

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Chapitre 3 : L’Esprit de Sacrifice

Synopsis

L’anneau que devait retrouver les PJs avait en réalité été dérobé et caché ailleurs par un explorateur nain, disparu depuis et mort avec son secret. La seule piste derrière lui consiste en un fidèle compagnon, un homme venu de Maztica avec qui il partageait ses confidences et qui a pour sa part disparu au sein de la Haute Forêt. Les PJs vont donc devoir retrouver sa trace pour finalement le localiser dans l’ancienne enclave elfique de Mhiilamniir, ayant réuni autour de lui plusieurs tribus orques, auxquelles il s’est imposé en tant que haut-prêtre et dirigeant, et auxquelles il a appris ses rituels et sacrifices maztèques. Les PJs vont devoir soit lui extorquer le secret de son maître soit l’exfiltrer de Mhiilamniir, puis, quelle que soit la voie choisie, fuir les orques déchaînés au cours d’une course-poursuite dans la forêt, menée par un dragon vert de la pire espèce...

Ce chapitre est l’occasion audacieuse de marier la culture orque et les civilisations aztèque et maya, reprenant notamment l’exemple de la cité de Palenque pour présenter le sanctuaire elfe de Mhiilamniir. Il n’a pas vocation à être fidèle à la réalité historique mais s’en inspire grandement.

Inspirations...

- Apocalypto (film de Mel Gibson – Janvier 2007)
- Wikipedia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_balle_%28M%C3%A9soam%C3%A9rique%29
- La Vie Privée des Hommes « Au temps des Aztèques, Incas et Mayas »
- <http://www.baudelet.net/mayas01.htm> => présentation comparée des civilisations maya et aztèque
- <http://www.kitez.com/sevensisters/7sisters.htm> => légende aborigène sur l’origine des Pléiades très librement interprétée pour l’adapter à la Seldarine

Retour à Cormaeryn

Les PJs sont chaleureusement accueillis par le Comte Cormaeryn dans sa bibliothèque et sont priés de prendre place pendant qu’on leur sert des cigares et un bol de cette boisson de Maztica qu’on appelle « café ».

Le Comte est évidemment extrêmement déçu d’apprendre que l’anneau n’était pas à sa place et que sa trace est de nouveau perdue, même si un faible indice subsiste.

Si les PJs n’ont pas obtenu l’information de la part d’Oragie Maindargent, le Comte leur demande de patienter jusqu’à demain pour qu’il se renseigne sur ce Kartas. Les PJs vont ainsi passer la nuit au château puis apprendre qu’il faut retrouver l’ancien garde du corps du voleur de l’Anneau de l’Hiver, afin de le faire parler et de lui faire dire où se trouve cet anneau, sachant que ce Maztèque veut se cacher des humains car il est soupçonné de connaître le secret du trésor caché maztèque, recherché par les explorateurs.

Le Comte demandera à ce que l’homme lui soit remis pour le faire parler ou que les PJs apprennent directement où est caché l’anneau. Maelyn propose alors aux PJs de revenir à Eauprofonde ou à Lunargent pour approfondir les recherches et localiser plus sûrement Huictotlan.

La récompense (c’est-à-dire leur poids en or) est toujours valable mais ne peut évidemment pas leur être donnée compte tenu de l’absence de l’anneau. En revanche, afin de récompenser l’implication des PJs, le comte accepte à titre d’avance de leur verser, s’ils le demandent, un tiers de la somme dès maintenant¹.

Les PJs se voient par ailleurs tous donner une pièce d’or bénie par Waukyne qui leur permet de faire appel au culte de Waukyne et à la plupart des compagnies marchandes des Royaumes.

Les Médailles de Waukyne

Ces pièces d’or sont reconnues au travers des royaumes dans tous les temples de Waukyne et permettent d’obtenir de l’aide non seulement de la part des fidèles mais aussi des principales compagnies marchandes.

Chacune d’entre elles permet également de créer une fois par jour un *Miroir magique* (c’est à dire un sort de Communication à distance, sans contrainte de durée de conversation) permettant de parler à distance avec un interlocuteur connu. Ces conversations peuvent être espionnées par les compagnies marchandes, qui possèdent des médaillons « maître ».

¹ Soit 3000 pièces d’or pour un PJ de 90 kg

Il est également possible pour les compagnies de s’immiscer dans une conversation en cours mais elles ne peuvent pas initier un contact. Elles permettent aussi, sans que les PJ ne le sachent, de les localiser et de faciliter des sorts de divination tels que Clairaudience ou Clairvoyance. Maelyn ignore ce dernier point.

Assis sur les docks de la baie

En fonction de la durée du trajet retour, il peut être nécessaire de s’arrêter plusieurs mois à Eauprofonde pour laisser passer l’hiver. Il n’est en tout cas pas envisageable de repartir avant le mois d’avril, les routes étant encore peu sûres ni praticables avant cette date.

C’est sur les quais du port d’Eauprofonde qu’il est le plus facile d’entamer une enquête sur le dénommé Huictotlan, dans la mesure où la plupart des bateaux qui partent du Nord vers Maztica partent de cet endroit.

Il n’est en revanche pas simple (jet de Renseignement, difficulté 20) de faire parler les marins et les dockers sur la présence d’éventuels indigènes de Maztica, assimilés aux humains venus de Chult et à ceux de Cathay, et dont la populace se méfie.

Ce n’est qu’après plusieurs tournées et plusieurs jours de recherches que les PJ peuvent apprendre par la bouche d’un vieux marin édenté de la Taverne du Gosier Assoiffé qu’un groupe de guerriers maztèques a été employé un court moment à la Filature de l’Orient, une manufacture sur les quais.

Le marin n’a pas entendu parler d’un maztèque accompagnant un nain mais il est persuadé que si un maztèque voulait rentrer chez lui, il viendrait à Eauprofonde et qu’il aurait alors été susceptible de rencontrer ce groupe.



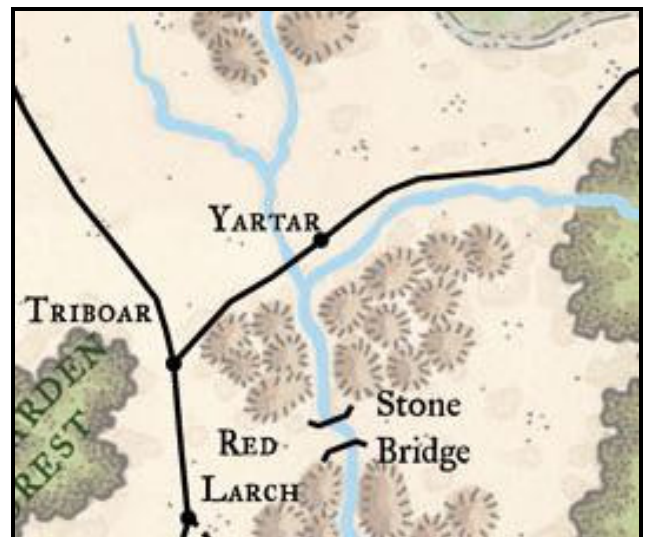
Le concierge de la filature ne les laissera pas entrer mais pourra leur confirmer qu’effectivement, des maztèques ont été employés pendant quelques jours pour décharger les balles de coton des

bateaux en provenance de Maztica. Ces employés se sont enfuis il y a plusieurs mois après avoir essayé d’embarquer dans les cales d’un bateau en partance vers l’Ouest. Ils ont été capturés par la Veille mais se sont enfuis et ont fui la ville vers le Nord.

Une discussion avec les gardes de la Veille du Port permettra d’apprendre que ces employés maztèques se battaient bien mieux que des dockers normaux et qu’ils ont été poursuivis jusqu’aux portes de la ville. Une rapide enquête avait conclu au fait qu’ils s’agissaient d’anciens esclaves utilisés comme combattants dans les arènes de Port-aux-Crânes, dans les sous-sols de la ville.

Le rumeur prétend qu’ils ont formé un groupe de mercenaires nommés les « Aigles du Soleil » et qu’ils se vendent au plus offrant du côté de Yartar. N’ayant pas commis de crimes dans la ville, ils ne sont pas recherchés mais n’ont tout de même pas intérêt à revenir à Eauprofonde...

Les PJ repartent donc lorsque la saison le permet en direction du Nord, en reprenant la route de Lunargent qu’ils avaient pris en direction de l’Anauroch. Ils participent ainsi au « flot » de caravanes, routières et fluviales, qui profitent de cette saison pour relancer leurs liaisons commerciales, et attendent notamment plusieurs heures à la barrière nord de l’octroi afin d’acquitter les droits de passage.



La loi du Talion...

Les PJ découvrent la ville de Triboar en pleine effervescence, à la fois en raison du commerce qui reprendre mais aussi parce que la concurrence exacerbée avec la ville de Yartar a pris ces dernières semaines une tournure dramatique, avec l’attaque d’un convoi guidé par un Triboen par une troupe yartarite, l’assassinat de tous ses membres de le pillage du contenu du convoi. Toute la ville

est en état de guerre et mille rumeurs l’agitent, depuis l’attaque imminente de forces venues de Yartar jusqu’à l’infiltration des principales guildes marchandes par des espions yartarites, et alors que se multiplient les appels à constituer une troupe chargée de venger l’attaque.

Triboar, ton univers impitoyable !

La réalité de la situation est que les Bazars d’Aurore veulent exploiter la tension latente entre les villes de Yartar et de Triboar pour anéantir le pouvoir des guildes commerciales locales et prendre le contrôle du commerce sur cette route hautement lucrative.

Un groupe de mercenaires a donc été informé du passage de ce convoi et chargé d’en tuer tous les membres. Des espions des Bazars ont ensuite été chargés de répandre la rumeur qui attribue cette attaque à des gens venus de Yartar, sans qu’aucun élément concret ne vienne étayer cette rumeur.

Le hasard fait que les mercenaires employés sont les Guerriers de l’Aigle, pour la bonne raison que personne ne viendra les interroger, leur langage restant extrêmement peu pratiqué. Les PJs pourront cependant en apprendre plus mais les maztèques n’en parleront pas spontanément et savent bien qu’ils risquent des ennuis s’ils parlent trop...

Les Bazars d’Aurore vont profiter du passage des PJs pour les impliquer dans ce complot, en les sensibilisant au fait qu’une guerre entre les deux villes seraient extrêmement dommageable pour tout le monde. Ils glisseront le fait que la situation est due à une guerre commerciale entre les guildes des deux villes qui multiplie les escarmouches depuis plusieurs mois et qui veulent prendre le pas sur l’autre.

Dès que la situation sera devenue ingérable pour les autorités des deux villes, les Bazars mobiliseront une force mercenaire afin de ramener l’ordre, de s’assurer une place dans l’échiquier politique local et faire disparaître les notables marchands en place. A ce titre, un bataillon du Poing Enflammé, les célèbres mercenaires de Baldur, stationne à quelques jours de marche et interviendra au premier signal des Bazars.

Alors que les PJs déambulent en ville, ils tombent par hasard sur Aymeric le Fol, l’un des deux messagers des Bazars d’Aurore avec lesquels ils avait fait le voyage jusqu’à Lunargent et qui les invite à boire le soir même un verre à la Taverne du Troll Loquace.

C’est dans l’atmosphère enfumée du lieu qu’Aymeric va passer plusieurs heures avec les PJs à leur raconter la situation, sans particulièrement insister sur le fait que la situation est mauvaise pour leurs affaires commerciales.

Il leur propose d’accompagner un représentant des guildes de Triboar qui doit rencontrer ses homologues yartarites afin de débloquent la

situation. La mission est normalement sans dangers, la route entre les deux villes étant sûre, mais cela permettra de sécuriser d’autant plus le voyage.

Si les PJs acceptent, Aymeric leur présente le lendemain Gildas Piedor, maître de la guilde des caravaniers, qui doit partir dès que possible. Il devait y aller avec deux gardes mais les PJs lui ayant été recommandés par Aymeric, il ne les a pas sollicités.

Après le départ d’Aymeric, les PJs sont abordés par un homme discret qui dit s’appeler Ilrin Sharadin et qui se présente comme un guide qui s’excuse d’avoir surpris leur conversation mais qui leur propose de les guider jusqu’à la Haute Forêt et même à l’intérieur si cela est nécessaire.

Une rapide enquête le concernant permettra d’apprendre que ce guide a une particulièrement mauvaise réputation et qu’on le soupçonne d’avoir des relations avec des elfes noirs, utilisant les voies de l’Ombreterre pour guider ses clients.

Gildas Piedor profitera du voyage pour discuter avec les PJs, leur présenter les avantages de regrouper les commerçants et artisans en guildes afin de mieux représenter leurs intérêts et leur montrer que ses homologues de Yartar essayent depuis longtemps de réduire leur influence, jusqu’à vouloir les faire disparaître. Il est conscient qu’une guerre serait contraire à ses intérêts mais se méfie des buts poursuivis par les corporations yartarites, qui selon lui cherchent plus à défendre une situation acquise qu’à développer les relations commerciales.

Il évoque également le fait qu’un groupement maléfique, nommé la Société du Kraken, avait infiltré la ville au point de placer son chef comme Baron, et donc autorité principale de la ville, mais qu’il a été démasqué et remplacé par une certaine Bellethe Kheldorna depuis quelques mois, qui a fait adhérer la ville à l’Alliance des Seigneurs afin d’en garantir la sécurité. Le clergé de Tymora a aussi une influence importante sur la vie politique de la ville et est à l’origine de la venue du groupe d’aventuriers qui avait démasqué le dirigeant du Kraken.

Sur le trajet, à proximité de Yartar, le groupe est abordé par une petite troupe de paysans revenant des semailles, qui va violemment les prendre à partie dès qu’ils auront compris que les PJs viennent de Triboar. Les paysans ne prendront pas le risque de combattre mais agiteront leurs outils et menaceront le groupe des pires sévices en les « obligeant » à les suivre jusqu’à la place de la ville. L’affrontement est évité par l’arrivée d’une patrouille de gardes yartarites qui dispersent les paysans et qui vont vouloir fouiller les affaires des PJs et du marchand pour voir s’il ne s’agit pas d’espions ou d’assassins déguisés. Le marchand n’y verra pas d’objections et invitera les PJs à se laisser faire.

Les gardes ne trouveront rien puis, dans le double fond du coffre dans lequel se trouvent les affaires de Gildas, découvrent des parchemins et une fiole contenant un liquide nauséabond, manifestation du poison. Les parchemins décrivent une manœuvre militaire pour envahir Yartar mais dressent également une liste des représentants des différentes corporations yartarites, apparemment des cibles pour un assassinat. Gildas criera son innocence et clamera ne jamais eu connaissance de ce double fond mais sera néanmoins emmené directement dans les geôles de la prison municipale. Les PJ's seront interrogés afin de déterminer s'ils sont complices de cette tentative de subversion. S'ils ont blessé ou tué des paysans lors de l'escarmouche précédente, ils seront immédiatement également arrêtés (puis libérés le lendemain, les Bazar d'Aurore payant leur caution). Si non, ils seront laissés en liberté mais en leur demandant de rester quelques jours en ville, le temps de faire l'enquête nécessaire. Ils sont donc « invités » à rester à l'Auberge du Repos de Beldabar jusqu'à ce qu'on leur signifie qu'ils sont libres de repartir.

Ils sont interrogés le lendemain par les autorités de la ville, réunis en tribunal en présence d'un prêtre de Tyr (qui lancera une Zone de Vérité pendant l'interrogatoire). Le seigneur de la ville, qui remplace Faurael Marteau-Noir (mort lors de la destruction des Portes de l'Enfer), s'interroge sur l'opportunité de signer un décret imposant la mobilisation générale et pour dissoudre les guildes qui sont à son avis la cause de cette agitation.

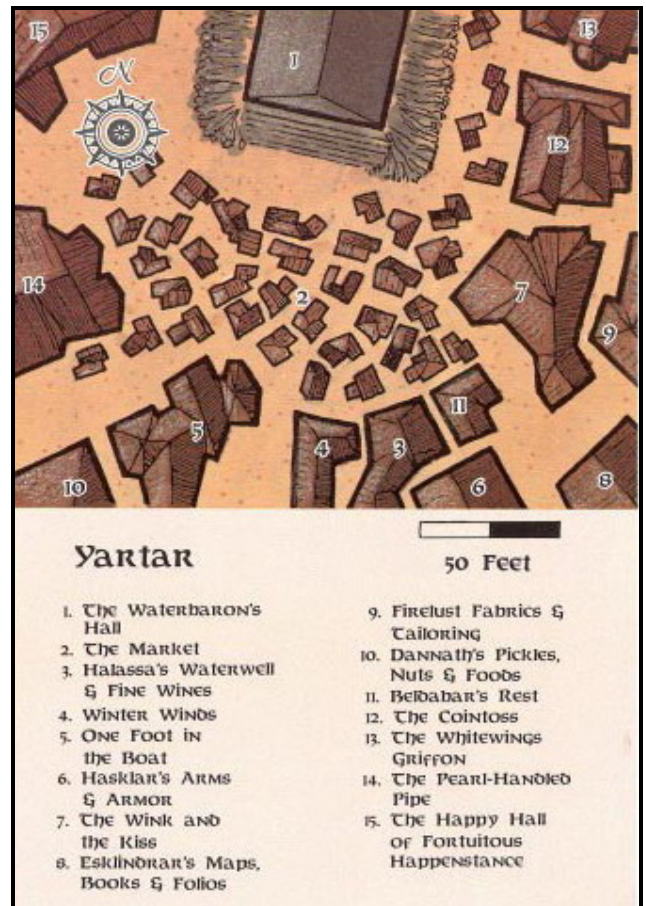
La présence de ces documents et du poison est évidemment une autre illustration des manigances des Bazar d'Aurore et la touche finale à leur complot, celle qui va leur permettre de profiter de la confusion pour faire intervenir le Poing Enflammé pour rétablir l'ordre et incriminer les guildes en place.

