils devront reprendre la route vers leur destination : Dhedluk. Dès leur départ, le lendemain matin, bêtes de traits fraîches pour le convoi, la caravane va subir des assauts répétés (**Voir annexe : la faim justifie les moyens**). Les orques qui les agressent sont affamés, et n'ont que la peau sur les os, ce qui n'enlèvent pas le fait qu'ils soient encore combattifs !!! Si nos héros parviennent à en capturer vivants (ça va être dur avec le rôdeur demi-elfe !!!) Les seuls mots que leur avoueront les orques, c'est : « **FAIM ! PLU NOURRITURE AU NORD, MALADIE TUE GIBIER, MALADIE TUE FRERE, MALADIE TUE NOU** ». Et plus la caravane s'enfoncera dans la forêt, plus l'ambiance fera place à un silence pesant. Aucun bruit, aucun animaux, rien hormis l'absence de tout sons !

Chapitre Deux: DHEDLUK

Le convoi arrivera en fin de journée au bord de Dhedluk. Un camp militaire a été monté autour de la palissade du village. Ce qui choquent les héros, dès leur arrivée, c'est l'odeur pestilentielle qui règnent en ces lieux ! La caravane sera accueillie par une garde méfiante composée de Dragons Pourpres. Les hommes semblent fatigués, marqués par la catastrophe sanitaire qui se joue à Dhedluk. Les représentants du convoi seront reçus sous la tente du capitaine *Esterel Crocdargent*. L'officier leur fera un compte rendu de la situation désastreuse.

— « *Dhedluk était un village qui comptait 936 habitants. Et en 3 semaines, Thiombar, le chef du village a recensé plus de 300 morts. L'épidémie semble s'étendre de manière exponentielle et presque toute la population*

semble touchée par les symptômes. Je vous invite à y réfléchir par deux fois avant de rentrer dans ce lieu maudit par les dieux ! »

Le capitaine ne connaît pas vraiment les raisons de cette épidémie et de toute façon il s'en moque. Seul le salut du Cormyr l'importe ! Il a reçu des ordres directs de la régente l'obligeant à condamner le portail magique, à proximité du village, qui permettait de se rendre instantanément à la cour royale de Suzail. Et sous aucun prétexte il ne doit laisser sortir vivant la moindre personne du village ! Quelques bûchers, finissant de se consumer, attestent ses dires... La situation devrait être suffisamment dramatique pour que les héros se rendent dans l'enceinte de la ville. Un des gardes Dragons Pourpres hurle l'arrivée d'un convoi sanitaire, et quelques minutes plus tard, les portes de la ville s'ouvrent lentement laissant place à une vision de cauchemar ! Des miliciens portant le blason de la cité poussent les lourdes portes vers l'extérieur tandis qu'une foule d'une cinquantaine d'habitants aux corps ravagés et faméliques regardent de leurs yeux globuleux non pas la caravane ; mais les mules et les bœufs qui tirent les chariots !!! Parmi eux, deux personnes se distinguent ; c'est Thiombar et une jeune demi-elfe druidesse qui l'accompagne. Ils ne semblent pas porter sur eux les stigmates de la maladie mais sont assurément épuisés et physiquement très affaiblis. Il faudra aux héros beaucoup de sang froid pour pénétrer dans cette bouche menant aux enfers, mais surtout empêcher les habitants de dévorer les montures et les bêtes de traits sur place !!! Thiombar a monté une antenne sanitaire dans la seule auberge du village, leurs propriétaires étant morts depuis longtemps, emportés par la maladie. La druidesse se nomme *Vestele*, (Druide niv4 demi-elfe, NB) et ne cache pas son soulagement de voir enfin d'autres guérisseurs !!! Elle est dépassée par les événements et ses maigres soins que lui accorde la nature ne font que retarder l'inévitable ! Thiombar expose d'une voix grave les semaines horribles qu'a vécu son village.

