

DUNGEONS & DRAGONS

La liste d'Armond

Une aventure pour 5 joueurs débutants

CREDITS

Adaptation 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:
Texte original :

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo
Julien Blondel et Thomas Feren

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Situation :

L'action se déroule dans le royaume du Cormyr. Le scénario débute à Arabel, une petite ville de quelques milliers d'habitants située dans le royaume et les Pjs devront voyager dans la forêt royale avant d'arriver à Suzail. Vous pouvez changer les lieux si vous préférez une autre région des royaumes ou si vous jouez dans un autre univers. Les seules exigences géographiques sont deux villes d'importance moyenne et une forêt assez grande pour accueillir la cour d'un roi elfe.

L'intrigue :

C'est l'automne. Au zhentarim, l'effervescence est à son comble. A l'approche de l'hiver, les membres de l'empire maléfique rivalisent de créativité pour graver quelques échelons dans la hiérarchie complexe et mouvante de leur organisation. Complots, assassinats, vols de documents, trahisons... Les hommes du zhentarim passent autant de temps à comploter entre eux que contre les royaumes. Armond, un obscur sous-fifre en mal d'avancement et accessoirement marchand sembien, s'intéresse de très près aux petites affaires d'un de ses compatriotes, Eyron Kemper.

Ce dernier, espion talentueux et fin négociateur, est sur le point de conclure une alliance avec une guilde de voleurs et de sorciers basée à Suzail. Pour gagner leur confiance et payer son entrée, eyron a accepté de dérober un certain nombre d'objets de valeur (grimoires, plans, archives) aux elfes de la forêt des dragons. Après avoir rendu de nombreuses visites à la communauté elfe en se faisant passer pour un érudit passionné d'écrits magiques, l'espion s'est installé dans une vieille ferme isolée, près de Fonvres, avec quelques hommes de main. Armond, qui a suivi l'affaire à bonne distance, pensait subtiliser le butin pour négocier directement avec la guilde. Mais eyron est bien entouré et armond risquerait gros à l'attaquer seul. Trop méfiant pour s'entourer d'autres membres du zhentarim, il a décidé de faire appel à des aventuriers, des étrangers capables de voler à son secours sans poser trop de questions : bref, les Pjs !

Etrange rencontre :

Le plan d'armond est simple, bien qu'un peu risqué : prendre contact avec un petit groupe d'aventuriers et les pousser sur les traces d'eyron. Pour cela, il a concocté un parchemin très 'authentique' où figurent des noms (ceux des Pjs et de trois autres personnes) et un sceau de son invention. Si les Pjs ont participé au combat contre le culte de Baine, armond a entendu parler d'eux dans les couloirs du zhentarim et a décidé de les utiliser contre eyron. Dans le cas contraire, il a tout simplement suivi les Pjs à leur arrivée en ville avant de les ajouter à sa liste. Sous les noms des aventuriers se trouvent ceux d'Anthea Ferys, de Gurt Yan Gillerman et d'Eyron Kemper (l'espion). Anthea est un personnage fictif et Gillerman un pauvre forgeron rencontré la veille dans un village du coin.

Un soir, l'agent du zhentarim accoste les Pjs et leur remet la liste en leur laissant entendre qu'ils sont au centre d'un complot meurtrier. Armond prétend avoir été envoyé par des 'amis communs'. Selon lui, Anthea est déjà morte, assassinée dans sa résidence de Scornubel et Gurt Yan Gillerman est tout juste arrivé en ville, sans doute pour leur faire des révélations. Armond leur révèle le nom de l'auberge du forgeron. L'espion joue à fond son rôle d'informateur qui s'adresse à des personnes importantes, censées en savoir déjà plus que lui sur le sujet. Il ne répond à aucune question, jette des regards inquiets autour de lui et prend vite congé. Si les Pjs essayent de le suivre, ils le perdent. Armond est un agent du zhentarim et à défaut d'être puissant il a l'habitude de semer ses poursuivants.