Les PJ's apprennent que la ville est agitée et que plusieurs petits commerçants ont été assassinés, la population attribuant clairement ces actions aux Triboens. La tension monte et une expédition punitive est en train de se monter, des guildes marchandes profitant de la Foire aux Mercenaires pour recruter des troupes.

Une enquête un peu fouillée permettra de se rendre compte que les commerçants soi-disant assassinés n'ont jamais existé et qu'il ne s'agit que de rumeurs, mais celles-ci ont déjà traversé la ville et il sera impossible de les contredire.

Si les PJ's montrent trop d'empressement à vouloir enquêter sur ces rumeurs et cette tension autour de la rivalité entre les deux villes, ils recevront un message de Maelyn leur disant que Huictotlan a été localisée dans la Haute Forêt par un guide basé au campement du Grand-père Arbre et que le temps presse pour le retrouver. Tout sera fait pour

qu'ils ne devinent pas ce qui se trame derrière ces manigances.



La Foire est un immense village de toile, composé de tentes multicolores, d'estrades et de chariots, et peuplé de troupes armées et bigarrées, rivalisant d'audace et de vantardise pour démontrer leur valeur. Certains sont seuls, d'autres sont en petits groupes, d'autres sont enfin regroupés en troupes organisées, véritables milices parallèles. Ce sont pour la plupart des vagabonds, des hors-la-loi, des bandits, parfois des barbares d'Uthgardt en quête d'aventures, mais très peu de mercenaires réellement de valeur.

Il n'est pas difficile d'apercevoir, à l'écart du reste de la foule, un groupe de guerriers aux tenues colorées et à la peau particulièrement mate et ainsi d'identifier les « Aigles du Soleil ».

Leur chef, un certain Cuxlan, parle quelques rudiments de commun et pourra échanger avec les PJ's mais il est naturellement taciturne et restera sourd à la plupart des questions. Il pourra néanmoins leur apprendre qu'ils ont effectivement rencontré Huictotlan.

Les PJ's en apprendront le moins possible mais tout de même auront la confirmation que les Aigles du Soleil ont rencontré il y a un an un dénommé Huictotlan, qui les a rencontrés alors qu'ils étaient « gladiateurs » à Port-aux-Crânes. Huictotlan cherchait un bateau pour repartir à Maztica et avait affirmé que, suite à la disparition de Kartas, il ne

pouvait plus rester dans la région. En effet, il racontait que Kartas avait été tué au cours d’une expédition au nord des royaumes nains par des chevaliers humains alors que Huictotlan et son maître essayait de défendre un campement orque. Ses derniers mots, avant de mourir dans les bras de Huictotlan, avaient été pour maudire ces chevaliers, « instruments de la cupidité humaine », son compagnon jurant alors de ne pas laisser sa mort sans conséquences.

Devant l’impossibilité de trouver un équipage acceptant de l’embarquer, Huictotlan avait fini par renoncer et était parti en direction de la Haute Forêt en promettant de se venger des humains de ces régions. Il n’a pas donné plus de détails sur les moyens qu’il comptait utiliser mais les Aigles peuvent témoigner de sa détermination. C’était il y a deux ans...

C’est en errant dans ce village de toile que les PJs aperçoivent la figure familière d’Ilrin Sharadin, le guide rencontré à Yartar, qui vient à leur rencontre pour leur proposer à nouveau ses services.

Il s’excuse de les avoir suivi jusqu’ici mais il souhaite vraiment accompagner les PJs dans la Haute Forêt, dans la mesure où il pense qu’ils peuvent l’aider autant que lui peut les aider en les guidant. En effet, il dit avoir perdu la trace d’une amie proche, nommée Quilué, qu’il craint pour sa vie et qu’il sait qu’elle devait explorer le nord de la Haute Forêt.

Il insiste donc pour les guider, sans frais, jusqu’au clan du Grand-père Arbre et espère qu’ils retrouveront là-bas sa trace, surtout si cela peut permettre de comprendre ce qu’il lui est arrivé.

Cela n’a pas d’importance si les PJs décident de se passer de ses services, l’essentiel étant d’avoir des indices de la présence de la 7^{ème} sœur de Mystra (Qilué Veladorn), même si les PJs n’en ont pas encore conscience.

Au cours des discussions avec les différents groupes de mercenaires, les PJs pourront incidemment apprendre qu’un bataillon du Poing Enflammé stationne à quelques jours de la ville (mais pas dans le cadre de la Foire) sans que personne ne sache ce qu’il fait ici.

Si les PJs le souhaitent, ils peuvent poursuivre leur chemin vers Lunargent avant d’entrer dans la Haute Forêt, que ce soit pour faire des recherches sur différents thèmes (anneau, compagnies marchandes, forge...) ou simplement pour prendre du temps libre.

Au travers de la Haute Forêt

Quelques jours après avoir quitté la route qui relie Lunargent à Eauptofonde, les PJs arrivent au village de Fort Olostin, en lisière de la Haute Forêt.

Ils peuvent renouveler leurs victuailles dans l’auberge de Troll Sans Tête, sans confort particulier mais seul lieu capable d’accueillir des voyageurs. Ils y rencontrent néanmoins un groupe fameux de troubadours, nommé la Compagnie du Clair-Obscur, qui a pour fait de gloire d’avoir été l’hôte de Leira lors du Temps des Troubles et qui en a conservé un talent musical hors-normes. Ces troubadours préparent la saison des festivals mais pourront faire un récital à destination des PJs et leur permettront également d’apprendre qu’ils devaient se rendre dans le sud de la Haute Forêt, dans le royaume de l’Athalantar, pour s’y produire mais que la situation y est trop tendue (entre les autorités royales et les peuples de la Haute Forêt) pour y aller dans ces conditions.

Les PJs s’enfoncent ensuite dans les profondeurs de la Haute Forêt, en direction du Grand-père Arbre, sachant qu’il est parfaitement impossible d’y parvenir sans guide, d’autant plus si aucun des PJs ne connaît les lieux.

Commencent alors un trajet pénible d’une centaine de kilomètres, au travers d’une forêt dense, au sous-bois particulièrement encombré et en l’absence de véritable piste, obligeant les PJs à suivre de petites sentes et à se plier au relief.

Au cours d’un de leurs bivouacs et alors que le feu se consume doucement, les PJs sont surpris par l’apparition d’un Sylvanien², qui était là dès l’arrivée des PJs pour les observer et qui va à la fois poser ses racines sur le feu pour l’éteindre et tenter de neutraliser d’éventuels gardes en les étreignant avec ses branches. Il se présente comme étant un envoyé de Turlang, que les PJs sont sur son territoire et qu’ils l’insultent en allumant un feu. Si les PJs s’excusent et agissent en conséquence, le Sylvanien en reste là et les laisse tranquilles. Si non, il les combattra, au besoin en appelant d’autres Sylvaniens à la rescousse. Si l’un d’entre eux est tué, cela déclenchera la colère de Turlang qui saura retrouver les PJs pour se venger.

Ils arrivent ensuite en vue d’un immense arbre de plusieurs centaines de mètres de haut, qui domine cette région de la Haute Forêt et au pied duquel est installé depuis plusieurs années un clan de barbares d’Uthgardt, sous la houlette de son chef Thanghulmor, dit le Chasseur Mort, et son chaman, Hala Dansesprit.

Cet arbre, que les légendes elfiques datent de plus de 13.000 ans, est entouré de tertres sacrés des clans de l’Ours bleu, aujourd’hui disparu, et de l’Arbre Fantôme, installé de nouveau à proximité depuis une vingtaine d’années.

Les PJs sont accueillis comme tous les autres voyageurs, c’est-à-dire avec une certaine méfiance et avec les avertissements de rigueur sur le respect de la Nature et les coutumes du clan. A ce

² Cf. Manuel des Monstres page 169

propos, les PJs sont conduits dans une hutte construite à plusieurs dizaines de mètres du sol et invités à la fête de Beltane, qui se déroule demain et qui marque le passage à la saison estivale.

C’est aussi l’occasion de rencontrer une quarantaine de rôdeurs de différentes races, qui viennent d’achever la Grande Chasse, compétition annuelle qui réunit les meilleurs d’entre eux autour de différentes épreuves, et qui félicitent le vainqueur, un elfe sylvain habitant le village de Nordahaeril et nommé Arvenor. L’un des rôdeurs peut leur apprendre qu’une rumeur prétend que Huictotlan a été capturé par des orques mais sans précisions supplémentaires.

Si les PJs le souhaitent, ils peuvent participer à un dernier défi informel qui est organisé au cours du dîner et consistant à atteindre des cibles mouvantes avec un arc ou une arbalète³.

Les PJs sont réveillés avant le lever du soleil et conduits jusqu’à une roche surélevée au milieu d’une clairière, autour de laquelle se sont réunis les deux cents membres du clan. Le rituel est animé par la chaman Hala Dansesprit et dure la journée entière.



La prière commence au lever du soleil par un temps de recueillement puis se poursuit au cours d’une procession jusqu’au Grand-père Arbre devant lequel chacun s’incline à son tour.

La rosée du matin est ensuite recueillie sur les feuilles de l’arbre puis utilisée pour réaliser une potion, chauffée dans un chaudron de cuivre

³ Avec « Link’s Crossbow » sur Wii !

jusqu’au soir. Des rubans sont ensuite accrochés aux branches, chacun faisant un vœu à cette occasion⁴. Des amulettes de bonne fortune sont également distribuées à chaque participant par Hala.

L’après-midi est occupée par la célébration de plusieurs mariages au sein de la communauté mais également par la bénédiction de plusieurs nouveau-nés, certains venant même de la tribu d’elfes sylvains vivant dans les profondeurs de la forêt. Avant le repas du soir, plusieurs plateaux de fruits secs et de graines sont disposés à distance pour satisfaire les lutins et autres êtres féeriques des environs.

Le festin du soir, qui mêle les plats de légumes, les senteurs de la forêt et le vin de baies, prend progressivement des allures orgiaques, alors que les jeux amoureux s’animent dans l’ombre des torches, et les PJs se voient proposer de se verser une goutte de nectar de rosée du matin dans l’œil, ce qui doit leur permettre d’entrer dans le monde des esprits de la forêt. Ceux qui n’en prennent qu’une goutte ont juste le sentiment de voir la réalité à travers un rideau de brume mais ceux en prennent deux sentent doucement un engourdissement les gagner puis voient progressivement des formes fantomatiques glisser autour de lui, puis à reconnaître dans ces formes des satyres, des farfadets, des pixies et autres créatures des bois qui profitent également du festin, sans que les mortels ne puissent les voir.

Il est également possible d’apercevoir les formes fantomatiques des gardiens du Grand-Père Arbre, des archidruides qui ont lié leur âme à la suavegarde de cet endroit et qui interviendront en cas de tentative de désacralisation.

Sauf à être lui-même lié par le sang à ces êtres, le PJ concerné ne pourra pas communiquer avec ses êtres ni même réellement à en attirer l’attention.

Un PJ qui se risquerait à plus de gouttes tombera dans un semi coma de plusieurs jours, au cours duquel il errera dans le monde des rêves, sans pouvoir en sortir ni interagir avec ses habitants.

Cette rêverie est brusquement interrompue par l’arrivée d’un tout jeune garçon, le souffle court et manifestement blessé.

La soirée s’interrompt pour lui laisser s’expliquer qu’il marche depuis 3 jours en provenance de son village qui a été dévasté par une attaque d’orques, la plupart des habitants ayant été soit abattus soit capturés et emmenés vers une destination inconnue, le garçon n’ayant eu la vie sauve que parce qu’il a couru assez vite pour échapper aux flèches orques.

Les PJs peuvent apprendre que des orques mènent des raids sur des villages barbares pour en

⁴ Les joueurs écrivent leur vœu sur un papier donné au MJ, afin d’orienter une éventuelle carrière de PJ

capturer les habitants qui sont tous emmenés vers l’Est mais sans que l’on sache exactement où. Ces orques sont responsables de plusieurs attaques depuis les derniers mois.

Une expédition se monte dès le lendemain pour partir rechercher d’éventuels autres survivants à l’attaque orque. Les barbares acceptent que les PJs s’y joignent mais les préviennent qu’il n’y a aucun espoir en réalité et que ce qu’ils vont voir risque de les choquer.

Deux jours à marche forcée vers l’Est sont nécessaires pour rejoindre le campement et découvrir ce qu’il en reste, à savoir des huttes brûlées, des corps démembrés et des empreintes d’orques tout autour. Une fouille plus attentive permet de se rendre compte que finalement peu d’habitants ont été tués, principalement des enfants, l’un d’entre eux ayant été même ét allongé sur une roche puis sacrifié en ayant le cœur extrait de la poitrine.

Des traces évidentes montrent que plusieurs dizaines de prisonniers ont été emmenés vers l’Est par une centaine d’orques.

Les barbares veulent repartir en arrière pour rendre compte au clan et monter une expédition punitive mais l’elfe sylvain Arvenor propose aux PJs de poursuivre sans attendre sur les traces qui se retrouvent sur plusieurs dizaines de kilomètres. Plusieurs jours sont nécessaires avant de trouver d’autres traces d’orques alentours, signalant la proximité de leur camp principal.

Des cairns formés d’un amoncellement de crânes humains et orques blanchis semblent marquer les frontières d’un vaste domaine...

Alors que les PJs progressent difficilement dans une forêt qui devient de plus en plus inhospitalière, ils sont soudain surpris par un groupe d’elfes sylvains, qui ne se montrent pas mais menacent le groupe de leurs flèches.

Si les PJs avaient combattu les Sylvaniaiens de Turlang, les elfes l’auront appris et attaqueront les PJs sans sommation, Arvenor se rangeant du côté des elfes.

Si non, ils leur demandent la raison de leur présence ici et s’ils sont liés aux orques. Au moindre doute, ils tenteront de les abattre mais si les PJs les convainquent de leur bonne foi (Arvenor intervenant en leur faveur), ils les laisseront passer. Ils expliqueront aux PJs qu’ils enragent de voir profanés « leurs temples sacrés » et que les orques sont installés ici depuis un peu moins de deux ans. Ils préviennent les PJs qu’une puissance

maléfique majeure hante désormais ces lieux mais sans pouvoir en préciser la nature (il s’agit en réalité d’un dragon vert).

Ils ajoutent enfin qu’ils ont vu depuis ces derniers mois de multiples convois d’esclaves, ces derniers étant la plupart du temps sacrifiés soit dans leurs jeux barbares soit dans leurs rituels au sommet des pyramides. Ils confirment de plus qu’un humain correspondant à la description de Huictotlan a été aperçu dans les parages et qu’il a vraisemblablement été capturé puis sacrifié par les orques.

Des orques à Mhiilamniir

Ce qu’il faut savoir sur Mhiilamniir

Au centre de la partie Nord de la Haute Forêt reposent les ruines d’une des grandes cités du royaume elfique de l’Eaerlann, le sanctuaire sacré de Mhiilamniir.

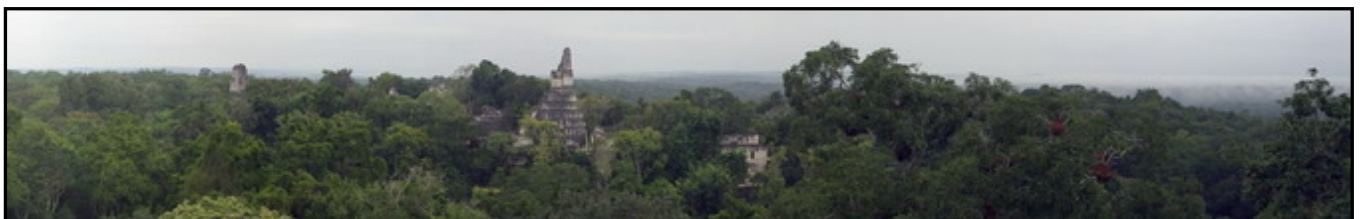
Comparable dans son aura au Bosquet sacré de l’Eternelle-Rencontre, c’était le principal lieu de vénération des divinités elfiques, la ville étant construite autour d’autant de pyramides de pierre que de divinités principales, le tout se fondant harmonieusement dans la nature environnante et en profitant du réseau de rivières qui irrigue le site.

Les bâtiments sont aujourd’hui couverts de mousse et de lianes et nombre de constructions raffinées sont désormais en ruines. Les elfes sylvains étaient réputés pour venir régulièrement se recueillir en ce lieu mais un dragon vert nommé Chloracidara s’y est installée il y a quelques années pour y couvrir ses œufs puis éduquer ses deux petits dragons désormais adolescents.

Un clan orque avait fini par se mettre sous la protection mais l’arrivée de Huictotlan et son charisme ont changé la situation en permettant l’union de plusieurs clans sous une seule direction, de façon à bâtir aujourd’hui une véritable armée en pleine Haute Forêt.

Ce sont ces derniers qui ont permis à Chloracidara de capturer plusieurs jeunes femmes dont elle a emprisonné l’âme pour les forcer à lui transmettre leurs connaissances, ainsi qu’à ses dragonneaux.

Les PJs arrivent par la face Ouest de Mhiilamniir et auront besoin de plusieurs jours pour analyser à distance la situation, s’approcher suffisamment prêt de la ville pour en comprendre le



fonctionnement et ainsi s’apercevoir que résident ici plusieurs milliers d’orques, répartis en plusieurs clans et réunis sous la direction d’un clergé qui habite dans l’une des principales pyramides mais qui ne se montre que rarement, et toujours sous des masques.

S’ils y passent suffisamment de temps, les PJs pourront se rendre compte que les orques sont sans moins inhumains qu’on le raconte souvent et que, si la brutalité est présente au cœur de leur société, elle l’est finalement de manière assez comparable à ce que l’on peut trouver dans certains communautés humaines, hormis l’aspect sacrificiel apporté par Huictotlan.

La ville compte approximativement 20.000 orques, qui n’ont pas complètement pris possession des anciens temples elfes et qui construit des habitations de fortune entre les pyramides de pierre.

Quelque chose cependant ne « colle » cependant pas avec les orques tels qu’ils peuvent être connus par ailleurs, sans qu’il soit très facile d’identifier spontanément ce qui est différent.