« Merci à Dame Alusair de vous avoir envoyés, je désespérai d'avoir réponse à mes souhaits les plus humbles ! Je n'en puis plus, je suis épuisé par la malédiction qui s'est abattu sur nous ! Comme si la maladie céréalière n'avait pas déjà fait assez de mal ! Voilà trois semaines que nous subissons cet enfer, et nous n'avons encore rien découvert sur les origines de la maladie... Vestele, il y a un mois, a autorisé les chasseurs à traquer du gibier en grande quantité à cause des ravages de nos cultures céréalières, emportées par un germe qui les rendaient impropres à la consommation. Une semaine plus tard, les chasseurs sont revenus, avec du gibier et un homme malade. Il fut le premier cas recensé dans le village, et ça alla de mal en pis ! Les rumeurs ont vite couru dans Dhedluk malgré mes efforts pour calmer la populace. Certains disaient que c'était la viande qui était malade et après une assemblée des notables de la ville, il a été décidé de brûler les cadavres du gibier ramené. Mais cela ne changea rien ! D'autres cas sont alors apparus parmi les pauvres et puis ça a commencé à décimer tout le monde sans discrimination ! J'ai averti aussitôt Suzail en utilisant le portail magique. Et le lendemain, une compagnie de Dragons Pourpres est arrivée par le portail et l'a aussitôt scellé ! »

Vestele reprend aussitôt le récit alors que Thiombar sanglote en serrant sa tête entre ses mains.

« Je l'ai appelée La Peste Sanglante parce qu'elle s'apparente beaucoup par ses symptômes à une peste. La fièvre, puis l'apparition des rougeurs sur tout le corps, c'est ensuite que les symptômes sont étranges ! Le malade, au bout de trois jours, est pris de diarrhées hémorragiques puis se met à saigner des autres orifices. Le quatrième jour, des Bubons apparaissent à la place des rougeurs et le cinquième jour ils deviennent purulents. Le sixième jour, les bubons éclatent et le malade ne survit généralement pas à la septième journée. Les plus faibles meurt bien avant surtout maintenant que je n'ai plus rien pour faire tomber la fièvre ! Peut-être que c'est mieux ainsi... »

Thiombar ne sait pas par où commencer pour comprendre l'agent de contagion. Aux héros de glaner les informations auprès d'une populace qui croit maintenant dur comme fer que le lieu où ils vivaient est maudit des dieux !

Chapitre Trois: LA PESTE SANGLANTE

Note au MJ : la contamination se fait par contact avec une personne ou un organisme contagieux(tiques, puces, poux, moustiques et autres créatures se nourrissant de sang) et l'ingestion d'un animal infecté. Le DD de vigueur est de 14 pour éviter la contagion, à faire une fois par jour passé en milieu contaminé ou à chaque contact avec des personnes contaminées ou des organismes contagieux. Les soins ne font que retarder l'échéance, vu la perte de constitution par la maladie. Guérison des maladies fonctionne mais le milieu contaminé réinfecte rapidement ou pas suivant l'hygiène, la quarantaine, et l'état du malade. N'oubliez pas que trop de gens sont contaminés et qu'il est virtuellement impossible de soigner tout le monde si l'on ne trouve pas un remède efficace !

JOURS APRES CONTAMINATION	LES SYMPTÔMES	PERTE DE CARACTERISTIQUES
------------------------------	---------------	------------------------------

Premier jour	Fièvre	Rien
Deuxième jour	Rougeurs	Rien
Troisième jour	Diarrhées hémorragiques et saignements aux orifices	Perte de 2 points de CON
Quatrième jour	Apparition de bubons à la place des rougeurs	Perte de 2 points de CON
Cinquième jour	Purulence des bubons	Perte de 2 points de CON
Sixième jour	Eclatements des bubons	Perte de 1D6 points de CON ; perte de 1point de charisme(permanent)
Septième jour	Saignements hémorragiques par les plaies des Bubons	Perte de 2D6 points de CON ; perte de 1point de charisme(permanent)

Les jours suivants voit la victime se vider de son sang par tous les pores de la peau dans des éclatements sanglants. Le sang devient si épais et noir qu'il n'est plus charrié par le système sanguin. La victime meurt généralement bien avant...

LIEUX DE CONTAMINATION	MODIFICATEURS DU DD DE VIGUEUR
Temples ou maisons de notables	-2
Baraquements isolés ou dans la rue contre le vent	-1
A proximité d'un agent contaminant	0
Le quartier pauvre ou les canaux d'égouts	+1
L'auberge ou le contact direct avec des bubons	+2

Nos héros devront se rendre auprès des chasseurs et de la populace pour glaner des indices sur le fléau. Les sujets de Dhedluk sont moralement abattus, alors que la régente les a abandonnés à leur pauvre sort ! Ce sera très dur, pour les représentants du convoi, de se faire accepter ! Certains habitants crieront que les envoyés de la régente sont là pour accélérer la mort de tout le bourg en empoisonnant les vivres de la caravane par exemple, etc... Nos héros doivent faire preuve d'une patience à tout épreuve, les sujets, dans leurs malheurs, ont oublié toutes civilités en ce qui concerne la noblesse et la hiérarchie.