La mise en scène :

Après le départ d'armond, les Pjs chercheront probablement à se renseigner sur ce fameux gillerman, qu'ils savent être descendu à une auberge du quartier populaire. Gurt Yan Gillerman est un simple forgeron de village, arrivé la veille au soir pour acheter de nouveaux outils. Accosté par armond, alors déguisé, il a accepté un verre sans se douter qu'il signait son arrêt de mort : des brigands de la ville, engagés par l'espion, ont pour consigne de l'exécuter dès le lendemain. A l'auberge, les Pjs trouvent le forgeron sans problème et engagent la conversation autour d'une chopine. Gillerman est un homme de bonne taille en habits de voyage. Il ne sait rien, bien sur, et il ne peut même pas identifier armond. De caractère rude, il met très vite un terme à 'ce bavardage ridicule' et sort chercher son cheval. C'est là, près de l'écurie, qu'il se fait attaquer par les brigands envoyés par armond. Vous pouvez déguiser les assassins et déplacer le combat dans une ruelle, si vous voulez une scène plus mouvementée. Il est impératif que Gillerman meurt avant la fin du combat. Les Pjs doivent croire à son exécution pour que l'histoire d'armond commence à les travailler. Ajouté à la liste, l'assassinat du forgeron (qui était sur le point de leur faire des révélations selon armond) devrait pousser à suivre la piste d'armond.

La piste d'eyron kemper :

La véritable enquête débute après le meurtre du forgeron. Le seul moyen qu'ont les Pjs d'apprendre le fin mot de l'histoire est de retrouver eyron. Quoi qu'ils fassent, ils sont toujours suivis à bonne distance par ce dernier, qui se tient informé de leurs découvertes par tous les moyens imaginables. L'espion est discret et ne devrait pas se faire repérer par les Pjs. En cas de besoin, il n'hésite pas à leur faire parvenir des indices (lettres anonymes, messagers...) pour faciliter leurs recherches et accélérer sa petite affaire. N'en rajoutez pas ! Armond joue la sécurité, mais ne tient pas à ce que les aventuriers se sentent outrageusement manipulés.

*Si les Pjs se renseignent sur les noms figurant sur la liste, ils n'apprendront pas grand-chose. Anthea ferys est absolument inconnue, mais vous pouvez improviser de nombreuses fausses pistes. Gurt yan gillerman était bien forgeron, comme pourra en témoigner le patron de l'auberge : 'il avait l'air d'un brave homme, un peu mystérieux peut être, maintenant que vous m'en parlez...'

Les renseignements sur eyron kemper sont assez maigres. En cherchant bien, les Pjs pourront apprendre qu'il a une réputation d'érudit, amateur de curiosités magiques. Kemper a fait parler de lui et de ses richesses dans la région pour mieux s'introduire chez les elfes (ceux ci ont des contacts épisodiques avec les humains et se renseignent discrètement sur tous les visiteurs réguliers).

* Dans la journée qui suit la mort de gillerman, les Pjs reçoivent une lettre à leur auberge ou par l'intermédiaire d'un coursier. Pour seul message, le mot 'Fonvres'. Renseignement pris, c'est un petit village situé au sud-ouest d'Arabel. C'est là, dans une ferme que logent eyron et ses hommes. Armond les a espionnés suffisamment longtemps pour connaître leur repaire et a envoyé le mot aux Pjs pour ne perdre trop de temps (il ne sait pas exactement quand kemper fera sa transaction).

* A Fonvres, les Pjs peuvent glaner quelques informations dans l'unique auberge du village. Les étrangers (eyron et ses compères) sont arrivés depuis une bonne semaine et font de fréquents voyages jusqu'à la forêt royale. Les Fonvrois les considèrent avec indifférence, même si l'aubergiste voit d'un sale œil le fait qu'ils se soient installés à l'écart au lieu de faire 'tourner le commerce'. Les villageois indiquent sans problème le chemin qui mène à la ferme, un peu au nord.



* Si les Pjs approchent de la ferme, ils découvrent quatre chevaux en liberté dans le pré voisin. S'ils montent la garde, ils assistent à l'une des sorties d'eyron ou de ses hommes. Trois personnes vivent avec lui (enkil, un rôdeur maléfique, umberkan, un prêtre et solten un voleur). Les quatre hommes sont en tenue de voyage, bien équipés sans être encombrés et ont l'air d'une équipe d'aventuriers. S'ils sont repérés (ce qui ne saurait tarder, les locataires étant très vigilants), les Pjs sont accueillis avec sympathie et peuvent même partager un repas avec eyron. Celui ci se montre aimable et accepte de répondre aux questions des Pjs sur ses activités.