Les elfes sylvains proposent aux PJs de les accompagner pour leur permettre d’approcher discrètement de la ville et ainsi pouvoir observer les habitudes des orques de la ville.

Si, malgré les avertissements des elfes, les PJs privilégient une attaque frontale ou même décident de ne pas faire de phase d’observation, ils seront immédiatement confrontés aux armées orques avec le support des dragons et de Gruumsh, ce qui risque fort de clore funestement leurs aventures...

Les PJs ont ainsi l’occasion pendant leurs journées d’observation d’assister aux scènes suivantes⁵ :

Deux groupes de jeunes garçons orques sortent d’une sorte de baraquement au pied de la pyramide située au Sud-Est, qui semble servir d’Académie militaire, armés de haches grossières et de boucliers, et entament des successions de combat l’un contre l’autre, sous l’œil d’instructeurs qui n’hésitent pas à les frapper pour les encourager ou pour les empêcher de reculer sous les coups de leur adversaire. La discipline est impitoyable, l’un des instructeurs, le Commandeur Coursk’Hai, n’hésitant pas à tuer un des élèves qui recule plusieurs fois sous les coups de son adversaire.

La fin de l’entraînement est marquée par un duel entre deux combattants tirés au sort, qui doivent s’affronter à mort tandis que les autres les encouragent et forment un cercle autour d’eux.

De jeunes orques, entre 5 et 10 ans, se baignent dans la rivière au Sud-Est de la ville sous la surveillance de leurs mères, qui conservent des

armes à portée de main. La rivière forme ici une sorte d’étang, dernier vestige d’un ancien barrage dont on voit encore les ruines mais qui ne retient aujourd’hui que peu d’eau.

Les enfants jouent notamment à dresser ces crocodiles en piégeant des grenouilles pour leur faire déguster, sans se faire dévorer eux-mêmes lorsqu’ils se baignent, sachant que les crocodiles peuvent librement se déplacer le long de la rivière, même s’ils restent principalement à cet endroit.

Des orques habillés de vêtements déchirés et porteurs d’instruments de labour rudimentaires nettoient, défrichent et moissonnent des champs d’une culture étrange plantés en bordure Nord-Ouest de la ville. Seul un voyageur s’étant rendu à Maztica ou un marchand d’Eauprofonde pourra reconnaître des épis de maïs, nourriture de base des orques de Mhiilamniir.

Une cérémonie agite la ville au beau milieu de la nuit, alors que la lune est pleine, et une procession part du Palais jusqu’aux champs de maïs pour en revenir ensuite. Yeekaz, le prêtre orque, accompagné de suivantes, semble invoquer le pouvoir de la lune pour favoriser les cultures lorsqu’à cet instant apparaît dans la nuit la fantastique forme ailée d’un imposant dragon vert devant lequel tous les orques présents s’inclinent et qui vient se poser sur la plus grande place du temple. Les suivantes agitent alors des encensoirs en argile dans lesquels brûle une résine qui semble posséder les mêmes propriétés que l’encens et appelée « copal ».



Des femmes piétinent dans une grande fosse des plantes dont elles extraient le jus, qui s’écoule dans plusieurs amphores, qui sont ensuite fermées hermétiquement avec de la cire d’abeille. D’autres amphores sont ensuite versées dans un alambic en cuivre, dont la première cuve chauffée de façon à permettre la distillation d’une boisson semblant être très alcoolisée et nommée « pulque », qui est ensuite stockée dans de petites bouteilles d’argile. Ces dernières sont emmenées par des enfants à l’arène des gladiateurs.

⁵ L’idée est de présenter ces scènes de manière individuelle à chaque joueur, en fonction de leur localisation, de façon à ce que la vérité n’apparaisse que progressivement

Des cris féroces et des encouragements signalent la présence d’un combat de gladiateurs arbitré par un Garde d’Emeraude (sans qu’il soit possible de savoir combien il y en a en ville), accompagné de Koursk’Hai, dans lequel sont opposés des barbares captifs, le perdant étant sacrifié et le gagnant intégré aux unités orques. Les barbares hésitent d’abord à s’affronter mutuellement mais finissent par succomber à la frénésie, n’ayant pas d’autres solutions. Les spectateurs se regroupent selon leur clan d’appartenance, symbolisé par des symboles peints sur leurs vêtements ou par des drapeaux, et encouragent leurs favoris, pour les intégrer ensuite dans leurs unités. On peut notamment distinguer les clans de la Main-Noire (dont est issu Koursk’Hai), du Bouclier de Glace, de la Faucheuse, du Brise-Heaume...

Les perdants du combat sont conduits entre deux rangées d’orques jusqu’au Palais puis entraînés par des gardes jusqu’à son sommet, certains glissant et se rompant la nuque dans leur chute. Ils sont ensuite maintenus allongés sur le dos sur un autel de pierre encore tâché de sang tandis qu’un des haut-prêtres, plusieurs officiant en même temps, leur enfonce un grand couteau d’obsidienne dans la poitrine et en ressort le cœur encore palpitant, sous les clameurs de la foule. Le prêtre en appelle au soleil et déclare que le sang fait monter l’énergie orque vers le ciel afin de recevoir en retour le pouvoir divin. Les prêtres sont masqués et il n’est pas possible de savoir si l’un d’entre eux est d’origine maztèque. Les corps sont ensuite emmenés et jetés dans la rivière pour nourrir les crocodiles. Les prêtres rentrent ensuite dans le Palais et ne semblent pas en sortir à d’autres occasions que les sacrifices.



Plusieurs fois par semaine, peu après le lever du soleil, plusieurs artisans et paysans de la basse ville montent avec des sacs à dos remplis de leur production afin de rejoindre la place du marché et vendre leur contenu. C’est l’occasion de constater que sont également proposés à la vente des barbares esclaves, les exemplaires les plus valides étant souvent réquisitionnés pour les combats d’arène.

Une fois par semaine se déroule un match de Pok Ta Pok, sorte de jeu de balle qui se joue dans une

fosse et qui oppose deux équipes d’orques. Les exploits des joueurs enflamment la foule et chaque équipe fait preuve d’une débauche d’énergie impressionnante, ne voulant manifestement pas laisser l’occasion de remporter le match. A l’issue des trois manches gagnantes, les perdants sont sifflés et renvoyés chez eux tandis que les vainqueurs sont emmenés sous les applaudissements jusqu’aux marches du Palais, en haut desquelles les attendent les haut-prêtres, le visage couvert d’un masque animal. Les joueurs montent les marches et viennent spontanément poser la tête sur l’autel de pierre avant d’être décapités d’un seul coup d’une hache d’obsidienne maniée par un Garde d’Emeraude, tandis l’officiant rappelle le sacrifice raffermir le lien entre les orques et les dieux et que la mort n’est pas une fin mais le commencement d’une renaissance, les sacrifiés étant promis à une vie prochaine de gloire et d’honneurs.



Il est possible d’observer dans la ville basse la réalisation de poteries artistiques plus raffinées que l’on pourrait le penser pour des orques : les récipients sont moulés à l’eau dans une motte d’argile puis déposées dans une fosse peu profonde et recouvertes de bois que l’on fait brûler pendant des heures jusqu’à l’extinction du combustible, avant d’être ensuite peintes. D’autres artisans fabriquent des supports proches du parchemin à partir de morceaux d’écorce ainsi qu’en tannant des peaux de cerfs. Ces parchemins sont ensuite confiés aux prêtres du Palais.

Tout autour de la pyramide située en hauteur, la plus au Sud de la ville, sont élevées et entraînées des montures monstrueuses pour les officiers orques, à savoir des chauves-souris géantes et des mouflons sanguinaires. Les premières dorment le jour dans le temple et les autres sont parqués dans des enclos autour de la pyramide. Ils dégagent une odeur épouvantable, ce qui explique que les enclos soient en bordure de la ville. Des patrouilles sont menées autour de Mhiilamniir, le jour sur les mouflons et la nuit sur les chauves-souris. Il faut

l’aide des elfes sylvaains pour ne pas se faire remarquer.

La basse ville semble regrouper l’essentiel des métiers d’artisanat, notamment le travail de l’or et du jade. Il est ainsi possible d’observer la réalisation de grandes mosaïques appelées à être fixées au sol ou au mur mais également sur des objets décoratifs ou des boucliers d’apparat. Elles comprennent notamment des incrustations de jade, de coquille et d’obsidienne. L’or est fondu à partir de pièces d’or ou de bijoux issus des pillages orques puis travaillé en grandes plaques qui sont martelées de façon à faire des plaques pectorales ou des pendentifs. L’ensemble de ces bijoux sont emmenés sous bonne garde jusqu’au Palais.

Tout PJ maîtrisant la magie profane pourra s’apercevoir qu’une puissante énergie émane de la pyramide principale qui semble être le Palais et le centre de décision. Il est difficile d’en connaître la nature mais il est clair que cette énergie provient d’une créature vivante et que toute utilisation inconsidérée de magie à proximité risque d’attirer l’attention de celle-ci⁶.

Un adepte de magie divine ou un elfe confirmera le caractère sacré de l’endroit et qu’il reste une profonde influence elfique en ces lieux, notamment les différents temples.

Si jamais un PJ se fait remarquer pendant ces journées d’observation, il sera traqué et sans doute capturé (sauf s’il parvient à s’échapper et à rejoindre les autres PJs). Il sera dans ce cas emmené dans une cage et torturé pour savoir s’il est seul et où se cachent d’éventuels compagnons.

Prisonniers !

Après plusieurs jours d’analyse, les PJs vont finir par se rendre compte que la localisation de Huictotlan passe forcément par une infiltration groupée au sein du Palais et que cette dernière ne peut quasiment se faire qu’en se faisant capturer pour être conduits au sommet du Palais et confrontés au Haut-Prêtre.

Au moment où ils commencent à se faire cette réflexion, les sentinelles orques ont remarqué les PJs et ces derniers sont encerclés.

Les PJs s’aperçoivent alors quelque chose qu’ils étaient trop loin jusqu’à présent pour l’analyser, à savoir que la grande majorité des orques possèdent des scarifications sur le visage et que leurs dents du devant sont incisées ou portent des incrustations de jade ou de pyrite, la plupart portant également un bijou d’oreille, en jade pour les officiers et en coquille, en bois ou en porcelaine pour les autres.

⁶ Il s’agit de Chloracidara qui n’interviendra pas directement mais qui surveillera les PJs, ce qui peut être la cause de leur capture...

Un PJ suffisamment connaisseur des orques pourra se rendre compte que ce n’est pas une habitude courante chez cette race.

Si les PJs résistent trop ou qu’ils refusent de se laisser déposséder de leurs objets magiques, le prêtre de Gruumsh, Yeekaz, agitera son amulette de jade en forme de crâne et la brisera au sol, ce qui provoque un énorme coup de tonnerre et la chute venue du ciel de la silhouette massive d’un avatar de Gruumsh⁷, qui creuse un profond cratère en arrivant, provoquant la chute au sol de toutes les personnes présentes. Il pointe immédiatement son épéu vers les PJs et leur intime de baisser les armes devant le Dieu Borgne. Il annonce à Yeekaz que Gruumsh est satisfait de ce qu’il voit ici et qu’il va rester quelques jours à Mhiilamniir, provoquant l’enthousiasme des orques encore émerveillés de cette apparition.



Les PJs ont les mains attachées dans le dos par des lianes épaisses puis mis à la queue leu leu et conduits dans des cages individuelles de bambou situées à proximité l’une de l’autre à proximité du marché mais aussi des enclos à chiens, dont le bruit et l’odeur gênent considérablement la concentration des lanceurs de sorts. Leurs objets magiques sont emmenés au Palais et placés sous la responsabilité des Gardes d’Emeraude.

Deux jours plus tard, en fin de journée, alors que les PJs sont l’objet de l’attention des enfants et de tous les orques venus au marché, les PJs sont extraits de leur cage sans ménagement et entraînés au milieu de l’arène de Pok Ta Pok, alors qu’une foule déchaînée se presse autour du terrain, dans une atmosphère de violence où voir couler le sang de l’adversaire est autant recherché que la victoire elle-même⁸.

Le jeu est arbitré par Koursk’Hai, qui échange manifestement des signes de connivence avec le capitaine de l’équipe orque avant le début du jeu. Les joueurs orques sont des guerriers niveau 5, avec un jet de compétence à +5.

Si la première manche est perdue par les orques, ceux-ci vont vouloir se venger et les PJs les verront absorber des petites portions de sels rouges puis devenir berserk (-2 aux jets de compétences mais +2 à tous les jets de combat, au toucher et aux dommages).

⁷ Cf. « Faiths and Pantheons » page 148

⁸ Sur la musique de « Mortal Kombat »

Un nain peut reconnaître ces sels comme étant manifestement de fabrication naine et un PJ les ayant aperçus lors du voyage en Anauroch pourra également faire le rapprochement. Un jet de Détection DC 20 permet d’apercevoir sur le sac de sels le blason du Trône de Fer...

Pour la dernière manche, deux des orques sont remplacés par les deux Gardes d’Emeraude, sous les vivats de la foule, qui enlèvent alors leur armure, dévoilant des visages humains mais avec de sérieuses caractéristiques draconiques (yeux de serpents, cheveux verts, plaques de cornes sur le corps...).

Jeu de mains, jeu de vilains

Le « Pok Ta Pok » (ou « jeu de paume » maztèque) est à la fois un sport et un affrontement physique mais aussi un moyen de résoudre certains contentieux entre tribus et une représentation symbolique de la course du soleil dans le ciel. Gagner un match important est un enjeu majeur et peut permettre à l’équipe gagnante d’avoir l’honneur d’être sacrifiée aux dieux et d’y gagner une véritable dévotion.

Le jeu oppose deux équipes de 5 à 7 joueurs, qui se disputent la possession d’une balle en caoutchouc, qui doit être envoyée soit dans le camp adverse soit au travers d’un anneau de pierre, placé verticalement à 5 mètres de hauteur, au moyen des genoux, des coudes, de la tête, mais ni des mains ni des pieds.

Huictotlan a popularisé ce jeu chez les orques, qui y ont ajouté des règles spécifiques permettant également, dans certaines limites, d’agresser physiquement un joueur adverse.

Une manche se gagne en 3 points et un match se remporte au meilleur des 5 manches. Une manche est immédiatement gagnée si la balle est envoyée avec succès au travers du cercle vertical.

Les joueurs se placent comme ils le souhaitent au début de la manche, sachant que l’un d’entre eux est nommé gardien et démarre sur la ligne de son but mais peut en bouger par la suite.

Les jets de compétences se font sur une moyenne : bonus de force + bonus de dextérité, le tout divisé par 2, plus d’éventuels points de compétence.

L’engagement, au début de chaque manche, oppose 2 joueurs qui font chacun un jet de compétence. Le gagnant emporte la balle et peut jouer directement. En cas d’égalité, la lutte continue au tour suivant.

Un jet d’Initiative détermine l’ordre d’action des joueurs, qui peuvent soit se déplacer de 6 cases soit se déplacer de 3 cases et de faire une action de Tir (jet DC20 pour un tir de son propre camp ou DC 15 pour un tir à partir du camp adverse), de Passe (jet DC 15 pour un joueur à 3 cases ou moins et jet DC18 pour un joueur au-delà) ou de Contre (jet DC 18 pour un défenseur dans son

terrain et DC15 pour le gardien). En cas d’échec à un jet de Tir ou de Passe, la balle est automatiquement récupérée par l’adversaire. En cas d’échec au jet de Contre (sachant qu’il ne peut y avoir au plus que 2 tentatives, une du terrain et une par le gardien), le but est marqué et la balle revient au milieu pour l’engagement.

Pour réussir un tir à travers l’anneau vertical, il faut successivement réussir trois jets DC 20 (Sagesse pour déterminer le moment opportun, Dextérité pour réussir le jet et Force pour lui donner l’impact nécessaire). Il n’est possible de contrer un tel que si l’on est entre le tireur et l’anneau.

Il est enfin possible de faire une « faute », c’est-à-dire une attaque non létale sur un adversaire, au lieu d’une action de jeu, sachant qu’un joueur blessé ou assommé n’est pas remplacé avant la fin de la manche. Si la faute est vue par l’arbitre (jet de Détection DC 20 sur l’ensemble du terrain et DC 10 si la faute est commise là où se trouve la balle), le joueur fautif se voit appliqué 3 pénalités successives (poids aux chevilles, ce qui donne un malus de -2 à toutes les actions, puis un bras attaché dans le dos, ce qui donne un malus supplémentaire de -2, puis enfin le joueur est lapidé par la foule immédiatement).

Il est évident que les orques feront tout pour gagner, afin d’avoir l’honneur d’être sacrifié à Gruumsh (autant plus en présence de son avatar !), et il est également évident que l’arbitre ne verra aucune des fautes commises par les orques...

En cas de défaite des PJs, ceux-ci sont ramenés dans leurs cages et couverts de jets d’ordure pendant le trajet. Ils auront la visite dans la nuit de Huictotlan qui s’étonne de leur présence et qui se demande si ses plans ont été éventés.

Un PJ qui se serait particulièrement illustré malgré la défaite pourra se voir proposer de se faire marquer par les scarifications d’un clan et de devenir prisonnier d’un des clans.

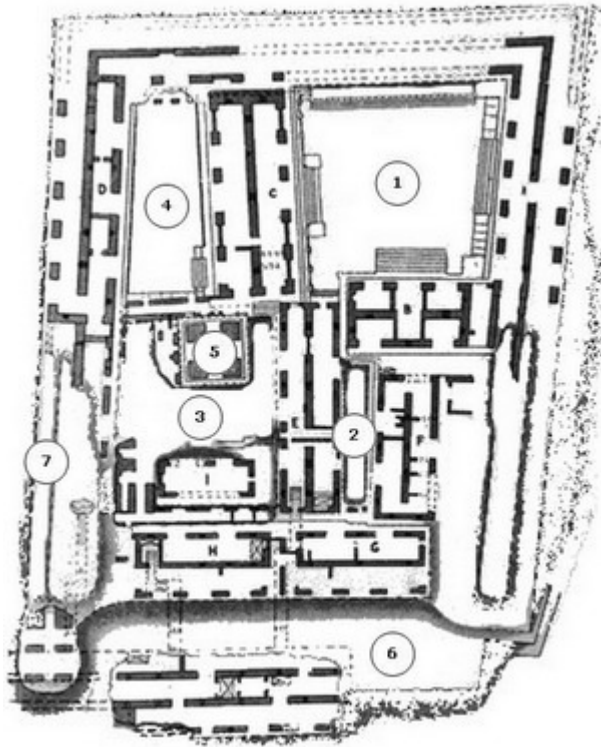
En cas de victoire, les PJs sont emmenés vers les marches du Palais en vue d’être sacrifiés séance tenante, sous les clameurs de la foule et alors que leurs adversaires sont conspués par la foule puis rejetés dans la forêt.