Rumeurs :

La viande, que les chasseurs ont ramenés, était malade, c'est par cela que le mal est passé en nous. C'est pour ça qu'on l'a brûlée !

Certains n'ont pas mangé de la viande, et ils sont quand même tombé malade !

C'est cette saloperie de vermine orque qui ont un shaman dans un camp à cinq lieues de là, vers le Nord Ouest. Il a du nous lancer un mauvais œil !

Le chasseur qui a été atteint le premier, ben il était végétarien ! Comment il a pu tomber malade ?

Y'avait beaucoup de cochons d'eau là où la druidesse a autorisé les chasseurs de chasser ! KOFF ! KOFF !KOFF (crachat de sang aux pieds de nos héros !!!)

Y paraît qu'ils sont allés au bord de L'étoilée, ben oui mon gars ! C'est la rivière qui est à l'Est !

Ils avaient pourtant l'air sain ces gibiers qu'ont ramenés les chasseurs!

Y'a maintenant plein de vermine depuis l'épidémie, ça virevolte sur les charniers toute la journée et la nuit ça vous pique !!! Etc... **A vous d'en imaginer d'autres tout en restant vague sur les infos et les moyens de prolifération**

Chapitre quatre : ÂPRES NEGOCIATIONS

Nos héros devront dans tous les cas sortir du village pour enquêter sur la maladie, ne serait-ce que pour visiter ce fameux camp orque ou(et) se rendre au bord de la rivière où les chasseurs ont fait leurs prises voire ramener un de ces cochons d'eau pour l'autopsier. Dans un premier temps, le capitaine des Dragons Pourpres ne voudra pas laisser partir quiconque hors de Dhedluk, aux héros d'être suffisamment persuasifs, mais ce sera dur !!!

1. Le camp orque

Si les héros se rendent en premier lieu au camp orque, ils progresseront dans une forêt sans bruit hormis le frémissement des feuillages. Sur le chemin, ils pourront découvrir des cadavres d'orques au dernier stade de la

maladie, et en putréfaction. A ce moment-là, sortant des sous-bois par surprise, un orque se jettera à leur pied en couinant : **Grâce !** (Au passage il en bousculera quelques-uns...) Il est agonisant, couvert de bubons éclatés ; ayant contracté lui aussi la maladie ! Il indiquera la route vers le camp si on le soigne. Si les héros rentrent dans le tas, le shaman ne leur avouera rien et préférera mourir avec honneur au combat. **(Voir annexe le camp orque)** Par contre, si nos protagonistes choisissent la manière douce, ils pourront entamer des négociations avec le shaman. Il se nomme RUKAG, sa tribu comptait une cinquantaine d'individus mais la peste sanglante les a frappés aussi violemment qu'à Dhedluk. Les chasseurs orques ont suivi les humains lors de leur chasse il y a trois semaines, ils ont attendu leur départ, puis les orques ont chassé à leur tour. RUKAG n'a pu sauver aucun des chasseurs orques et bien qu'ils semblent plus résistants au mal, ses hommes ont tous péri transmettant le mal au reste de la tribu. Ils ne sont plus qu'une vingtaine, mais ce sont les plus costauds et la maladie est plus lente à se déclarer pour leur organisme. Il y a un mois, RUKAG a cru voir un humain sur les territoires des trolls. La description de cet être glacera le sang de nos héros ! Le shaman leur décrit une silhouette voûtée, encapuchonnée dans une tenue de cérémonie arborant pour tout symbole: le Soleil Sombre! Il ne fait aucun doute quant à la nature de l'humain : c'est un disciple de Cyric, une divinité très puissante et malfaisante. Le fait qu'il ait arpenté la Forêt Royale suffira pour orienter nos héros vers cette piste ; en plein territoire troll !!! Le shaman ne donnera ce renseignement que si les héros promettent de remettre le remède si celui-ci est trouvé. Un autre détail important ; si le rôdeur résiste à l'envie d'étripier les orques à leur première rencontre, il va découvrir que l'empennage des flèches de cette tribu correspond parfaitement avec celle qu'il a en pendentif ! Sachez que la vengeance d'un sang elfe est une vengeance terrible et démesurée. Nos héros auront toutes les difficultés à empêcher un des leurs de brûler le camp orque, en ayant au préalable tuer tous ses habitants d'une flèche entre les deux yeux !!!