* Eyron se fait passer pour un collectionneur d'objets magiques, marchand à ses heures. Il est richement vêtu, parle avec un accent de la capitale et joue les grands négociants. C'est sous cette couverture qu'il a contacté les elfes avec qui il est maintenant en bons termes. Ses hommes l'accompagnent pour 'protéger sa vie et ses richesses'. Si les Pjs parlent d'armond et de la liste, eyron joue les marchands apeurés. Il ne connaît pas le sceau (une invention d'armond) et encore moins le petit homme que les Pjs ont rencontré. Pour ne pas dévoiler son identité, il feint la peur et l'incompréhension. Il propose aux Pjs d'entrer à son service, en les payant, pour le protéger jusqu'à la fin de ses transactions avec les elfes. Ce stratagème lui permet de garder le groupe à l'œil, le temps d'en apprendre un peu plus sur cette histoire.

* Sans limiter les contacts avec les Pjs, les hommes d'eyron restent assez prudents. Le rôdeur pourra proposer aux combattants du groupe de s'entraîner ensemble, arme au choix, histoire de garder la forme (et de jauger leurs capacités de combat). Le prêtre, déguisé pour l'occasion aux couleurs de Waukyne, accepte volontiers de parler de sa divinité d'emprunt. N'oubliez pas que les espions du Zhentarim sont discrets, sournois et calculateurs. Plus ils en apprendront, plus il leur sera facile d'éliminer les personnages le moment venu...

* Bien sur, les personnages vont chercher des indices, soit en posant des questions à leurs hôtes, soit en fouillant dans leurs affaires. Les acolytes de kemper ne leur laissent que peu de liberté et il n'y a de toute façon rien à découvrir. Les quatre hommes sont en mission et n'ont emporté ni papier ni insigne compromettant. Eyron joue son rôle à la perfection et fait tout pour sécuriser les Pjs. Il est capable d'inventer des baratins incroyables et a toujours réponse à toutes leurs questions. Cela dit, il finira forcément par se contredire. Il n'a pas une très haute opinion de l'intelligence des aventuriers.

Lorsque vous jugerez que les Pjs ont passé assez de temps avec le faux marchand et ses compagnons, ou si l'ambiance se dégrade (soupçons, disputes), passez à la seconde partie du scénario : la rencontre avec les elfes. Eyron annonce que l'heure tant attendue de la transaction est venue et prend la route de la forêt royale. Si les Pjs sont entrés à son service, ils partent avec lui. Il guide sa troupe jusqu'à une clairière, dans les bois et attend l'arrivée des éclaireurs elfes qui doivent l'escorter jusqu'à la cour du roi.

Si les Pjs ont refusé l'offre d'eyron et qu'ils décident de le suivre plus ou moins discrètement, ils le voient entrer dans les bois avec ses hommes. Les espions savent qu'ils sont suivis, mais ne tentent rien contre les Pjs. Eyron laisse les défenses de la forêt se charger d'eux. S'ils voyagent seuls, les Pjs se heurtent aux enchantements des elfes et se mettent à tourner en rond, incapables de se repérer. S'ils cherchent à emprunter la voie des airs, des faucons et des aigles les forcent à redescendre sous les arbres. Les Pjs perdent très vite de vue le groupe de kemper et se font repérer par des rôdeurs elfes qui les surveillent avant de les accoster. Si les Pjs se montrent dignes de confiance, les rôdeurs les guident jusqu'à la cour, puis les mènent aux représentants du roi.

Note au Mj : Une fois que le(s) groupe(s) entré(s) dans la forêt, armond, prudent, se contente de rôder à la lisière de la forêt en évitant les enchantements et les patrouilles elfes.