Prise d’otage au Sanctuaire

Les PJs montent lentement les dizaines de marches qui montent vers le Palais et se rendent compte que ce qu’ils pouvaient prendre pour une peinture ocre est en réalité le sang séché des sacrifiés, qui a coulé jusqu’au bas des marches.

Le Palais⁹ s’architecture sur deux niveaux : le premier niveau de plain-pied constitue le cœur « administratif » et religieux de la cité (la partie militaire étant concentrée dans l’Académie), avec différentes zones par domaine d’activité, et le deuxième niveau en sous-sol, qui possède exactement le même plan, regroupe l’essentiel des appartements des prêtres et des dragons. Seuls les habitants de ce niveau ont le droit d’y accéder.

Le Palais dans son ensemble est très abîmé et certaines parties sont même sur le point de s’effondrer.



1a. Cour des Prêtres : Principale cour de l’édifice, c’est le lieu où se rassemble les prêtres et les suivantes, afin d’y mener certaines célébrations mais surtout d’y discuter de l’organisation de la ville, des coutumes et des lois.

1b. Appartements des prêtres : C’est ici que loge notamment Yeekaz, dans ce qui reste de gravures elfiques, qui ont été soit abîmées par le temps soit volontairement dégradées par les orques. L’aménagement est assez spartiate et il n’y a rien de valeur, hormis quelques bijoux et tenues de cérémonies. Un petit autel à Gruumsh est placé au milieu de la pièce principale.

2a. Cour des Dragons : C’est ici que les Gardes d’Emeraude s’entraînent quotidiennement au combat, parfois en compagnie de Cours’Haï. Toutes sortes d’armes sont entreposées sur des étagères dans les bâtiments environnants.

2b. Appartements des Dragons : Ancien lieu d’habitation des dragons d’argent qui vivaient à Mhiilamniir, c’est ici que ce sont installés Chloracidara et ses fils. Des fresques à la gloire des dragons sont encore visibles à certains endroits. Des portes dans la pièce centrale masquent un couloir qui permet d’accéder à la Salle du Trésor.

3a. Cour des Sacrifices : Sorte d’arrière-cour des marches des sacrifices, on y célèbre des offices à Gruumsh et de l’encens y brûle en permanence. Une monumentale statue du Dieu Borgne est appuyée sur le mur Nord et est couverte d’offrandes diverses (nourriture, bijoux...).

3b. Appartements des Suivantes : Très similaire aux appartements des prêtres, ce lieu est occupé par les disciples de Gruumsh qui assistent les prêtres pendant les cérémonies. Aucun homme n’a le droit d’y entrer.

4a. Cour de Justice : C’est le lieu où sont rendus les avis donnés par les prêtres pour trancher tous les litiges entre les clans ou les individus et qui ont force de loi. Elle est vide la majeure partie du temps.

4b. Prison : Ne comptant que quelques orques comme prisonniers (les barbares capturés étant habituellement emprisonnés à l’extérieur), on y trouve également une petite dizaine de gardes qui se relayent pour patrouiller au rez-de-chaussée.

5a. Tour de l’Observatoire : C’est l’élément le plus haut de la ville et qui est en permanence occupés par plusieurs gardes chargés de surveiller les alentours. Des chauves-souris y sont habituellement la nuit pour permettre de faire partir un éclaireur si nécessaire.

5b. Escalier : Situé sous la tour, il permet d’accéder en colimaçon au niveau inférieur puis, par deux longues volées de marches, au sanctuaire de Corellon.

6a. Esplanade des Dragons : Vaste espace dégagé, c’est ici qu’atterrissent les dragons lorsqu’ils sont dans leur forme animale, avant de rejoindre leurs quartiers.

6b. Salle du Trésor : Marquée par une profonde odeur de chlore caractéristique des dragons verts, c’est une salle souterraine monumentale, qui permet à un dragon de se déplacer sans difficulté sous sa forme normale. Elle possède un puits relié à un lac souterrain qui permet aux dragons de rejoindre le réseau de rivières de la ville. Les portes de la salle sont extrêmement lourdes et difficiles à manipuler mais s’ouvrent sur le trésor des dragons...

7. Marches des Sacrifices : C’est en haut de ces marches que sont placés plusieurs autels de pierre,

⁹ Cf. « vue aérienne » en annexe du chapitre : même si le Palais n’est pas dans l’état que l’on voit sur les photos, il est plus en ruines que sur cette vue.

sur lesquels sont réalisés les sacrifices. Elles sont très raides et maculées de sang séché.

Les PJs sont accueillis par les suivantes des prêtres et par de nombreux gardes, alors que sortent en une lente procession trois haut-prêtres masqués, chacun portant au côté un long couteau d’obsidienne. Un jet de Détection DC 15 permet de se rendre compte que l’un d’entre eux est Yeekaz mais surtout que la peau d’un autre n’est pas celle d’un orque et qu’il doit s’agir de Huictotlan. Sortent également successivement du Palais les trois Gardes d’Emeraude, à savoir Chloracidara et ses deux fils (sans qu’il soit possible de les identifier entre eux), qui prennent position sur les marches. Tandis que les PJs sont surveillés (mais pas attachés) en attendant le sacrifice, Yeekaz se lance dans une longue harangue au Dieu Soleil et à la gloire de Gruumsh, son avatar s’étant installé au sommet de l’ancien temple de Labelas Enoreth, pour ne rien rater de la scène. Il est alors possible de profiter de ce moment où chacun est absorbé par cette prédication pour glisser quelques mots à Huictotlan et essayer de le convaincre de les écouter et de retarder le sacrifice. Il sera difficile d’apprécier sa réaction derrière son masque d’or incrusté de jade et il sera extrêmement difficile de le persuader en si peu de temps et dans ces conditions d’abandonner ses plans.

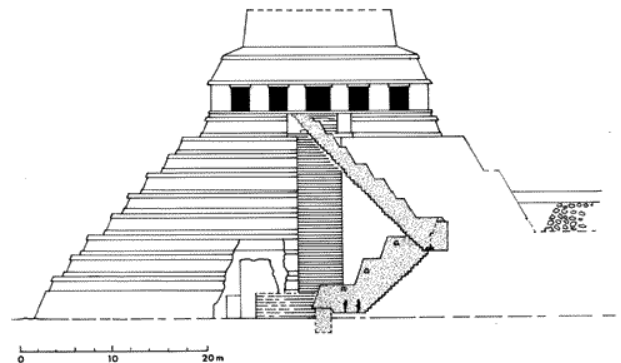
Si les PJs se montrent extrêmement convaincants (soit par le role-play soit par un jet de Diplomatie DC 30), Huictotlan leur glisse qu’il est possible de gagner du temps en le prenant en otage en lui subtilisant son couteau et en menaçant de le tuer. Dans ce cas, la manœuvre déclenche la fureur de la foule et une tentative de la part des gardes de le libérer mais la détermination des PJs les arrêtera et ils n’oseront pas risquer la vie du haut-prêtre, sachant tout de même qu’il sera clairement impossible d’envisager une descente des marches du Palais. Chloracidara restera impassible et observera la scène (tant que les PJs ne sortent pas du Palais) mais ses deux fils manifesteront leur hostilité et voudront intervenir, avant d’être rappelés à l’ordre par leur mère. Yeekaz couvrira les PJs d’insultes et leur promettra les pires épreuves mais n’interviendra pas, dans la mesure où il sait bien que l’avatar de Gruumsh veut voir comment il réagit face à cette situation de crise.

Sinon, il peut soit rester inflexible et ordonner leur sacrifice (et si les PJs ne prennent pas l’initiative de la prise d’otage, ils seront sacrifiés) soit ordonner que, préalablement au sacrifice, les PJs se voient imposer « l’épreuve de la crypte », déclenchant l’approbation chaleureuse de la foule. En effet, les orques veulent ouvrir ce sanctuaire puisqu’ils pensent qu’il recèle de grands trésors mais aussi qu’il y a des pièges qu’ils ont déjà tenté de désamorcer mais sans succès.

Que ce soit sur les indications spontanées de Huictotlan ou sous la menace, les PJs reculent dans

le Palais jusqu’à la Tour de l’Observatoire et aux escaliers qui descendent dans les sous-sols. Les PJs s’aperçoivent qu’il existe un niveau sous le Palais mais ne pourront pas en explorer les salles dans la mesure où ils sont suivis de près par les Gardes d’Emeraude et les orques.

Ils parviennent en haut d’un escalier qui semble plonger dans des Ténèbres magiques (qu’il n’est pas possible de dissiper) et dans lequel leurs poursuivants ne souhaitent pas s’aventurer.



Les marches ne conduisent qu’à une seule pièce, qui semble emplies d’une profonde influence elfique et dont les murs sont couverts de sept fresques représentant des elfes dans différentes situations. Un elfe ou un connaisseur de la religion elfique pourra reconnaître les principaux représentants de la Seldarine. Sur le mur du fond, sous une arche de pierre, apparaît une fresque représentant l’affrontement entre Corellon et Gruumsh, l’arche portant elle-même une inscription en espruar, annonçant que « Seul celui qui saura accomplir la quête de Corellon pourra accéder à son trésor », faisant allusion à la quête des Pléiades¹⁰, version romancée des aventures de Corellon pour constituer la Seldarine et dont le contenu est repris sur une plaque de marbre à l’entrée de la pièce.

Un observateur attentif remarquera que la fresque de Corellon, qui semble presque effacée, est incrustée en de multiples endroits de pierres de lune, qui ne brillent pas et qui ne semblent pas avoir de fonction particulière.

De même, la fresque de Rillifane Rallathil semble particulièrement abimée et même effacée par endroit.

Alors que les PJs finissent de prendre connaissance de la légende des Pléiades et que Huictotlan s’accroupit dans un coin, une lourde porte de pierre tombe du plafond et ferme la pièce, tandis qu’un grondement se fait sentir et que le plafond comment doucement à descendre, menaçant d’écraser inexorablement les PJs. Un jet de Perception Auditive DC 20 (en raison du bruit et du stress) permet d’entendre le tintement métallique d’un objet qui semble venir de tomber de la fresque représentant Erevan Elisere, sorte de

¹⁰ Aussi appelées les Sept Sœurs...

casse-tête en trois morceaux apparemment impossibles à séparer¹¹. Les PJs trouvent également au sol plusieurs cartes mélangées donnant la solution au casse-tête en question.



Un jet équivalent de Détection permet de voir luire dans l'obscurité ambiante la forme en creux du morceau central du casse-tête au sein de la fresque représentant Rillifane Rallathil. Les PJs doivent donc comprendre qu'ils ont quelques minutes pour remettre la solution dans l'ordre, libérer le morceau central et placer ce dernier dans la fresque¹², transportant immédiatement les PJs au sein d'une forêt majestueuse (qui se trouve être la Haute Forêt « originelle »).

Erevan ne souhaite pas voir mourir d'elfes et le plafond ne descend jamais jusqu'au sol sauf lorsqu'il n'y a que des orques dans la pièce. L'épreuve sert surtout à tester leur ingéniosité : si les PJs font preuve d'intelligence ou de courage mais ne parviennent pas à résoudre la casse-tête, le plafond continue à descendre lentement mais la casse-tête se dénoue tout seul et il est possible d'utiliser la partie centrale pour accéder à la suite des épreuves. Si les PJs se montrent stupides ou lâches, le plafond s'arrête à 80 centimètres du sol et la porte de la pièce se rouvre, leur permettant de ressortir mais sans accéder au domaine de Corellon.

Pendant l'absence des PJs, Huictotlan restera prostré dans un coin de la pièce, en pleine réflexion sur la justesse de ses actions (à savoir fédérer les clans orques pour former une armée en vue de détruire Lunargent) et l'intérêt ou non de suivre les PJs.

Les PJs ont plusieurs minutes ou dizaines de minutes, en fonction de leur empressement, pour se perdre dans cette forêt magnifique puis finissent par arriver en bordure d'une mare d'eau claire, sur la rive de laquelle se tient un vieil elfe qui leur propose de voir leur avenir dans leur reflet. Ceux qui déclinent la proposition doivent s'écarter (et vont acquérir par leur décision une part de la clairvoyance de Labelas, qui leur sera utile pour l'épreuve suivante) et les autres se penchent

simultanément sur la mare. L'eau se trouble progressivement et une image fascinante commence à se faire voir : chaque PJ sent son cœur se glacer et se voit vieillir à vitesse accélérée dans son reflet. Un jet de Volonté DC 20 permet de s'extraire de cette contemplation et de s'écarter de la mare, pour ensuite rejoindre les autres PJs (mais sans la clairvoyance de Labelas). Pour ceux qui restent fascinés, un autre jet de Volonté DC25 est nécessaire pour ne pas se voir mourir et, dans ce cas, réapparaître dans le sanctuaire, avec un profond sentiment d'abattement. Connaître l'avenir est rarement sans conséquences rappelle le vieux sage aux PJs encore présents, avant de se fondre dans la forêt...

Les PJs sont ensuite pris d'une grande fatigue accompagnée d'un sentiment de plénitude au sein de cette nature environnante. Les PJs peuvent s'allonger dans la mousse au sol, s'adosser à un arbre ou même se plonger dans la mare, mais le but est de se fondre dans cette nature. Après quelques minutes, les PJs voient alors cette dernière se transformer subtilement : Les PJs ayant refusé de regarder dans la mare de Labelas voient une forêt à moitié morte, des arbres brûlés, d'autres sans feuilles ou tombés à terre et plus aucun chant d'oiseaux dans les frondaisons. Les autres ne voient qu'une forêt sans charme particulier, avec un sous-bois envahi de quelques ronces, du lierre couvrant certains arbres... Les PJs doivent ainsi comprendre que la forêt se meure et qu'il faut qu'ils retrouvent le temple bâti selon la légende des Pléiades, vers lequel doivent converger les racines de la forêt. Après quelques heures de marche, les PJs débouchent sur ce qui constitue les premières fondations de Mhiilamniir, à savoir une petite pyramide de pierre, bâtie sur l'emplacement du Palais actuel au milieu d'une forêt encore vierge d'autres constructions. Le temple est entouré d'une ceinture de feu, avec de petits êtres élémentaires qui s'agitent et brûlent progressivement tout sur un cercle qui s'écartere de plus en plus de la pyramide, empêchant manifestement les racines de rejoindre la pyramide.

Le premier PJ qui fait l'analogie entre la situation présente et le fait que la Haute Forêt actuelle est menacée par la présence des orques et des dragons gagne immédiatement un point de Sagesse.

Les êtres de feu ne sont pas agressifs mais s'ils sont attaqués, ils se réunissent pour ne former qu'un Élémentaire de feu Noble¹³ qui utilisera toute sa force pour abattre ses adversaires (un PJ mort reprenant alors conscience dans le sanctuaire). Il est également possible de les éliminer en utilisant le barrage que les PJs ont vu dans le futur et qui forme à cette époque une vaste retenue d'eau, en amont de la pyramide. Le barrage possède un

¹¹ Ce casse-tête spécifique peut être librement remplacé par un autre ou la résolution d'une énigme

¹² Sur la musique remixée de « Mission Impossible » !

¹³ Cf. Manuel des Monstres, page 80

déversoir sur le dessus mais également, sous la forme d’une tête de dragon sculptée située en bas du mur de retenue, d’une vanne par laquelle coule l’eau de la petite rivière qui borde le temple. Cette sculpture est munie sur la face interne du mur d’une poignée de pierre qui peut être tournée d’un quart ou d’un demi-tour. Il faut qu’un PJ plonge au fond de la retenue et aille tourner cette poignée. La tourner d’un quart de tour fragilise l’ensemble, qui va alors s’effondrer d’ici une heure sous la poussée de l’eau, alors que la tourner d’un demi-tour provoque l’effondrement immédiat du barrage vidant alors toute l’eau contenue sur la pyramide et noyant les êtres de feu. Le PJ concerné devra alors réussir deux jets successifs de Vigueur DC 25 pour ne pas être noyé dans l’opération (et dans ce cas revenir au sanctuaire).

Il est enfin possible de se fondre à nouveau dans la nature et de « prendre le contrôle » des arbres environnants de façon à faire pousser leurs racines sous le barrage et ainsi faire s’effondrer ce dernier de manière « naturelle ».

Quelle que soit la solution choisie, lorsque les êtres de feu ont disparu, la forêt reprend progressivement ses droits et les PJs voient les racines des arbres lentement ramper sur le sol en direction de la pyramide et s’infiltrer entre ses pierres. La forêt semble alors retrouver sa magnificence précédente, éblouissant les PJs et les faisant sombrer dans une brève inconscience.

Lorsque les PJs reprennent leurs esprits, ils sont séparés et ne se voient ni ne s’entendent plus. Autour d’eux s’étend la forêt qui prend tout à coup un aspect menaçant, comme si un danger planait sur chaque PJ. Ces derniers peuvent avancer sous les arbres mais soudain, ils se retrouvent chacun face à face avec un archer qui les tient en joue et ne leur dit que ces mots : « N’y pense même pas ». L’archer tire immédiatement sa flèche après cette parole¹⁴. Si le PJ tente d’esquiver la flèche, celle-ci le touche immédiatement en plein cœur et le PJ reprend conscience dans le sanctuaire de Corellon avec une douleur à la poitrine (en attendant le retour des autres PJs, sachant que le Temps ne passe pas de la même façon pendant les épreuves et que les PJs ayant réussi les épreuves reviendront quasiment au même moment). Si le PJ reste immobile face au danger, la flèche le frôle et vient se figer dans le cœur d’un orque qui allait abattre sa hache dans le dos du PJ en question. L’elfe a alors un petit sourire et disparaît dans le sous-bois.