2. La rivière

Si les héros se rendent au bord de la rivière où les chasseurs ont pris les cochons d'eau, ils vont découvrir plusieurs dizaines de ces pécaris parmi les hauts roseaux, en train de s'abreuver et se rouler dans la boue, le long de la berge. Cela devrait être folklorique de les capturer, ils ne se laisseront pas faire et leurs couinements auront tôt fait de vriller les oreilles de nos héros et d'un **CATOBLEPAS. (Voir annexe : la rivière ou p42-43 MM2)** faisant une petite sieste dans le lit de la rivière, très profonde. Il devrait provoquer un beau remue-ménage et surprendre tout le monde ! Par la suite, nos héros pourront retourner au village pour l'autopsie des cochons d'eau. (Accomplir sur place l'autopsie sans les outils adéquats pourrait fausser les résultats)

3. Le territoire des trolls

Si nos héros suivent la piste de l'agent de Cyric, ils se retrouveront dans le territoire troll où la période de reproduction bat son plein !!! Imaginez une dizaine de trolls, apportant des offrandes en attendant les faveurs d'une femelle, assise sur un trône ; tumulus fait de déjections, de détritiques et de restes humanoïdes ou d'animaux. Sachant que les prétendants n'ayant pas acquis les faveurs de la belle, se retrouvent castrés d'un coup de griffe par la femelle tyrannique ! Les organes génitaux sont mangés par la femelle, ils repousseront mais c'est long et très douloureux... Négociez avec des Trolls ? Oubliez ! **(Voir annexe 2 : « Mais vous êtes inconscients ?! »)** Si les héros ont l'intelligence d'observer la parade amoureuse face au vent ; ils pourront remarquer que les trolls portent les stigmates du fléau sanglant, mais leur extraordinaire pouvoir de régénération les préserve en partie du mal... Pas de trace du disciple de Cyric ou de ses restes. (Mais pour ça, il faudrait s'approcher discrètement du tumulus où trône la femelle recevant des offrandes de ses mâles prétendants !!!)

4. L'agent de Cyric

Quoique fassent les pisteurs du groupe, ils ne trouveront rien de sérieux ; la piste de l'homme date de plus d'un mois, et retrouver ses traces, dans cet endroit où pullulent les trolls, est presque impossible. Alors, le dernier troll se présente devant la femelle et lui offre un kriss à la lame noire comme l'obsidienne portant l'emblème du soleil noir ; la trollesse s'en emparant et s'en servant comme cure-dent !!! Il suffira à nos héros de remonter la piste de ce troll ayant gagné le privilège de procréer ! La piste monte en amont de la rivière, là où pousse une algue dont les cochons d'eau en ont fait leur principale denrée alimentaire. Il sera difficile de retrouver le corps du disciple de Cyric, enfoncé dans la vase de la rivière, sous les amas d'algues entremêlées. Si nos héros fouillent le fond et découvrent l'agent, ils pourront remarquer de nombreuses fractures sur le corps ; gonflé par les gaz de décomposition, ayant séjourné plus d'un mois dans l'eau. Une fiole brisée, serrée dans une main squelettique, pourrait amener suffisamment d'indices pour que les héros reconstituent les événements. Malheureusement, le contenu de la fiole a depuis longtemps disparu et s'est sans aucun doute mêlé à l'eau de la rivière, contaminant les bêtes venues s'abreuver en ces lieux..

5. Le Formorian

Si les héros recherchent d'autres indices autour de la rive, ils pourront remarquer une ancienne piste, sans doute empruntée par une créature bipède et gigantesque qui n'a plus été parcouru depuis près d'un mois. Elle progresse sur les flancs d'une chaîne montagneuse, nommée *les cornes des tempêtes*. La piste s'arrêtera devant une cavité rocheuse immense et profonde. Si nos héros y pénètrent, ils risquent de déranger le responsable de la mort du disciple de Cyric : Un **FORMORIAN**. (Voir annexe : la rivière ou p90-91 MM2) Il est atteint par le fléau sanglant, mais possède un pouvoir de guérison accélérée qui l'a préservé. Il a trop faim pour parlementer !