La spire elfique de Thanal Fir :

Au cœur de la forêt royale, ce royaume elfe est une petite communauté récemment revenue de fêerie après des siècles d'absence. Son roi compte laisser passer quelques années avant de décider s'il installera définitivement sa cour ici ou si lui et son peuple partiront ailleurs. C'est une enclave de chênes, de séquoias et de hêtres où les habitations des elfes se mêlent harmonieusement à la végétation. Les frontières du royaume sont protégées par des enchantements puissants qui maintiennent les curieux à l'écart et éloignent la majorité des monstres. Si les Pjs en font les frais ils perdent leur chemin, voient les arbres s'animer de façon menaçante, croient voir des créatures féroces surgir des ombres... Vous pouvez écouter ou faire durer l'épisode chez les elfes. Eyron a beaucoup de choses à faire et laisse du temps libre aux Pjs. L'espion a de nombreuses discussions avec le roi et les responsables du commerce pour négocier un achat de grimoires et d'objets magiques. Vous pouvez agrémenter le séjour des Pjs de rencontres dans les différents lieux intéressants du royaume elfe.

* **La cour** : Sur un tertre, un cercle de chênes qui rassemblent leurs ramures en une voute végétale. Le trône du roi, une grande table en anneau et les oriflammes du royaume se trouvent sous leur ombre. Plus de cinquante personnes peuvent prendre place à la cour. A volonté, le roi peut lever un mur de silence au niveau du cercle de chênes afin de protéger ses conversations.

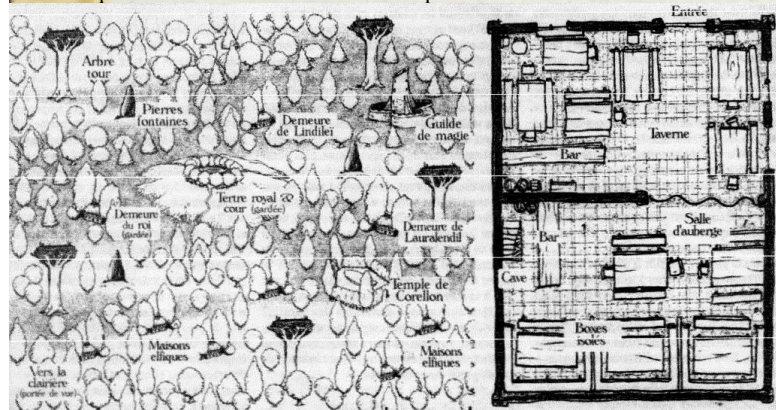
* **La guilde des enchanteurs** : Située dans une tour de pierre ciselée, de cristaux et de bois précieux, le bâtiment de la guilde comprend cinq étages et un sous-sol, tous gardés et enchantés. Diverses salles d'étude et laboratoires s'y trouvent. Il n'est possible d'y pénétrer qu'avec Lindileï, le mage, et toutes les pièces ne sont pas accessibles. En aucun cas les humains ne seront informés de l'existence de la crypte qui renferme les trésors magiques. Eyron est au courant, espionnage oblige, mais ne l'a appris qu'après de longues recherches.



Eyron kemper et enkil

* **Le sanctuaire des faës** : Ce temple de Corellon est construit entre cinq grands séquoias reliés par une haute haie d'épineux. A l'intérieur, un espace de trente mètres de diamètre abrite un autel ciselé. La haie est percée d'une arche

sculptée qui forme l'entrée du temple. Une cérémonie est célébrée à l'aube et rassemble la majorité des elfes (les humains ne sont pas invités). Lauralendil peut leur faire visiter le temple, mais de mauvaise grâce. Il ne les tolère lors des services que s'ils en font la demande et uniquement s'ils se tiennent bien.



La Licorne de jade

***Les habitations :** Il s'agit en majorité de maisons familiales, construites entre plusieurs arbres rapprochés. Des murs de pierre couverts de mousse séparent les habitations, qui peuvent compter jusqu'à trois étages. Toutes les maisons sont décorées, gravées et couvertes de chèvre-feuilles. Sept tours de garde protègent le royaume. Elles abritent deux ou trois guerriers chacune. Le village est magique, des feux féeriques l'illuminent durant la nuit et une eau cristalline jaillit de trois pierres runiques disséminées entre les arbres. Jouez sur l'ambiance et le côté surmaturel pour distraire les Pjs et leur faire oublier les manigances d'eyron.