Les PJs se retrouvent alors de nouveau dans le sanctuaire de Corellon, éventuellement en y voyant ceux d’entre eux qui ont raté une des épreuves mais sans pouvoir agir avec eux, ces derniers semblant figés dans le Temps.

¹⁴ Chaque joueur écrit alors sa réaction sur un morceau de papier, sans en discuter avec les autres

Les fresques des quatre dieux concernés par les épreuves sont maintenant baignées d’une douce lumière et le sol se met à trembler, ce qui semblait être une dalle ronde au sol devenant une sorte de table basse portant les symboles des sept dieux représentés sur les fresques. Cette dalle est constituée de deux disques, le disque intérieur pouvant tourner (de trois ou de quatre crans à chaque fois) et le disque extérieur (sur lequel figurent les symboles) restant fixe. A chaque fois que la gravure principale du disque intérieur s’arrête face à un symbole, ce dernier s’illumine, et ce jusqu’à ce que la gravure revienne sur lui. Il faut donc que les PJs fassent tourner le disque intérieur, dans le sens horaire et à chaque fois par une rotation de trois ou de quatre crans, de façon à faire correspondre la tête de dragon stylisée avec les symboles des trois déesses restantes (c’est-à-dire l’Oiseau, le Cœur et la Lune), ce qui a pour effet de les faire s’illuminer, sans n’en illuminer aucun autre. La série de rotations à faire est 3-3-4-4-3 (mais une série ininterrompue de 4 peut aussi fonctionner).

Dès que les trois symboles sont illuminés, les représentations de lunes sur les fresques des trois déesses s’illuminent également et baignent la pièce d’une douce lumière lunaire, qui fait apparaître progressivement les fresques d’Eilistraee et de Fenmarel, de part et d’autre de celle de Corellon. De plus, sur cette dernière apparaît en arrière-plan un fond étoilé puis, une par une, les étoiles de la constellation des Pléiades, représentant chacun des membres de la Seldarine.

En appuyant la main sur la fresque, les PJs auront la douloureuse sensation de basculer dans le vide et de voyager instantanément sur des milliers de kilomètres, pour reprendre ensuite conscience au milieu d’une clairière majestueuse, bordée d’arbres manifestement millénaires.

Escapade en Arvandor

Les PJs ont immédiatement une véritable sensation de sécurité et d’apaisement alors qu’une douce lueur envahit la clairière et qu’apparaissent deux êtres androgynes, aux traits tellement similaires qu’on ne peut que les penser que jumeaux. Ils se présentent comme Lashrael et Felarathael et sont les messagers de Corellon Larenthian. Ils souhaitent la bienvenue aux PJs au Royaume d’Arvandor et leurs hôtes comprennent alors que le portail qu’ils ont franchi leur a permis de traverser les plans jusqu’au domaine de Corellon.

Ses deux envoyés leur expliquent qu’ils doivent faire très attention dans ce domaine dans la mesure où leurs yeux de mortels pourraient ne pas supporter ce qu’ils pourraient voir ici. Ils prennent le temps d’écouter leurs aventures à Mhiilamniir sachant qu’ils les ont observés depuis Arvandor et qu’ils se font la voix de Corellon pour déplorer la situation actuelle de son sanctuaire et sa

dépravation par les orques et les dragons. Ils ont également pu apprécier le courage des PJs et leur absence de calcul lorsqu'il s'est agi d'aller au cœur des rangs des armées orques. Ils sont persuadés que cette situation est la meilleure occasion de purifier le sanctuaire et de le débarrasser de ses occupants actuels.

Ils leur proposent donc d'intervenir pour combattre l'avatar de Gruumsh et la dragonne afin de semer suffisamment de troubles pour permettre aux PJs de fuir et de prendre un peu d'avance. Lashrael se chargera de l'avatar et Felarathael utilisera son pouvoir de téléportation pour envoyer Chloracridara à plusieurs kilomètres de distance.

Le temps nécessaire pour qu'elle revienne devrait permettre aux PJs de rendre un service aux elfes : les deux envoyés confient aux PJs un parchemin de Délivrance qui doit être utilisé dans la salle où la dragonne conserve son trésor et où elle retient prisonnières plusieurs captives dont elle a enfermé les âmes avec un sortilège d'Emprisonnement. Les envoyés préviennent les PJs qu'il y a sûrement plusieurs captives et qu'il n'y a qu'un seul parchemin donc une seule possibilité de libération. Ils leur précisent que le rituel de libération doit se faire la main posée sur l'orbe en donnant de quoi l'identifier formellement, par exemple par son nom, en l'occurrence une certaine Qilué (mais ils ne préciseront pas qu'il s'agit d'une Choisie de Mystra mais ne le nieront pas non plus si les PJs le font remarquer).

Lashrael et Felarathael leur proposent ensuite de se reposer autant que nécessaire dans cette clairière mais en leur rappelant de ne pas s'en éloigner sous peine de grand danger pour leur santé mentale. Les PJs peuvent donc prendre du repos après ces quelques jours difficiles, prier leurs dieux pour apprendre des sorts et même réapprendre leurs sorts pour les adeptes de magie profane, l'ambiance magique du lieu leur permettant de se remémorer leurs sorts même s'ils n'ont pas leur grimoire. Il faut rappeler qu'à ce stade les PJs n'ont pas repris leurs possessions et objets magiques, qui sont normalement gardés dans le trésor du dragon. Lorsqu'ils sont prêts, les deux envoyés de Corellon, manifestement préparés pour la guerre, viennent les chercher et ouvrent de nouveau le portail vers Mhiilamniir.

Au cœur du dragon

Les PJs se retrouvent donc au complet dans la noirceur du Sanctuaire de Corellon, désormais baignés de la lumière de la lune. Les PJs retrouvent un Huictotlan beaucoup plus mesuré, qui semble prendre peu à peu conscience de la folie qui l'a animé jusqu'ici et du fait que sa soif de vengeance ne fera pas revenir Kartas. Il accepte donc de les suivre mais ne fera rien pour s'opposer

aux orques et reviendra même vers eux si les choses tournaient mal pour les PJs.

Ils entendent un coup de tonnerre à l'extérieur et le grondement sauvage de l'avatar de Gruumsh que les PJs peuvent imaginer comme entamant le combat contre Lashrael, au tempérament plus vif. Toute l'attention des habitants de la ville et du Palais est focalisée sur le combat qui se déroule dans le ciel au dessus des temples et les PJs doivent profiter de la diversion pour monter les marches menant aux sous-sols du Palais pour accéder à la salle dans laquelle les dragons conservent leurs possessions. Huictotlan peut les guider vers les appartements des dragons mais il n'y a de toute façon personne à ce niveau pour le moment, tous les occupants étant montés à l'étage supérieur. Les PJs doivent cependant faire vite pour trouver la bonne salle et donc traverser les appartements des dragons pour découvrir une double porte majestueuse aux parois incrustées d'argent, que seule une force monumentale peut pousser (jet de force DC 25, avec possibilité d'ajouter les bonus de plusieurs PJs).

Les PJs découvrent alors une pièce immense, d'une hauteur suffisante pour permettre à un dragon de se mouvoir (mais pas de voler) et au milieu de laquelle se trouve un large puits, donnant plusieurs dizaines de mètres plus bas sur un lac souterrain (qui communique avec les rivières environnantes et permet aux dragons de sortir par cette voie). Des fresques représentant des dragons d'argent couvrent tous les murs de la pièce et le plafond représente une voûte étoilée.



Tout autour de ce puits, répartis en amoncellements disparates, est accumulé le trésor

de Chloracidara. Il est possible de voir émerger différents objets de tas de pièces d'or et d'argent, des rouleaux de parchemins sont dispersés dans un autre coin, des bijoux orques et elfes sont encore entassés dans un coffre entrouvert... Les PJs ont l'œil attiré par quatre sarcophages de pierre de l'autre côté de la pièce, à proximité desquels se trouvent quatre orbes posées sur des piédestaux de métal, dans lesquelles semble tourbillonner des images fugitives (qui sont donc les âmes des prisonnières dont parlaient Lashrael et Felarathael). Dans un dernier coin de la pièce traînent des coffres portant le blason du Trône de Fer et contenant encore des petits sachets de sels rouges, achetés par les orques aux zhentils qui les avaient eux-mêmes achetés aux nains du Transmarche du Mineur à Fès-el-Umbir. Toute la pièce semble baignée de magie et il est quasiment impossible de déterminer sans prendre le temps d'une réelle inspection si un objet est plus particulièrement enchanté qu'un autre.

Le trésor représente donc sa totalité les éléments suivants :

- 17.000 pièces de cuivre
- 1.400 pièces de platine
- 4 gemmes (10, 100*2, 50 pièces d'or)
- 25 objets d'art divers (bracelets, anneaux, tapisserie, harpe, calice, livres, pendentifs, bottes, ceintures, coffrets...) de valeurs variées (7000, 55, 350*9, 100, 5000*6, 700)
- Des objets magiques éparpillés au milieu du trésor global (Epée longue +2 acérée, Bouclier du Lion, Baguette de Soins modérés, Bracelets d'armure +4, Statuette merveilleuse de Hibou, Anneau d'Amitié avec les animaux, Potion de Sagesse, Parchemin de Convocation de Monstres I, Nuée grouillante et Clignotement)

Les PJs ont à peine le temps de balayer la pièce du regard qu'une présence maléfique se fait sentir derrière eux et qu'apparaît dans l'ouverture de la porte la silhouette d'un des Gardes d'Emeraude, qui enlève son casque et se révèle être Chloracidara elle-même. Son aura provoque instinctivement le recul des PJs qui assistent à sa mutation rapide vers sa forme draconique, qui bloque toute sortie. Alors qu'elle se dresse de toute sa hauteur et se prépare à souffler sur les PJs, une autre silhouette de taille elfe apparaît à ses côtés, ce qui fait se retourner le dragon, étonné de voir Lashrael à ses côtés. Dans un sourire, ce dernier lui souhaite un bon voyage et lui pose la main sur les écailles, ce qui provoque instantanément sa téléportation à une dizaine de kilomètres de la ville. Lashrael explique aux PJs qu'il faut néanmoins faire vite puisqu'elle ne se trouve qu'à plusieurs kilomètres à l'ouest de la ville et qu'elle va revenir au plus vite à son repaire avant de vouloir se venger des PJs. Il leur souhaite ensuite bon courage puis disparaît, retournant en Arvandor.

Si l'un des PJs pose la main sur des orbes, il assiste à l'une des scènes suivantes, correspondant au dernier fait marquant la vie de la prisonnière, c'est-à-dire sa capture :

- Une demi-elfe porteuse d'une couronne ornée d'un scarabée d'obsidienne (il s'agit de Loren-Maëlis, reine d'Athalantar) est escortée par un groupe de cavaliers de Tyr et tombe dans une embuscade tendue par des barbares d'Uthgardt puis emmenée dans la Haute Forêt. La troupe est ensuite attaquée par des orques qui font prisonniers les barbares et les emmènent à Mhiilamniir. Les barbares sont tous sacrifiés sur les marches du Palais tandis que la demi-elfe est emmenée dans ses sous-sols.
- Sylia, une jeune elfe sylvaine salue chaleureusement ce qui semble être son frère (que les PJs peuvent reconnaître comme Arvenor) avant de partir dans une quête solitaire dans la Haute Forêt. Alors qu'elle se baigne dans le lac de la cascade (que les PJs reconnaîtront au cours de leur fuite), un immense dragon vert apparaît, la prend dans ses serres jusqu'à l'étouffer et l'emmène vers l'Ouest.
- Un groupe d'elfes noirs menés par une matrone au regard impitoyable avance dans un sombre couloir manifestement souterrain vers sa sortie. La caravane marchande, porteuse du symbole d'un soleil stylisé (soit celui du Xanathar), débouche d'une grotte au cœur des Monts Etoilés et se fait immédiatement attaquer par les deux dragons verts, fils de Chloracidara. Tous ses membres sont tués sauf la matrone qui est emmenée inconsciente dans les airs et ramenée à Mhiilamniir.
- C'est sous la lumière de la lune et au milieu de ruines (que les PJs reconnaîtront plus tard comme étant celles de Port-Elfique) qu'officie une elfe noire dont les mains brillent d'une lueur argentée pour rendre hommage à la lune. C'est à la fin de son office, alors qu'elle entre en méditation que des orques surgissent et l'assomment d'un violent coup de massue.

L'âme de Qilué est évidemment dans cette dernière orbe. Si un PJ garde la main sur celle-ci et prononce son nom tout en lisant le parchemin de Délivrance, l'orbe se fissure progressivement puis finit par libérer ce qui ressemble à une forme gazeuse qui se disperse dans l'air sans qu'il soit possible de savoir dans quel sarcophage elle s'est rendu. Le processus de destruction de l'orbe est d'autant plus rapide que les PJs donnent des détails sur l'âme emprisonnée (nom complet, fait qu'il s'agisse d'une Choisie de Mystra, qu'elle soit fidèle d'Eilistraee, qu'elle est amie avec Iirin Sharadin...).

Il faut ensuite ouvrir les différents sarcophages (ne contenant que des corps nus, sans possessions) pour trouver celui contenant Qilué, désormais bien consciente mais extrêmement fatiguée. La dalle scellant chaque sarcophage est très lourde et il faut réussir trois jets de Force DC 20 pour la déplacer.

Qilué leur expliquera plus tard que Cloracridaraa avait capturé ces femmes pour tenter de leur extorquer leurs connaissances et leurs pouvoirs, pour pouvoir ensuite les transmettre à ses enfants, contre des promesses de libération.

Les PJs n'ont que peu de temps pour explorer le trésor du dragon et peuvent globalement prendre quelques pièces et un objet chacun (sans savoir s'il s'agit d'un objet d'art ou d'un objet magique) car déjà le bruit du combat au dehors semble décroître et les orques ou les autres Gardes d'Emeraude risquent d'arriver.

L'Enfer vert

Si les PJs peuvent respirer sous l'eau (et permettre également à Huictotlan et à Qilué de le faire), ils peuvent fuir par le puits et ressortir par une des rivières. Sinon, ils doivent sortir par les marches du Palais, alors que le combat opposant Lashrael à l'avatar de Gruumsh fait encore rage sur la face Ouest du Palais, entre ce dernier et le temple de Labelas Enoreth. S'ils sont invisibles ou, quel que soit le moyen employé, déguisés en orques, ils peuvent prendre suffisamment d'avance pour avoir une heure de répit au maximum avant que la chasse ne leur soit donnée par les orques. Si les PJs sortent à visage découvert du Palais, ils peuvent parvenir à traverser les lignes orques encore désorganisées par le combat divin mais, dans ce cas, la bataille commencera immédiatement après et les PJs n'auront aucune avance.

Quelle que soit la voie choisie, les PJs retrouvent la silhouette désormais familière d'Arvenor qui a suivi à distance leurs aventures et qui attendait le moment propice pour venir à leur aide. Il les mène en courant sur les vestiges de la Vieille Route, qui reliait autrefois la ville à Port-Elfique mais qui n'apparaît aujourd'hui réellement plus qu'en de rares endroits et qui longe sur plusieurs tronçons la rivière qui se jette ensuite dans la Delimbiyr. Dans ses tronçons les mieux conservés, la route fait plus de dix mètres de large et son pavement reste étonnamment en bon état, permettant une course plus rapide que dans les fourrés alentours. Ces portions restent rares et il faut toute la connaissance d'Arvenor pour les trouver à travers cette forêt particulièrement dense, et ainsi d'échapper au moins provisoirement aux orques, qui connaissent parfaitement la région.

Commence alors une traque de plusieurs jours, trois jours dans le meilleur des cas, si les PJs parviennent à dissimuler leurs traces, et une journée et demie à peine sinon. Chaque PJ doit réussir à chaque demie journée de course un jet de Vigueur DC 20 pour ne pas avoir un malus de -2 (cumulatif en cas d'échecs répétés) à tous les jets en raison de la fatigue accumulée.

Leurs poursuivants se comptent par centaines, certaines d'entre eux étant montés sur des chauves-souris ou des mouflons, ne prenant pas de repos, constamment encouragés par les fils de Chloracridara. Ces deux derniers n'utiliseront pas leur forme draconique, par jeu au départ puis par prudence ensuite lorsqu'ils verront leur mère affronter les PJs. Ils comprendront alors que le temps de leur indépendance est venu et partiront vers d'autres horizons. Les PJs peuvent se souvenir que l'utilisation de magie sera automatiquement détectée par les dragons et donc orientera la poursuite sur leurs traces.

Les PJs doivent comprendre que les orques peuvent surgir de n'importe où et doivent avoir le sentiment qu'aucune autre voie que la fuite est possible. Ils sont opposés de manière épisodique à des petits groupes mais il faut soit qu'ils évitent le combat soit en tout cas qu'ils l'écourtent sous peine de voir se transformer une simple escarmouche en un combat inégal, des dizaines d'orques rejoignant ensuite le combat à chaque round.

La poursuite dans la jungle est l'occasion de voir entrer en action les éclaireurs orques, spécialistes de la traque et de la course en forêt. Les PJs ont plusieurs fois l'impression (confirmée ensuite) que certains d'entre eux courent parallèlement à eux, jusqu'à les dépasser de façon à les rabattre ensuite sur les gros des troupes.

Après quelques heures de courses, les PJs débouchent sur le bord d'une rivière encaissée, traversée par un fragile pont de lianes. Les PJs peuvent le traverser en courant (jet de Réflexes DC 20) ou le traverser prudemment, auquel cas ils s'exposent à des jets de flèches empoisonnées des orques restés sur la rive. Si le pont est détruit, ces derniers contourneront l'obstacle et traverseront la rivière plus en aval mais cela leur fera perdre deux heures, sauf si les dragons décident de les faire traverser en en portant quelques uns sur leur dos. Par ailleurs, les dragons n'hésiteront pas de manière ponctuelle à en transporter de cette façon pour encercler les PJs.