Note au MJ : Vos joueurs peuvent s'intéresser qu'à quelques éléments ou indices, dans leur enquête ! Ne leur donnez pas tout sur un plateau d'argent !!! Laissez-les un peu ramer, voire se perdre dans des théories saugrenues, et quand ils sont vraiment mauvais ; donnez-leur un petit coup de pouce ! S'ils sont vraiment nul ! (Genre : MOI VOIS ! MOI TUE !) Pas de quartier !!! Cela pourrait être très rigolo que l'expédition se sauve vers le village avec une dizaine de trolls aux fesses ; plutôt furax d'avoir leurs attributs sexuels tranchés. Et une trollesse en rogne ; d'avoir vu sa parade nuptiale arrêtée par de la nourriture sur pattes !!! N'oubliez pas que les trolls sont infestés même s'ils respirent la santé ! Cela fera mauvais genre, arrivé au camp des Dragons Pourpres !!!

Chapitre cinq : RETOUR AU BERCAIL ?

Nos héros, de retour à Dhedluk, vont remarquer la mise en place de trébuchets et d'énormes chaudrons contenant une mélasse poisseuse. Pour les experts, il ne fera aucun doute qu'un siège brûlant se prépare et que le capitaine Esterel met en place calmement une stratégie de « terre brûlée ». Nos héros devront jouer de diplomatie pour retarder l'inévitable ; aux yeux du capitaine Dragons Pourpres. En entrant de nouveau dans le village, ils vont devoir se fier au talent de médecine du Prêtre et aux connaissances sur l'alchimie du Mage ! Cette longue attente fera monter les nerfs de tout le monde, en particulier la populace qui espère un miracle mais pas des alambics à distiller les fluides ou des organes d'animaux réduits en pâte dans un mortier ! Les guerriers devront s'assurer que personne ne dérange au moins pendant une journée les deux « scientifiques ». Malheureusement, une mutinerie s'est préparé en l'absence de nos héros, celle-ci fomentée par les notables survivants qui ne supportent plus leur situation. Nos héros armés se verront attaqués par un petit groupe d'une dizaine d'hommes, prêt à tout pour fuir cet enfer ! Quitte à prendre en otage des membres de l'expédition et faire entendre leurs revendications auprès du capitaine des Dragons Pourpres. (C'est pas gagné d'avance, vu ses ordres !) A nos héros de gérer cette crise sur deux fronts. Ils ne pourront espérer aucune aide de l'extérieur du village, après tout, le capitaine les avait prévenus ! Thiombar se mettra du côté des héros pendant que Vestele assistera le prêtre et le mage dans leurs analyses. Si tout se passe bien, après quelques coups d'épées et des têtes coupées, tout rentrera dans l'ordre, bien que ce soit bizarre... de voir plusieurs centaines de gens, attroupés autour de l'auberge, observant le moindre signe de faiblesse des guerriers pour s'emparer d'eux et les... Normalement, c'est à ce moment là, que l'on entendra et l'on verra l'essai des trébuchets avec l'envol de boules de feu incandescentes. Les héros devront leur survie à l'arrivée de trolls sur le camp des Dragons pourpres !!! Aux héros de faire comprendre à la populace ce qui les attend s'ils ne laissent pas finir les « scientifiques » dans leur tâche. Les gens se disperseront après le son et lumière qui éradiquera les trolls !