Chez les elfes :

Les humains, Pjs et hommes de main d'eyron sont invités à occuper une clairière à l'orée du village. Ils sont bien traités, peuvent participer à quelques repas avec les elfes et sont autorisés à visiter le village. Si les Pjs sont arrivés seuls, ils retrouvent eyron, peuvent demander une audience au roi, parler avec les habitants... Gérez leur progression en sachant qu'eyron compte les utiliser pour faciliter son évasion après le vol des objets. Lui-même se montre très sympathique et fait de son mieux pour créer des liens ou effacer d'éventuels soupçons. Il passe énormément de temps en grande conversation avec les dignitaires elfes. Il sait que les trésors sont à l'abri dans les caves de la guilde des enchanteurs et attend le meilleur moment pour s'en emparer. Il patientera deux jours. Le soir du vol, eyron propose aux Pjs de fêter la conclusion de son marché avec les elfes, autour d'une table où seuls les humains sont présents. Il verse un somnifère dans leurs verres. Ses complices occupent subtilement les Pjs jusqu'à ce qu'ils s'endorment dans le sommeil, feignant de s'endormir eux aussi, puis rejoignent leur chef dans la nuit. Une fois les Pjs inconscients, eyron s'introduit seul chez le roi pour empoisonner le vin destiné à la princesse. Il revient cacher le reste du poison dans les affaires des Pjs, puis va piller les trésors de la guilde. Ses sbires et lui partent ensuite séparément, après avoir convenu d'un rendez-vous à Suzail dans une vingtaine de jours.

Prisonniers !

Au matin, les elfes arrêtent le groupe pour meurtre ou tentative de meurtre (à vous de décider de la survie de la princesse). Ils sont enchaînés à un sylvanien, conjuré par Lauralendil, qui les garde jusqu'au jugement. Dans l'après-midi ils comparaissent devant le roi. Lindilei est leur avocat, Lauralendil leur accusateur. Faites participer les Pjs à ces joutes verbales, où les actes des humains dans le village sont passés au crible. Lauralendil les assimile tous à des barbares conspirateurs, alors que Lindilei se montre plus compréhensif. Au cours du procès, les Pjs apprennent le vol des objets. Ils comprendront certainement mieux les motivations d'eyron mais ne verront probablement pas le lien avec la liste d'armond et le meurtre du forgeron. Si les Pjs argumentent correctement les elfes les épargnent et leur proposent un marché : retrouver eyron, le tuer (ou mieux le capturer vivant et le ramener) et leur rapporter les trésors. Si leur plaidoirie est vraiment brillante, le roi consent à déléguer cinq guerriers pour les accompagner (ceux-ci seront métamorphosés en humains par Lindilei). S'ils se défendent mal, ou s'ils se montrent trop arrogants, ils sont condamnés à la pendaison. Lindilei, qui est sûrement le seul à apprécier encore les humains, intervient pour leur éviter la mort. 'Que les humains partent faire justice. Je me constitue prisonnier à leur place. S'ils fuient ou échouent, je serais alors banni du Haut Peuple pour avoir stupidement fait confiance aux hommes.' Le marché est accepté. La gravité de la situation devrait faire comprendre aux Pjs qu'ils risquent gros s'ils déçoivent la confiance du mage. Si les Pjs se défendent vraiment mal, ils n'échappent à la mort que s'ils réussissent à s'évader durant la nuit qui précède leur pendaison. Le vol des objets a mis les elfes dans de très mauvaises dispositions et les Pjs devront compter avec les représailles du clan s'ils décident de fuir ou de les trahir.



Lauralendil et Lindilei



Espions en cavale :

Après le vol, eyron passe rapidement à Fonvres pour effacer toute trace de son séjour. Il met le feu à la ferme avant de prendre la route de Suzail. Ses hommes couvrent sa retraite à moins d'une journée de cheval derrière lui et freinent les éventuels poursuivants, elfes ou Pjs. Guidés par Enkil le rôdeur, les hommes de Kemper sont extrêmement prudents. Il est possible que les Pjs les retrouvent mais la traque sera longue et difficile. S'ils tombent sur les trois sbires, ils pourront les combattre, les interroger ou les suivre discrètement jusqu'à Suzail. Dans ce cas, ils arrivent sans mal à l'auberge de la Licorne de Jade, celle dans laquelle eyron a rendez-vous avec les membres de la guilde. Pendant ce temps, Armond suit eyron, il a conclu à la mort des Pjs ou a jugé plus rapide d'agir sans eux. Ayant appris le lieu de rendez-vous par magie, il attend tranquillement eyron à Suzail. S'il croise le chemin des Pjs, il se ravise, vient à leur rencontre, brode une histoire sur le thème de : 'J'étais au courant, je n'ai pas osé vous le dire, mais je suis dans votre camp.' et révèle le nom de l'auberge de Suzail. Le groupe est libre de lui faire confiance ou de chercher par ses propres moyens.