Les PJs ont ensuite l'occasion de prendre un repos sommaire dans les ruines d'un avant-poste elfique du Donjon Sans Nom, restes d'une tour dissimulée derrière de hauts arbres. Se retrancher ici serait néanmoins une erreur fatale dans la mesure où les orques finiront par les localiser et les PJs ne pourront alors que succomber sous les assauts successifs de centaines d'orques.

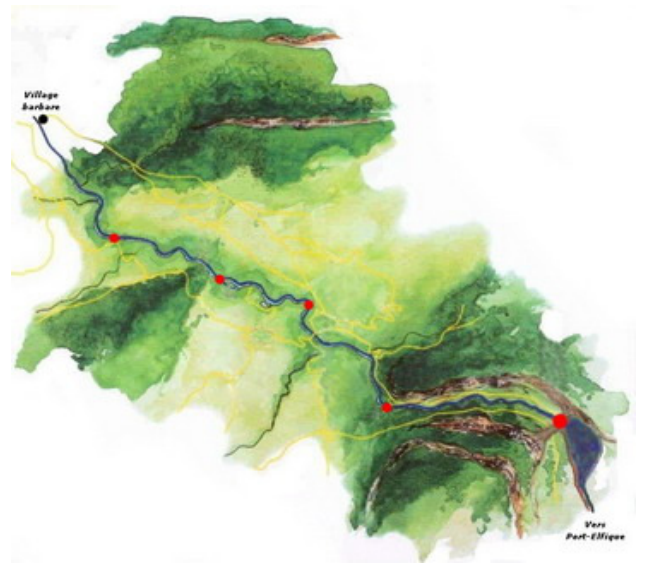
Plus loin vers l’Est, les PJs débouchent sur un bassin naturel alimenté par une large cascade de faible hauteur, derrière laquelle il est possible de sommairement se cacher (sachant qu’il n’y a pas de grotte ou de réelle cavité) tandis qu’Arvenor brouille leur piste de façon à persuader les éclairieurs orques qu’ils ont descendu la rivière coulant du bassin. Le stratagème fonctionne à merveille mais les PJs devront réussir un jet de Réflexes DC 15 pour ne pas glisser sur les pierres humides derrière la cascade et ainsi tomber sur les rochers, dévoilant alors leur présence.

A la suite d’une nouvelle étape de course-poursuite, les PJs entendent des bruits de course tout autour d’eux, indiquant la présence d’orques à proximité, mais ont la « chance » de déboucher sur ce qui semble être une petite clairière entourée d’une lisière infranchissable d’aubépines, qui se referme immédiatement derrière l’entrée des PJs. Il s’agit en réalité d’un bosquet créé par Turlang¹⁵ afin de leur permettre de prendre un peu de repos pendant la poursuite. Il a laissé à leur attention des fioles en écorce (à raison d’une par personne) de « Rosée de Turlang » qui permet en quelques gorgées de guérir toutes les blessures et soigner toutes les éventuelles maladies. Pendant que les PJs reprennent leur souffle et boivent ce nectar, ils entendent au dehors les bruits de combat opposant les orques aux sylvaniens de Turlang venus à la rescousse. Ces derniers font des ravages dans les rangs orques, qui préfèrent faire temporairement retraite plutôt que de subir des pertes trop importantes mais ils se reprennent vite sous l’impulsion des Gardes d’Emeraude et reprendront la traque dès que les sylvaniens seront partis. Après moins d’une heure, Turlang souhaite bonne chance aux PJs, fait disparaître le bosquet et repart avec ses troupes. Les PJs doivent donc reprendre la course, les orques ne mettant pas plus d’une demi-heure pour se rendre compte de leur départ, d’autant plus si les PJs font l’erreur d’utiliser de la magie, réveillant ainsi les dragons...

La traque reprend ensuite sur le même rythme pendant les heures suivantes mais, alors que la battue semble se resserrer autour d’eux et que des orques surgissent de tous côtés, les PJs débouchent sur un village barbare abandonné en bordure de rivière. La place du village est déserte, certaines cases sont à moitié brûlées, quelques restes de pillage jonchent encore le sol. Un ponton accueille encore une petite dizaine de canoës biplaces et les PJs n’ont pas d’autre choix que de courir vers ces derniers, tandis que des orques courent à leur suite en hurlant. Les PJs embarquent donc rapidement dans les canoës (deux par canoë) et rament pour s’éloigner de la rive tandis que s’éloigne également Arvenor, qui préfère rester sur la rive pour retarder les

orques et qui salue une dernière fois les PJs. Le cours d’eau est relativement calme au début mais des clameurs parviennent à leurs oreilles et ils se rendent que les orques ont trouvé d’autres embarcations et qu’ils sont en train eux aussi de pagayer dans leur direction, tandis qu’Arvenor reste debout sur la berge malgré le nombre des assaillants.

Les PJs sont donc censés accélérer le rythme mais le cours d’eau s’en charge également pour eux et devient progressivement plus turbulent et agrémenté de passages encombrés de rochers qui créent des rapides et des tourbillons. Les PJs vont être confrontés à une série de quatre séries de rapides, de difficulté variable (DC successives de 15, 18, 15 et 13). Il leur faut à chaque fois réussir un jet de compétence (addition de la moyenne des bonus de Force et de Dextérité de chacun des occupants du bateau, un seul jet étant fait par canoë), sous peine de se retourner et de voir les occupants tomber à l’eau. Une seule tentative pour remonter à bord est possible entre deux rapides et il faut réussir un jet DC 15, sous peine d’aller heurter les rochers du rapide suivant, et de subir 3d6 de dégâts. Les berges de la rivière sont assez escarpées et il est difficile d’y prendre pied.



Après un dernier virage et alors que les orques semblent abandonner la partie mais que la silhouette grandissante d’un dragon vert apparaît au loin, le cours d’eau s’accélère et file droit jusqu’à « disparaître » à l’horizon, un sourd grondement laissant comprendre qu’il y a sûrement une cascade quelques cents mètres plus loin.

Les PJs doivent réussir un jet DC 20 pour ramener l’embarcation sur la rive avant que le courant ne soit définitivement trop fort. En cas de réussite, les PJs peuvent débarquer et contourner la cascade par un chemin qui serpente le long de la chute d’eau. En cas d’échec (ou si un PJ arrivait à la

¹⁵ Cette scène n’a pas lieu si les PJs ont combattu le sylvanien à l’entrée de la Haute Forêt

nage, auquel cas il est impossible de se soustraire au courant), le canoë et ses occupants suivent la chute d’eau et tombe une trentaine de mètres plus bas (6d6 de dégâts sans jet de Réflexes, dégâts réduits de moitié en cas de réussite d’un jet d’Acrobatie DC 20 qui permet de réaliser un plongeon).

Juste avant le moment critique où l’on ne voit plus ce qu’il y a droit devant, les PJs ont une vision d’Arvenor à genoux, percé de multiples flèches empoisonnées et empennées de noir, devant lequel se dresse un des Gardes d’Emeraude. Il lui fait face en souriant tandis que le dragon le décapite d’un seul coup d’épée, insensible à « l’esprit de sacrifice » dont a fait preuve l’elfe sylvain, impressionné par le courage et la détermination des PJs.

Qu’ils soient arrivés à pied ou en chutant, les PJs parviennent sur une étendue d’eau plus calme, en bordure d’une grande clairière au milieu de laquelle trône un chêne magnifique, endroit que choisit Chloracidara¹⁶ pour attaquer les PJs.

Se réfugier sous l’arbre permet d’échapper à 25% des dommages pour les trois premiers souffles.



Elle commencera par survoler plusieurs fois la scène en soufflant son gaz empoisonné sur les PJs pour les affaiblir et les disperser. Dès qu’elle voit qu’elle peut en séparer un ou deux et les combattre au sol, elle se pose et déchaîne sa colère sur eux. Si elle en a l’occasion, elle ne fera qu’une bouchée de Huictotlan ou de Qilué (qui est pour sa part dépourvue de sorts après son emprisonnement)...

¹⁶ Cf. *Manuel des Monstres* page 66, dragon vert « très vieux »

Chloracidara a mémorisé les sorts suivants :

Niveau 0 : Résistance, Détection de la magie, Son imaginaire, Illumination

Niveau 1 : Bouclier, Projectile magique, Graisse, Rayon affaiblissant, Agrandissement

Niveau 2 : Protection contre les projectiles, Détection de l’invisibilité, Flou, Invisibilité, Cécité

Niveau 3 : Dissipation de la magie, Protection contre les énergies destructrices, Rapidité, Immobilisation des personnes, Eclair

Niveau 4 : Bouclier de froid, Peau de pierre, Assassin imaginaire, Métamorphose provoquée

Niveau 5 : Téléportation, Main interposée de Bigby

Niveau 6 : Double Illusoire *ou* Pétrification (en fonction de la puissance des PJs ressentie par le dragon jusque là)

Les sorts soulignés sont ceux lancés par Chloracidara avant qu’elle n’attaque les PJs, qui lui confèrent notamment les avantages suivants : +4 à la CA, +1 aux JS, +2 en Force (+1 au toucher et aux dommages), 20% de chances d’être raté à chaque attaque, +1 action partielle à chaque round, Résistance aux projectiles magiques et non magiques, Résistance 10/+5 jusqu’à 150 points maximum).

Elle utilisera également son pouvoir de Suggestion pour contraindre un ou plusieurs PJs à prendre sa défense ou à attaquer ses compagnons.

Elle ne combattra pas jusqu’à la mort sauf elle sent qu’elle peut prendre le dessus (et ira dans ce cas jusqu’à ses limites, quitte à les dépasser). Si elle doit prendre la fuite, elle se cachera pour se soigner et restera dans cette région en attendant le retour éventuel des PJs (et donc à la fin du chapitre suivant).

Après le combat, Huictotlan, qui se méfie de la ténacité des orques, pousse les PJs à continuer la fuite jusqu’à atteindre la lisière de la forêt, avant de prendre le moindre repos. Les PJs peuvent donc embarquer de nouveau dans les canoës et poursuivre le cours désormais paisible de la rivière jusqu’à la sortie de la forêt et la vision des ruines de Port-Elfique, dans lesquelles Qilué leur propose de se soigner et de se reposer. Ils peuvent à cet endroit dissimuler leurs canoës ou même les laisser bien en vue, sachant qu’ils ne bougeront pas avant que les PJs aient l’occasion de les reprendre en repartant de Mortneige.

Les orques auront appris la défaite du dragon et se seront repliés pour savoir quel clan va reprendre le pouvoir à Mhiilamniir... Le trésor sera quant à lui récupéré par les fils de Chloracidara.

Le Temps des Secrets

Qilué indique aux PJs comment s’orienter dans Port-Elfique et les conduit vers les anciens thermes de la ville, dont les bains sont encore aujourd’hui alimentés par des sources chaudes. Les

PJs peuvent ainsi prendre un repos mérité dans ce bain, avec une vue sur le soleil qui se couche sur la Haute Forêt et embrase la vallée de la Delimbiyr.

Huictotlan sort alors de sa besace de petites fioles et prépare pour les PJs une boisson de son pays, qu’il appelle « Ananas pressé », et qui combine du jus de ce fruit étrange et inconnu des PJs, une sorte d’alcool blanc, un sirop de sucre et une crème liquide odorante (de noix de coco), fabriquant ainsi un cocktail savoureux¹⁷.

Peut alors s’engager une discussion entre Huictotlan et les PJs, qui ont le choix entre le livrer au Comte Cormaeryn (avec toutes les difficultés logistiques que cela implique) ou de l’interroger eux-mêmes. S’ils lui garantissent la liberté et leur silence sur sa disparition (ou même financer son trajet retour vers Maztica), il leur dira ce qu’il sait.

Les secrets de Huictotlan

Il sait grâce aux dernières confidences de Kartas que l’anneau a été caché dans un monastère à l’écart de toute civilisation, dans les montagnes Nétheres, dans un hospice de Marthammor que connaissait Kartas. Il avait notamment cité un des hospitaliers nommé Frère Dunderl. Il ne sait pas que l’anneau a été ensuite caché par les Chartreux. Le prêtre maztèque dira aux PJs que son maître avait peur que l’anneau ne tombe en de mauvaises mains (mais ignore les raisons qui conduisaient Kartas à cette inquiétude), ce qui explique pourquoi il l’avait pris puis caché, mais il n’en dira pas plus, n’en sachant pas plus et répétant que la volonté de son maître était de le cacher le plus soigneusement possible.

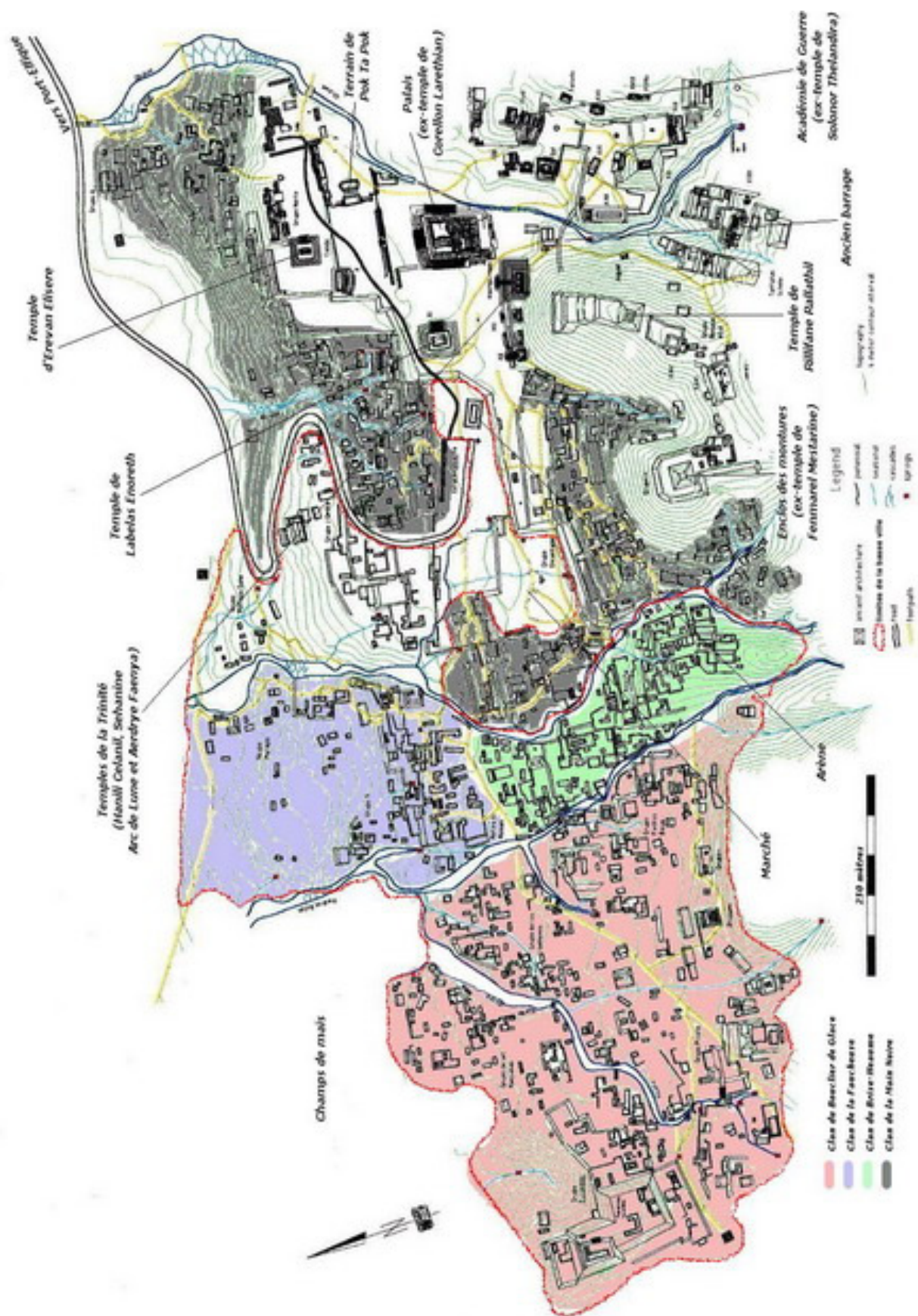
Il leur raconte également les circonstances de la mort de Kartas, qui voulait défendre un campement d’orques pacifiques (appartenant à une rare sous-race) installés à proximité d’un gisement d’or que convoitait une compagnie marchande, qui avait fait appel à des chevaliers de Tyr pour les exterminer.

Pendant leur conversation et alors que la nuit n’est illuminée que par une lune partielle apparaissent des prêtresses elfes noires, sans que l’on connaisse leurs intentions.

Les deux sœurs se tombent dans les bras et fêtent joyeusement leurs retrouvailles, Qilué présentant les PJs et racontant les circonstances de sa libération. Ysolde les remercie vivement, au nom des liens du sang et au nom d’Eilistraee, avant de repartir ensuite avant la fin de la nuit à travers un rayon de lune qui doit les emmener vers la Promenade d’Eilistraee, son domaine divin, laissant les PJs reprendre la route vers Sundabar puis Mortneige.