Note au MJ : le DD est de 25, pour découvrir au cours de l'autopsie que les cochons d'eau sont des porteurs sains de la maladie. Pour découvrir la raison de cet état, il faut orienter les recherches sur le régime alimentaire des cochons d'eau (DD 30), qui est l'algue de la rivière, à l'endroit où reposait le corps de l'agent de Cyric (ou bien il y repose encore !) Cette algue est d'un Bleu Vert légèrement phosphorescent dans le noir, et semble être le seul aliment contenu dans l'estomac de l'animal. Ainsi qu'un morceau de doigt squelettique arborant un anneau sigillaire portant le symbole du Soleil Noir, le tout coincé dans l'intestin du pauvre cobaye ! (DD 35) Il n'en faudra pas plus pour que les joueurs en viennent à la conclusion que l'algue empêche les symptômes de se déclarer et que la maladie a un lien avec la présence du doigt, ou du corps s'il a été découvert. (DD 40) Voire, que concentrée en décoction, l'algue pourrai guérir totalement de la maladie ! (DD 50) Ces jets de dés peuvent être cumulés s'ils sont au dessus de 10. Chaque jet supplémentaire correspondant à un certain temps d'analyses et d'expérimentations sur les malades. (Exemple pour un DD30 : 1^{er} jet=14, deux heures s'écoulent, 2^{ème} jet=12, deux heures supplémentaires, 3^{ème} jet=17 pour un total de 43, le DD30 est réussi au bout de quatre heures d'analyses et d'expériences)

Conclusion : UN, DEUX, TROIS, NOUS IRONS AUX BOIS

QUATRE, CINQ, SIX CUEILLIR DES...

Malheureusement, maintenant que nos héros connaissent un remède, il faut aller cueillir l'algue, là où elle pousse. Si nos héros n'ont pas rencontré le **Formorian**, il viendra pointer le bout de son nez ! Aux héros de se rendre compte que le travail sera harassant, mais on a rien sans rien ! A eux, également d'imaginer une méthode pour cultiver cette algue, après tout ils ont une druidesse qui se fera un plaisir de réaliser des croissances végétales à tout va !!! Il faudra ensuite préparer une énoOOORME marmite de décoctions pour tous les survivants du village ainsi que pour les Dragons Pourpres afin d'éviter d'autres contagions. Si les héros ont passé un accord avec les orques, il faudra leur faire parvenir le remède. (Ça plaira pas au rôdeur !!!) Ensuite, il va falloir tout aseptiser la région qui est infestée de créatures portant la maladie...Retirer le corps de l'agent de Cyric, consacrer et purifier l'endroit où il reposait. Et enfin trouver un moyen moins fastidieux pour produire le remède. (Moyens magiques, ou alchimiques version industriels, ce qui pourrait relancer l'économie de la région...) Je vous passe les détails supplémentaires de cet enjeu pharaonique, mais sachez que le royaume du Cormyr devra son salut à une algue même pas belle et à des héros qui se seront investis corps et âme dans cette quête !!!

FIN

Post-scriptum : Je remercie Stef Citron pour l'idée originale de ce scénario, Le Nain Grincheux pour avoir optimiser les persos ! Ma Doudou, pour m'avoir prêter son ordinateur portable, vu que mon PC n'a pas pu digérer « NeverWinter Nights ! ». Je remercie également Margaret Weis&Tracy Hickman d'avoir à eux deux inventer le fabuleux monde des Royaumes Oubliés. Et merci à tout les MJ qui nous font rêver à leurs tables.....XP !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

FUFU

ANNEXE 1

Escarmouches : 20 Eclaireurs Gobelins niv.1 montés sur WORG, et **1** sergent guerrier niv.3

20 Gobelins guerriers niv.1 AL : NM	21 WORG. AL : NM	1 Gobelin guerrier niv.3
PV : 14	38	30
Init. : +1	+2	+5 (science de l'init.)
Vitesse : 10 mètres	16 mètres	6,50 mètres
C.A. : 15	16 (caparaçon en cuir)	17
Att. : Arc court +4	Morsure +7	Arc court +6
Morgenstern +2	Att. Spéciale: croc en jambe	Morgenstern +5
Dégâts: Arc 1D6/Morgenstern 1D8-1	Morsure: 1D6+4	(Magique +1, hurlante +3) Arc: 1D6/ Morgenstern: 1D8+3
Réf: +1, Vig: +4, Vol: +0 Compétences: Déplacement Silencieux +5, Détection +6, Discrétion +6, Perception Auditive+4, Equitation +6 Dons : Vigilance	Réf : +6, Vig : +6, Vol : +3. Compétences: Déplacement Silencieux +7, Détection +9, Discrétion +7, Perception Auditive +9, Sens de la Nature +2 Dons : Vigilance	Réf : +2, Vig : +5, Vol : +1 Compétences: Déplacement Silencieux +8, Détection +8, Discrétion +7, Perception Auditive +8, Equitation +6 Dons : Vigilance, Science de l'Initiative, Combat monté
For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8	For : 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10	For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 10