A la Licorne de jade :

Cette auberge minable se divise en deux parties séparées par une lourde tenture, une taverne au plancher crasseux et une salle d'auberge classique. L'arrière-salle accueille les locataires de l'auberge, les habitués et les réunions de la guilde. Pour le rendez-vous les sorciers-voleurs ont réservé la salle de l'auberge et disposé leurs sicaires dans la taverne. Lorsque les Pjs arrivent, ils trouvent une vingtaine de clients à la mine patibulaire, majoritairement armés, dont la moitié environ sont les tueurs des sorciers-voleurs. Ils veillent à ce que personne ne s'approche de la tenture : 'La salle est privée'. Si les personnages n'ont pas retrouvé les sbires d'eyron, les trois hommes sont présents dans la taverne, déguisés et font mine de ne pas se connaître. Ils ne réagissent pas à l'entrée du groupe mais tentent de prévenir eyron en laissant un signe sur l'une des fenêtres. De l'autre côté, dans la salle de l'auberge, les sorciers-voleurs de la guilde attendent eyron. Celui-ci arrive en dernier, déguisé lui aussi et accompagné par... Armond. Les Pjs reconnaissent le petit homme et peuvent intervenir ou observer la conversation pour en apprendre un peu plus. Armond a proposé à eyron de traiter avec lui en le menaçant de le dénoncer aux elfes. Habile, eyron a accepté d'emmener le jeune espion avec lui. Il le fera exécuter à la première occasion. Eyron ne fait pas attention aux Pjs. Il est parfaitement déguisé et ne sait pas qu'ils connaissent Armond. Si les personnages sont discrets, les deux hommes traversent la taverne et passent sous le rideau sans attendre.

La transaction :

Les négociations ont lieu dans la salle de l'auberge, à l'abri des regards. Si les Pjs veulent intervenir, ils doivent passer sous la tenture et sont aussitôt suivis par les voleurs et les hommes de Kemper. En cas de besoin, les sorciers et leurs hommes se battent aux côtés d'eyron. Si le combat tourne à leur désavantage, ils se replient dans la cave, laissant les Pjs face aux brigands. Les sorciers possèdent un repaire dans les sous-sols de la ville et tentent d'accéder aux égouts en semant les Pjs. Eyron fuit avec eux pour poursuivre la transaction à l'abri. Avant de partir, il poignarde Armond et laisse son corps bien en évidence. Durant le combat, les brigands ferment les portes de la taverne pour retarder l'arrivée du guet (malgré tout, la milice arrive rapidement sur les lieux si des sortilèges dévastateurs sont lancés dans l'auberge...). Les Pjs peuvent poursuivre les fuyards. Si le combat ne s'éternise pas, ils devraient les retrouver sans problème.

S'ils sont rusés et décident de ne pas intervenir dans la taverne, ils voient eyron sortir, vite rejoint par ses hommes et découvrent le corps d'armond dans les écuries. Ils peuvent alors engager un combat avec les espions dans les ruelles ou à l'auberge de kemper s'ils le suivent jusque là. Gérez cette éventualité à votre guise, en tenant compte de la méfiance de kemper et de son empressement à quitter la ville.

Dénouement :

Les sorciers-voleurs ont apporté plus de 4000 P.Or pour acheter les objets d'eyron. S'ils sont intervenus dans l'auberge ou s'ils ont attaqué eyron après la transaction, les Pjs pourront partager cette somme. S'ils sont descendus dans les égouts, ils pourront également récupérer de nombreux objets au repaire des sorciers, ainsi que les possessions des hommes de main de kemper. Des poches bien pleines donc.

S'ils retournent chez les elfes avec les objets, ils seront récompensés et remerciés par le roi. Sinon, ils seront poursuivis pour le restant de leurs jours par des elfes vindicatifs. Et après la mort ou la fuite d'eyron, il y a fort à parier que le zhentarim s'intéresse aux Pjs...