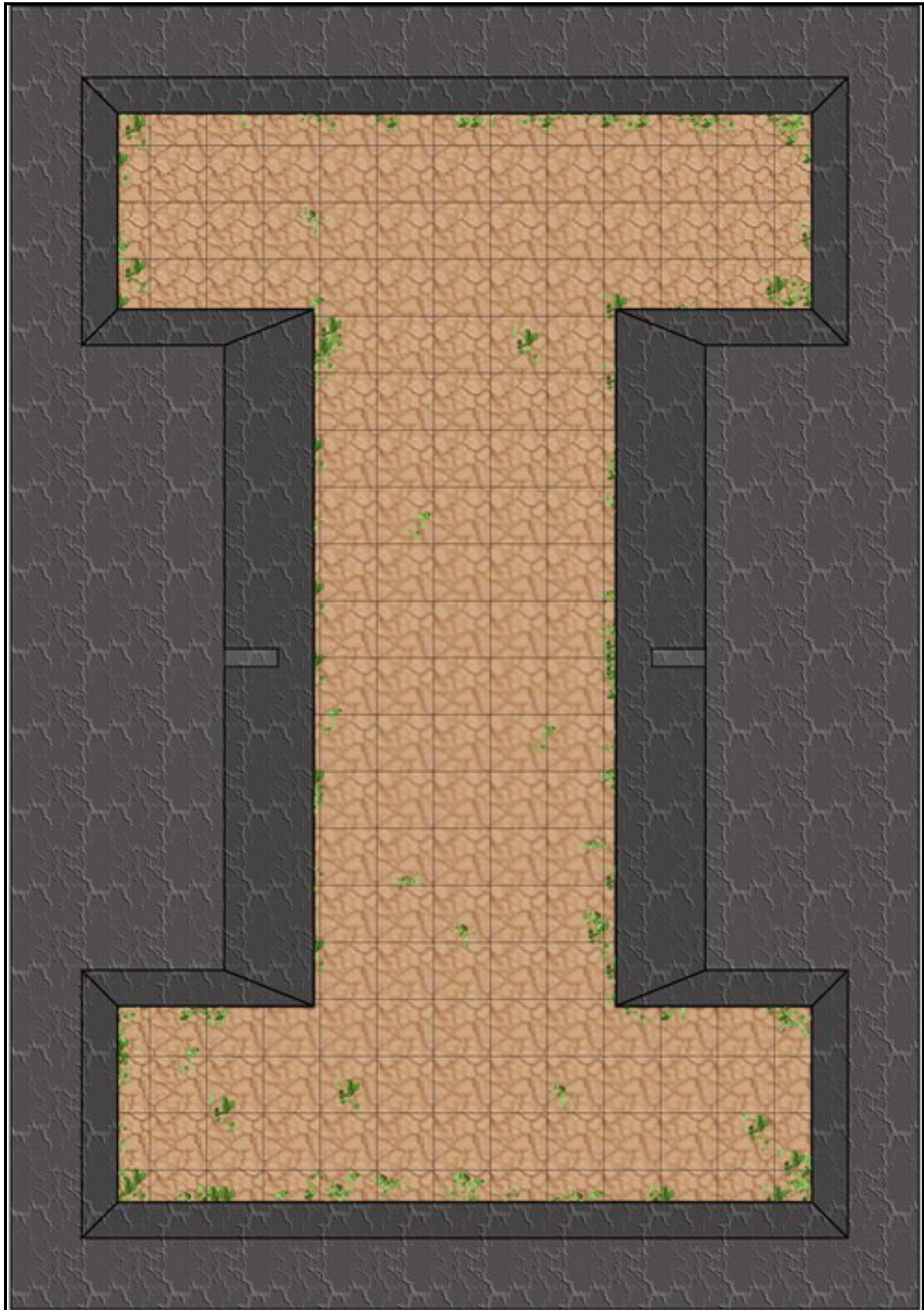
¹⁷ La fameuse Pina Colada !

Plan de Mhiilamniir

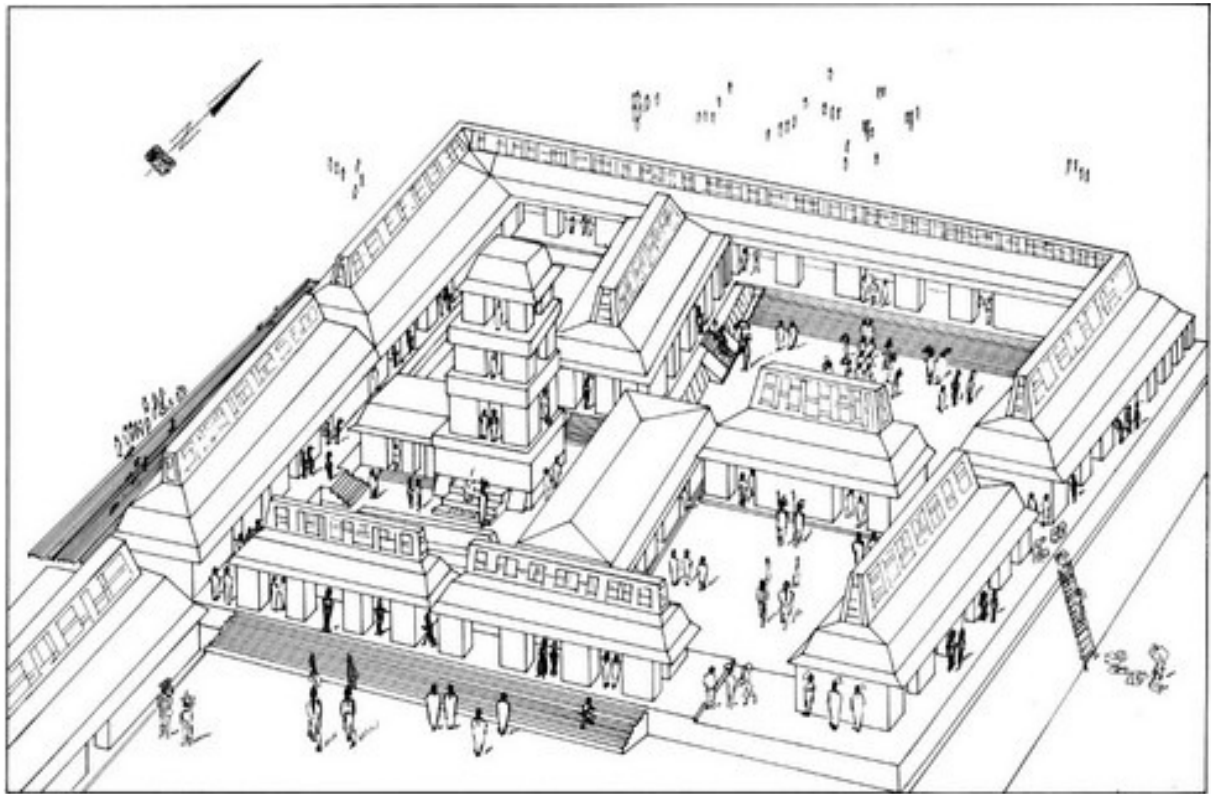


Terrain de Pok Ta Pok

Reprendre les miniatures de la page « Clairière du dragon »



Palais de Corellon



Arche d'Arvandor

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
☺	☳	▲	☹	☾	☺	☳	▲	☹	☺	☳	▲	☹

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
☾	☺	☳	▲	☹	☺	☳	▲	☹	☺	☳	▲	☹

☹☳☾ ▲☹☾ ☹☳☾
 ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾
 ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾
 ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾
 ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾ ☹☳☾

Fresques de la Seldarine

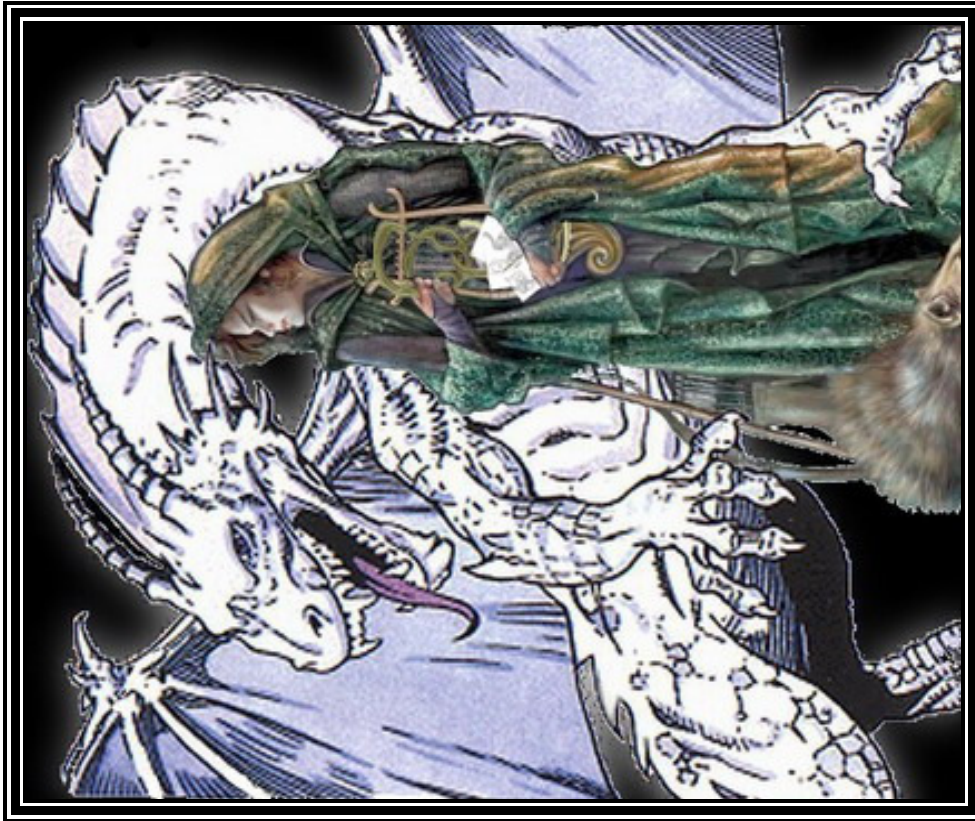
Corellon Larethian (avant les épreuves)



Corellon Larethian (après les épreuves)



Erevan Elisere



Rillifane Rallathil



Labelas Enoreth



Solonor Thelandira



Hanali Celanil



Sehanine Arc-de-Lune



Aerdrye Faenya



Fenmarel Mestarine



Eilistraee



Légende des Pléiades

Traduction en Thorass de la version originale écrite en Espruar

Lorsque Corellon Larethian eut fini de créer le monde, les forêts et les cours d’eau, il s’y promena et les trouva beau. Il lui trouva cependant un goût d’inachevé et ressentit une profonde solitude. Il comprit alors qu’une telle merveille ne serait jamais qu’un écrin pour une plus grande merveille encore, des peuples qui sauraient vivre en harmonie entre eux et avec cette Nature. Il était cependant épuisé de sa création et se mit en quête d’autres dieux qui pourraient se joindre à lui pour cette nouvelle entreprise.

Lors d’une de ces errances, il arriva sur les bords d’un lac qu’il n’avait jamais vu jusqu’alors. Sur les rives de ce lac se reposaient sept jeunes déesses d’une rare beauté, qui furent surprises de le voir arriver mais qui acceptèrent de partager leur repas avec lui. Il fut charmé par leurs paroles et par leur douceur mais aussi par leurs talents qui étaient aussi multiples qu’exceptionnels. Lorsqu’il leur exposa son projet, elles rirent et le rejetèrent en lui disant qu’elles n’étaient pas prêtes à s’unir à lui, et qu’elles comptaient plutôt profiter de la douceur de ce monde qu’il avait créé.

Sentant qu’il ne pourrait mener à bien ses projets sans elles, Corellon en conçut de la colère et leur annonça que, si elles ne se décidaient pas à le suivre de leur plein gré, il les enlèverait de force. Les sept sœurs rirent encore, se moquèrent de lui et de son arrogance, et repoussèrent de nouveau ses avances. Corellon les menaça, cria et tempêta, puis leur donna la nuit pour accepter sa proposition. Il s’endormit ensuite du plus profond sommeil, sous un ciel étoilé et alors que le feu de camp se mourrait doucement.

Au petit matin, la première sœur, la plus ingénieuse, profita du sommeil de Corellon pour l’enchaîner et ferma les chaînes avec un cadenas ne pouvant s’ouvrir qu’avec trois tiges de métal, qu’elle tordit pour les assembler de manière inextricable. Par défi, elle lui jeta l’ouvrage pendant que ses sœurs fuyaient dans la forêt toute proche. Corellon fit preuve d’une telle détermination et d’une telle malice pour se libérer qu’elle en fut impressionnée et qu’elle accepta de le suivre dans les profondeurs de la forêt.

La plus sage d’entre elles, qui pouvait voir au-delà des frontières du Temps, attendait Corellon sur le bord d’un étang rempli de l’eau la plus pure. Elle lui proposa de voir son futur dans son reflet et ainsi de connaître sa Destinée. Corellon ne s’y trompa pas et fit preuve d’une telle clairvoyance que la deuxième sœur prit l’engagement de l’accompagner dans son voyage.

Celle qui ne faisait qu’une avec la forêt décida, pour échapper à Corellon, de se fondre dans l’arbre le plus majestueux de la forêt, enfonçant ses orteils dans les profondeurs de la terre et étendant ses bras sur l’ensemble du territoire sylvestre. Corellon décida de s’immerger également dans un arbre voisin et il vit que la forêt était belle mais fragile. Il décida d’installer en son cœur un temple indestructible, vers lequel convergeraient toutes les racines de toutes les plantes de la forêt. Emue par cette attention, la troisième sœur décida de suivre ses pas.

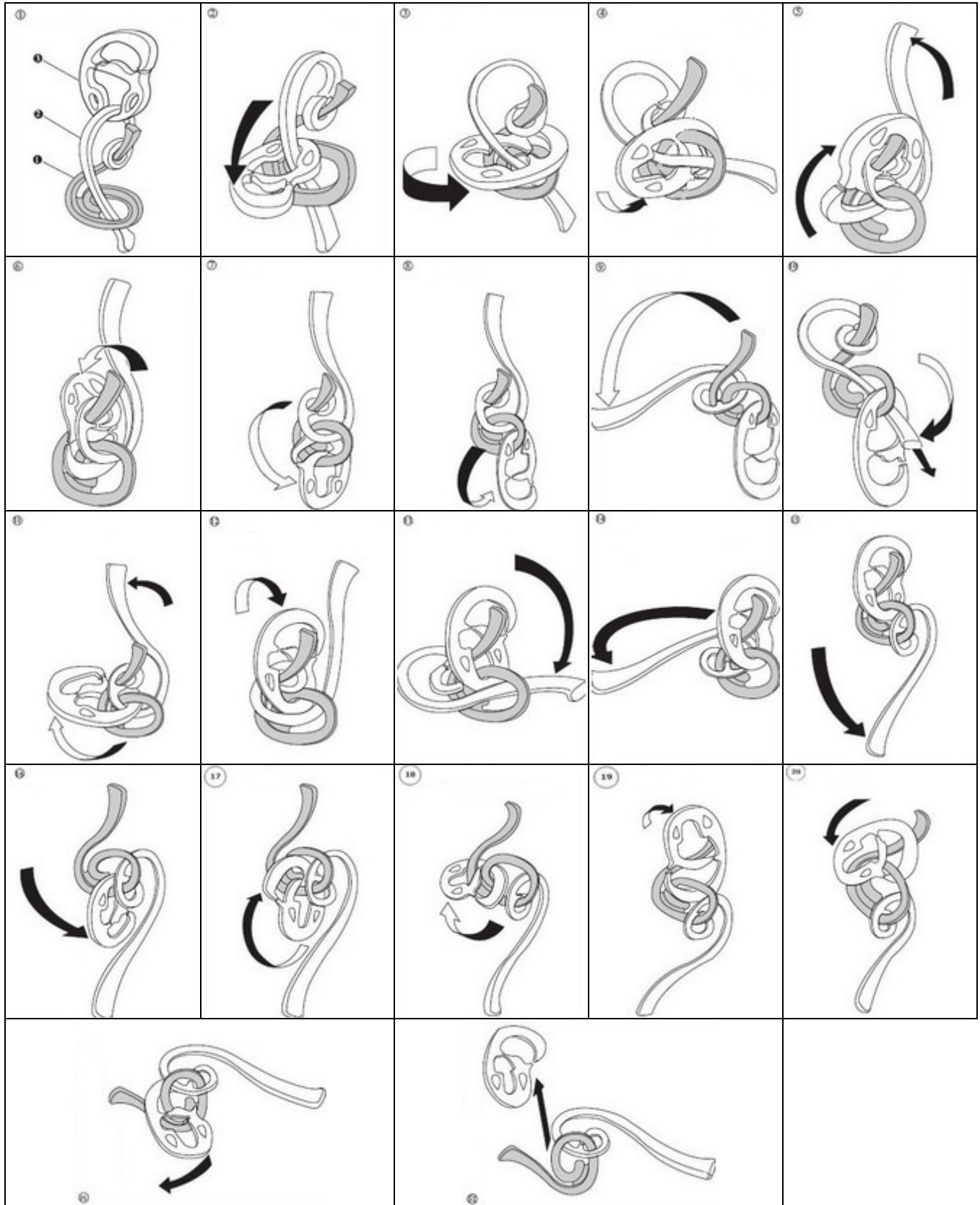
La quatrième, une chasseuse hors-pair, attendait Corellon de pied ferme au cœur de la forêt, tandis que ces dernières sœurs fuyaient. Corellon se trouva face à face avec elle et ne trembla pas lorsque la flèche s’envola de l’arc et fendit les airs vers lui pour frapper le cœur de sa cible. Impressionnée par tant de courage, la quatrième sœur n’eut pas d’autre envie que de se joindre à lui.

Les trois dernières sœurs, voyant qu’elles ne trouveraient pas de salut sur terre et voyant Corellon sur le point de les rattraper, décidèrent de fuir dans les étoiles. La plus jolie d’entre elles prit une mèche de cheveux et en fit une corde de toute beauté. La sixième était la reine des vents et fit monter la corde vers le ciel. La dernière, fille de la Lune, implora cette dernière de les accueillir. Corellon s’approchait tant qu’elles n’avaient plus le temps de monter l’une après l’autre. Elles décidèrent alors de ne former plus qu’une et montèrent à la corde, tel un rayon de lune dressant un pont entre elle et la terre.