La faim justifie les moyens : Une trentaine d'Orques par vague de dix, technique la plus utilisée : Dissimulés dans les fourrés, ils lanceront leurs Javelines sur les montures et chargeront, haches brandies en hurlant, cinq sur chaque flanc pour bénéficier d'une prise en tenaille. La deuxième vague arrive un round plus tard, tombant des arbres, une dizaine d'orques tenteront de désarçonner les cavaliers en chutant sur eux, par grappe de deux. La troisième vague arrive en chargeant de face, ils lanceront leurs javelines, puis dans une course effrénée, tenteront de paralyser les montures, pour éviter des charges de cavaliers, quitte à briser les jarrets des chevaux. Ils sont affamés, et il sera dur de les effrayer, leur ultime motivation étant la Faim ! Si les pisteurs de la caravane sont en avant, ils devront faire un jet de détection pour chaque vague, elles sont suffisamment éloignées l'une de l'autre. A vous de juger le DD, ces orques possèdent la compétence Discrétion ! Points de vie : 6, Initiative : 0, Vitesse : 6,50 m, Classe d'Armure : 14, Grande Hache : +3 C&C, Javeline : +1 à distance, dégâts : Grande Hache 1D12+3 ; Javeline 1D6+2, vision dans le noir(20 m), sensibilité à la lumière. Réf +0, Vig +2, Vol +1. For: 15, Dex: 10, Con 11, Int 9, Sag: 8, Cha: 8. Compétences: Détection +2, Perception Auditive +2, Discrétion +3. Dons : Vigilance. Alignement : Chaotique mauvais

Le camp orque : Prenez vingt orques de « **la faim justifie les moyens** », et rajoutez-y ce qui suit !!!
Trois orques Barbares niv.3 ; PV : 30, CA : 17, Init : +2, VD : 10 m, Arc long composite : +6 (1D8+2 aux dégâts) Grande Hache : +7 (1D12+2 aux dégâts), Réf : +3, Vig : +4, Vol : +2, compétences : Escalade +5, Perception Auditive +7, Saut +5, Science de la Nature +7. Dons : Arme de prédilection, Esquive.
Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8. RAGE : 1 fois par jour, esquive instinctive, deux potions de soins modérées. Ils rentreront immédiatement en rage au moindre signe de combat !

RUKAG : Enorceleur niv. 7, AL LM; PV : 31, CA : 14, Init : +6, VD : 10 m, Arbalète légère : +7 (1D8), Lance : +3 (1D8), Réf : +5, Vig : +4, Vol : +7, compétences : concentration +11, Connaissance des sorts +10, Alchimie +8, Herboristerie +8, Sens de la nature+4. Dons : Robustesse, Science de l'initiative, Magie de guerre. For 10, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 16. Sorts : 6/7/7/5. Les sorts de Rukag sont à votre discrétion, et qui plus est, il apprécie contrer les sorts de ses adversaires et leur renvoyer la monnaie, en utilisant sa potion de rapidité dès le premier round de combat. Potions : Flou, Invisibilité, Grâce féline, soins modérés, soins importants, rapidité. Rukag est le chef de son peuple, il est aimé par sa tribu, même après l'épidémie, pour être rester auprès des malades. Pendant la confrontation avec les héros (S'il y en a une !) Toute action de combat vers Rukag risque d'être intercepter par un membre de sa tribu si celui-ci se trouve à moins d'un pas de placement (1,50 m) même si pour cela l'opposant doit prendre une flèche ou un coup, voire un sort. Considérez alors Rukag comme ayant +4 en Classe d'armure (comme une défense totale mais sans les inconvénients !)

ANNEXE 2

En territoire Troll : Mais vous êtes inconscients ?!

Aaaah... Les périodes de reproduction chez les trolls sont plutôt mouvementées mais au combien merveilleuses pour les femelles dans cette structure matriarcale ! Et il faut vraiment être suicidaire pour aller déranger les trolls pendant les parades nuptiales. Si les héros entrent en territoire troll, il faudra user de la plus grande discrétion ; les trolls ayant des sens exacerbés pendant cette période ! Un troll est déjà dur à affronter, mais une dizaine, frustrés par une femelle castratrice, ça risque d'être un massacre. Ayez un peu de pitié pour les héros, faites-les flipper, lorsque l'armure du paladin cliquette, ou qu'une brindille se brise sous les pas lourds du noble guerrier, les trolls ne réagiront que légèrement (un regard circulaire, ou un reniflement dédaigneux...) plus occupés à se voir accorder les faveurs de la femelle !!!

Troll : 70 PV, taille G, espace occupé 1,50 m par 1,50 sur 3 m , Init +2, VD 10 m, CA 18 (-1 en taille, +2 Dex, +7 naturelle) Attaques : 2 coups de griffes(+9 au C&C) , morsure (+4 au C&C) Dégâts : griffes 1D6+6, morsure 1D6+3, Attaques spéciales : éviscération 2D6+3, Régénération (5), odorat, vision dans le noir (30 m) Réf +4, Vig +11, Vol +3. For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6. Compétences : Détection +5, Perception auditive +5. Dons : Vigilance, Volonté de fer. Alignement : toujours chaotique mauvais !

Le plus inquiétant, c'est que le territoire troll attire d'autres créatures : Les striges ! Ils pourraient causer de sérieux problèmes aux héros, simplement par le fait qu'ils sont porteurs de la maladie, car se nourrissant sur les trolls. Ils meurent rapidement, terrassés par le fléau, mais se reproduisent avec un rythme frénétique, ce qui fait que leur population ne varie pas !

Strige : Par nuée d'une dizaine : points de vie : 5, Initiative +4, vitesse de déplacement : 3 m (13 m moyenne) Classe d'armure : 16 (+2 taille TP, +4 dextérité) Attaque : Trompe (Contact, +6 corps à corps) Dégâts : 1D4-3, Fixation et absorption de sang (1D4 points de CON par round) Réf +6, Vig +2, Vol +1. For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6, Discrétion +14 ; Don : Botte secrète (trompe) .

La rivière : Le Catoblépas. 70 PV, taille TG, espace occupé 3 par 6 m sur 3 m , Init +1, VD 9 m, CA 19 (-2 taille, +1 Dex , +10 naturelle) Attaques : Queue (+10 C&C), ou Rayon Mortel (+3 contact à distance) . Dégâts : queue 1D6+12 et étourdissement. Attaques spéciales : étourdissement (DD18 Vig ou être étourdi pendant 1 round) Rayon mortel vert, sortant des yeux : portée 48 mètres (DD18 Vig ou mourir instantanément ; si DD réussi, le rayon occasionne quand même 5D6 points de dégâts. 1D4 rounds entre deux rayons) Odorat même pour les adversaires cachés comme pour un troll. Vision dans le noir (18 m) Réf +3, Vig +7, Vol +6. For 26, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 8. Compétences : Détection +3, Perception auditive +3, Saut +10, Sens de la nature +3, toujours neutre.

Le Formorian : 160 PV, taille TG, Init +1, VD 12 m, CA 21 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau) Attaques : Gigantesque fléau d'armes lourd (+21/+16/+11 C&C) ou (+21/+21) Dégâts du fléau : 2D8+18/ 19-20, coup de poing 1D8+12. Espace occupé : 3 par 1,50 m sur 4,50 m Piétinement : (2D10+18) Jet de Réf DD29 pour réduire les dommages de moitié. Guérison accélérée (5), odorat, réduction de dégâts (5/-). Réf +6, Vig +15, Vol +6. For 34, Dex 12, Con 22, Int 11, Sag 13, Cha 9. Compétences: Déplacement silencieux +16, Détection +12, Perception auditive +3. Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance. Alignement NM. N'oubliez pas qu'il est peut-être grand, ça ne l'empêche pas d'être silencieux dans son élément !

En ce qui concerne la mutinerie à Dhedluk, pas de monstres (**Vous n'aurez qu'à jouer avec vos dés derrière le paravent, on le fait tous !!!**), L'action doit laisser planer une ambiance digne des films de SAM Raimi, avant qu'il se mette sur le film du célèbre monte en l'air !!! Les héros devront peut être trancher la tête d'un de leurs anciens patients... Ou voir les gens escalader le mur de l'auberge, alors que le toit menace de s'effondrer sous le surpoids des premiers téméraires... Un membre du village pourra aller jusqu'à menacer la vie d'un de ses enfants si on ne le soigne pas immédiatement... Nos héros doivent s'imaginer être face aux pires côtés de l'âme humaine, cela dans le seul but de...survivre !!!