Corellon ne s’avoua pas vaincu et entreprit de monter lui aussi à la corde. Les trois sœurs conservaient une certaine avance mais eurent la surprise de voir que le rayon de lune qu’elles suivaient s’arrêtait en plein ciel et ne leur permettait pas d’accéder à l’astre céleste. Levant les yeux vers ce dernier, les trois sœurs virent qu’il leur souriait et elles comprirent alors que Corellon en était également le fils et que leur destin était de l’accompagner. Les sept sœurs et Corellon s’unirent donc pour rejoindre les étoiles et brillent aujourd’hui encore dans le ciel nocturne sous le nom des Pléiades, montrant l’union éternelle de la Seldarine...

Solution du casse-tête

A découper en autant de cartes et à mélanger avant de les donner aux PJs

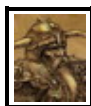
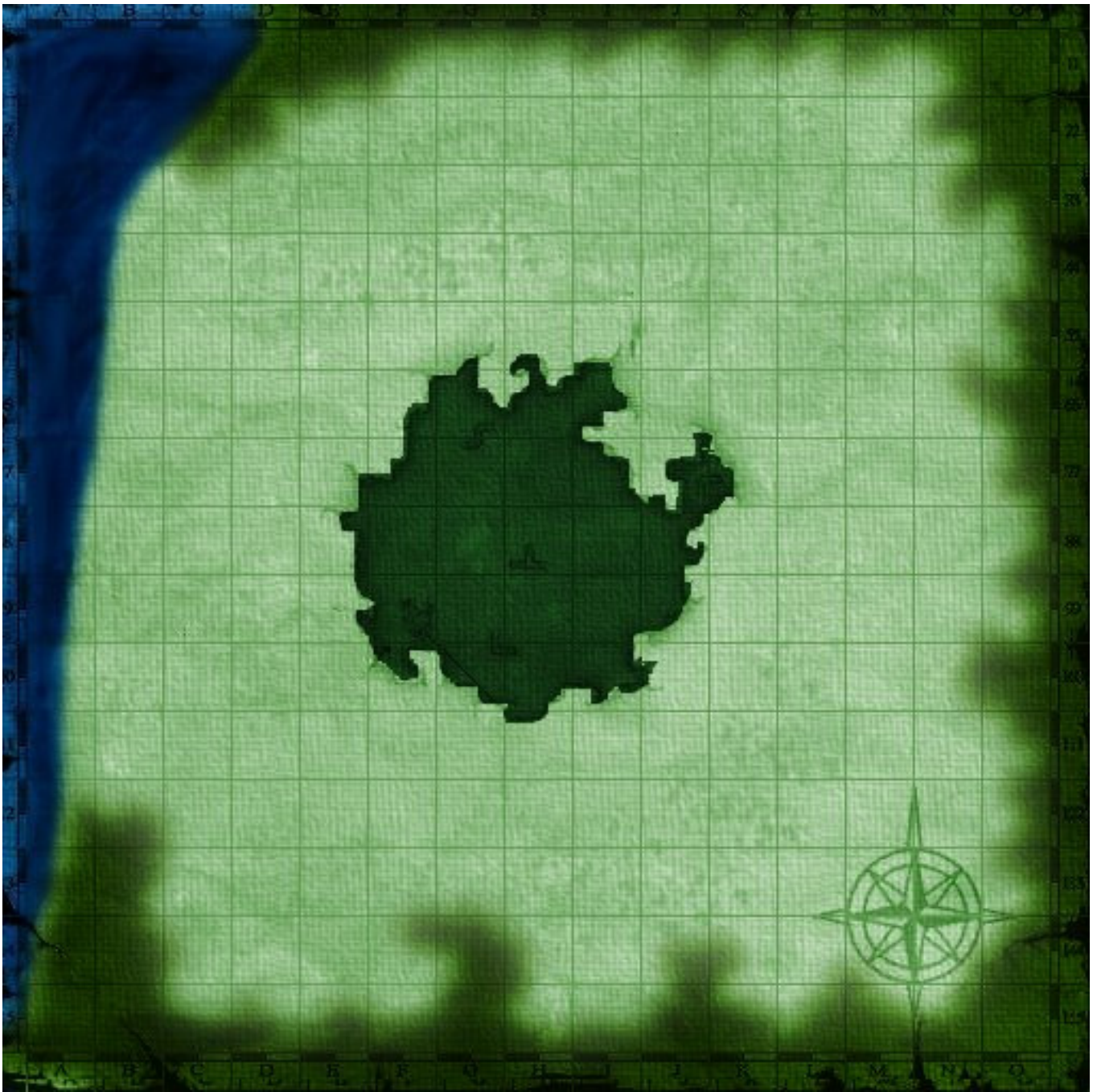


Roue de la Trinité

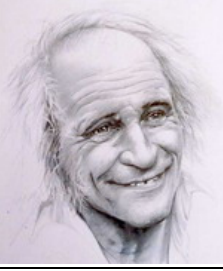
A découper de façon à permettre au disque central de tourner pour faire correspondre la tête de dragon stylisée avec les symboles divins




Clairière du dragon



PNJs « L'Esprit de Sacrifice »


	GILDAS PIEDOR
	Responsable de la guilde des caravaniers de Triboar
<p>Expert niveau 3</p> <p>De bonne volonté, ne souhaite pas la guerre et fera tout pour trouver une solution</p>	


	ILRIN SHARADIN
	Guide officiant à l'ouest de la Haute Forêt, à la réputation plutôt trouble
<p>Rôdeur niveau 5</p> <p>Connait personnellement Qilué et plusieurs fois guidé des groupes d'elfes noirs fidèles d'Eilistraee ce qui lui a valu une réputation sulfureuse, étant considéré comme proches des habitants de l'Ombreterre</p>	


	HALA DANSESPRIT
	Shaman clan du Grand-Père Arbre, aux convictions aussi affirmées que son ambition
<p>Druide de Sylvanus niveau 7</p> <p>Très ambitieuse mais aussi très patiente, dirige d'une main de fer la clan malgré son jeune âge, en attendant la disparition du chef de clan</p>	


	ARVENOR
	Elfe sylvain, vainqueur de la Grande Chasse et habitant de Raythayllator
<p>Rôdeur niveau 8</p> <p>Arc magique ?</p>	

	HUICTOTLAN
	Ancien haut-prêtre maztèque et confident de l'explorateur Kartas
<p>Prêtre de Gruumsh niveau 8 (ex prêtre de Tempus)</p> <p>Est devenu fou de douleur à la mort de Kartas mais peut être convaincu d'abandonner ses projets</p>	

	KOURSK'HAIK MAIN NOIRE
	Commandant orque des forces de Mhilamniir, réputé pour son intransigeance et sa brutalité
<p>Guerrier niveau 12</p> <p>Objets magiques ?</p>	

	GARDES D'ÉMERAUDE
	Deux jumeaux, portant toujours une armure complète de couleur verte
<p>Dragons verts adolescents, fils de Chloracidara</p> <p>Toujours prêts à se battre sans toujours mesurer les risques du combat</p>	

	YEEKAZ VOIT-LOIN
	Prêtre de Gruumsh, borgne comme lui et entièrement dévoué à son culte
<p>Prêtre de Gruumsh niveau 10</p> <p>Objets magiques et sorts ?</p>	

	QILUE VELADORN
	Elfe noire fidèle d'Eilistraee et prisonnière de Mhilamniir
<p>Prêtresse d'Eilistraee niveau 17 et Choisie de Mystra</p> <p>Prisonnière depuis 6 mois sans que ses sœurs ne le sachent</p>	

Ilrin SHARADIN	
Carac.	male human Rgr5; CR 5; HD 5d10+5; hp 34; Init +2; Spd 30 ft; AC 22/19, touch 13, flat-footed 20/17 (+2 Dex,+1 nat,+4 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +5; Melee heavy pick +7 (1d6+4/x4) and handaxe +7 two-handed (1d6+2/x3), or heavy pick +9 (1d6+4/x4), or handaxe +9 light (1d6+4/x3); Ranged composite longbow +9 (1d8+5/x3); SQ favored enemy (2); AL NG; SV Fort +5, Ref +5, Will +2; Str 16(+3), Dex 14(+2), Con 13(+1), Int 16(+3), Wis 13(+1), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+10, SPOT+5(4), LISTEN+1, MOVE SILENTLY+8(8), animal empathy+7(8), balance+0, climb+9(8), escape artist+0, intuit dir+4(3), jump+1, knowledge(nature)+8(5), perform+1(2), pick pocket+4(4), profession(cook)+3(2), search+10(7), sense motive+2(1), wilderness lore+6(5); ambidexterity, combat casting, expertise, lightning reflexes, track, two-weapon fighting. Skill Extras: +2 handle animal with animals, +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Rgr Spells Prepared: (1) (DC = 11 + spell level) 1--Resist Elements.
Equip.	Equipment: +1 mighty composite longbow (+3 str), +1 handaxe, 21 +1 arrow(s), +1 heavy pick, +1 chain shirt (` shadow), +1 large steel shield, Handy Haversack, ` Amulet of Natural Armor (+1), ` Ring - Protection +1, Potion of Invisibility, Potion of Levitate, Potion of Oil of Timelessness, Potion of Reduce (at 5th level), Potion of Sneaking, Scroll of Cure Light Wounds (CL1), Scroll of Protection From Elements (CL5), 82 g

Hala DANSESPRIT	
Carac.	male human Drd7; CR 7; HD 7d8+28; hp 65; Init +1; Spd 20 ft; AC 21/18, touch 12, flat-footed 20/17 (+1 Dex,+1 nat,+3 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +5; Melee shortspear +9 two-handed (1d8+5/x3), or dagger +9 light (1d4+4/19-20); Ranged sling +8 (1d4+2); SQ animal companion, nature sense, resist nature's lure, trackless step, wild shape 3/day, woodland stride; AL NG; SV Fort +9, Ref +5, Will +8; Str 16(+3), Dex 13(+1), Con 19(+4), Int 14(+2), Wis 17(+3), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-2, SPOT+10(2), LISTEN+3, MOVE SILENTLY-2, animal empathy+6(4), balance-2, climb+0, concentration+12(8), disguise+3(1), escape artist-2, handle animal+8(6), heal+4(1), innuendo+4(1), intuit dir+6(3), jump+0, knowledge(nature)+11(9), profession(fisher)+6(3), ride+4(1), scry+4(2), spellcraft+12(10), swim+7(4), use rope+4(3), wilderness lore+9(6); empower spell, enlarge spell, lightning reflexes, still spell.
Sorts	Drd Spells Prepared: (6/5/4/3/1) (DC = 13 + spell level) 0--Create Water (2), Guidance, Resistance, Virtue (2); 1--Cure Light Wounds, Invisibility to Animals (2), Magic Fang (2); 2--Chill Metal, Lesser Restoration, Summon Nature's Ally II, Summon Swarm; 3--Dominate Animal, Snare, Spike Growth; 4--Quench.
Equip.	Equipment: +1 sling, +1 dagger, 27 +1 sling bullet(s), +1 shortspear, +2 hide, +1 large wooden shield, Feather Token (swan boat), Necklace of Fireballs (Type III), Necklace of Fireballs (Type V), ` Amulet of Natural Armor (+1), ` Eyes of the Eagle, ` Periapt of Wisdom +2, ` Ring - Protection +1, Potion of Remove Paralysis, Potion of See Invisibility, Potion of Spider Climb, Scroll of Delay Poison (CL3), Scroll of Invisibility to Animals (CL1), Scroll of Stone Tell (CL11), 15 gp.

Arvenor	
Carac.	male wood elf Rgr8; CR 8; HD 8d10; hp 57; Init +5; Spd 30 ft; AC 26/23, touch 16, flat-footed 21/18 (+5 Dex,+1 nat,+5 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +8; Melee trident +12/+7 (1d8+6) and handaxe +11 two-handed (1d6+3+1d6 shock/x3), or trident +14/+9 (1d8+6), or handaxe +13/+8 light (1d6+5+1d6 shock/x3); Ranged composite shortbow +15/+10 (1d6+4/x3); SQ +2 save vs. enchantment, favored enemy (2), find hidden portals, low-light vision, sleep immunity; AL NG; SV Fort +6, Ref +9, Will +2; Str 19(+4), Dex 20(+5), Con 11(+0), Int 9(-1), Wis 11(+0), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+4, SPOT+7(5), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+4, alchemy+0(1), balance+5(1), bluff+0(1), climb+7(4), concentration+1(1), escape artist+4, handle animal+1(2), intuit dir+1(1), jump+3, open lock+6(1), search+3(2), wilderness lore+10(10); ambidexterity, dodge, lightning reflexes, run, track, two-weapon fighting.
Sorts	Rgr Spells Prepared: (1) (DC = 10 + spell level) 1--Animal Friendship.
Equip.	Equipment: +1 mighty composite shortbow (+2 str), +1 handaxe (` shock), 21 +1 arrow(s) (distance), +2 trident, +1 mithral breastplate, +1 large steel shield, Hand of the Mage, Necklace of Fireballs (Type IV), Scarab Golembane (flesh), Wand - Cure Light Wounds (43 charges), ` Amulet of Natural Armor (+1), ` Gauntlets of Strength +2, ` Ring - Protection +1, Potion of Bull's Strength, Potion of Fly, Potion of Invisibility, Potion of Spider Climb, Scroll of Greater Magic Fang (CL5), Tanglefoot Bag, 10 gp.

Yeekaz Voit-Loin	
Carac.	male orc Clr10; CR 10; HD 10d8+20; hp 68; Init -1; Spd 20 ft; AC 26/23, touch 10, flat-footed 26/23 (-1 Dex,+2 nat,+8 armor,+3 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +7; Melee halbspear +12/+7 (1d6+5/x3), or light mace +12/+7 light (1d6+5+1d6 cold); Ranged light crossbow +9 (1d8+3/19-20) (from bolt(s): +1d6 shock); SA turn undead 5/day; SQ +10 strength 1/day, darkvision 60', evil spells +1 caster lvl, light sensitivity; AL LE; SV Fort +9, Ref +4, Will +12; Str 19(+4), Dex 9(-1), Con 15(+2), Int 12(+1), Wis 21(+5), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-6(1), SPOT+8(1), LISTEN+7, MOVE SILENTLY-7, balance-7, climb-1(1), concentration+8(6), escape artist-7, jump-2, knowledge(religion)+13(12), scry+3(2), spellcraft+14(13); alertness, endurance, lightning reflexes, scribe scroll, spell penetration.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/6+1/5+1/4+1/4+1/3+1) (DC = 15 + spell level) 0--Create Water, Detect Poison, Purify Food and Drink (2), Read Magic, Resistance; 1--Cure Light Wounds (2), Detect Law, Endure Elements (2), Invisibility to Undead, `Endure Elements; 2--Calm Emotions, Death Knell, Endurance, Enthral, Sound Burst, `Desecrate; 3--Blindness/Deafness, Remove Curse, Stone Shape, Water Walk, `Magic Circle Against Good; 4--Cure Critical Wounds, Discern Lies, Repel Vermin, Spell Immunity, `Unholy Blight; 5--Commune, Slay Living (2), `Dispel Good. Domain Spells: (evil, strength): 1--Protection from Good, Endure Elements; 2--Desecrate, Bull's Strength; 3--Magic Circle Against Good, Magic Vestment; 4--Unholy Blight, Spell Immunity; 5--Dispel Good, Righteous Might.
Equip.	Equipment: +2 light crossbow, +1 light mace (`frost), 32 +1 bolt(s) (`shock), +1 halbspear (defending), +3 full plate, +1 adamantine large shield, Necklace of Fireballs (Type VII), Phylactery of Faithfulness, Scarab Golembane (any golem), Wand - Cure Serious Wounds (8 charges), `Amulet of Natural Armor (+2), `Cloak of Charisma (+2), `Periapt of Wisdom +2, `Ring - Protection +1, Potion of Levitate, Potion of Love, Scroll of Flame Strike (CL7), Scroll of Invisibility to Undead (CL1), Scroll of Magic Stone (CL1), Scroll of Searing Light (CL5), Scroll of Summon Monster VI (CL11), Thunderstone, 52 gp.

Koursk'Hai	
Carac.	male orc Ftr12; CR 12; HD 12d10+60; hp 143; Init +6; Spd 20 ft; AC 31/26, touch 14, flat-footed 29/24 (+2 Dex,+2 nat,+8 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+3 shield enh.,+2 defl.); BAB +12; Melee light hammer +20/+15/+10 (1d4+9/19-20) and light hammer +14 two-handed (1d4+4/19-20), or light hammer +22/+17/+12 (1d4+9/19-20), or light hammer +20/+15/+10 light (1d4+7/19-20); Ranged composite longbow +18/+13/+8 (1d8+8+1d6 shock/x3); SQ darkvision 60', light sensitivity; AL LE; SV Fort +13, Ref +6, Will +3; Str 23(+6), Dex 14(+2), Con 20(+5), Int 6(-2), Wis 8(-1), Cha 5(-3).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-1, SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY-1, balance-1, climb+3, escape artist-1, jump+3; alertness, blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, dodge, improved critical(light hammer), improved initiative, improved unarmed strike, leadership, quick draw, run, two-weapon fighting, weapon focus(light hammer).
Equip.	Equipment: +1 mighty composite longbow (+4 str) (`shock), +1 light hammer (ghost touch), 24 +3 arrow(s), +3 light hammer (ghost touch), +2 mithral full plate (light fortification), +3 adamantine large shield, `Amulet of Natural Armor (+2), `Gauntlets of Strength +4, `Ioun Stone (dark blue rhomboid), `Ring - Protection +2, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Endurance, Potion of Neutralize Poison, Potion of Water Breathing, 51 gp.

Officiers de Mhiilanniir	
Carac.	male orc Ftr4; CR 4; HD 4d10+8; hp 43; Init +2; Spd 20 ft; AC 20/18, touch 12, flat-footed 18/16 (+2 Dex,+5 armor,+1 armor enh.,+2 shield); BAB +4; Melee bastard sword +9 (1d10+6/19-20) and light pick +5 two-handed (1d4+3/x4), or bastard sword +11 (1d10+6/19-20), or light pick +11 light (1d4+6/x4); Ranged composite longbow +7 (1d8+2/x3); SQ darkvision 60', light sensitivity; AL LE; SV Fort +6, Ref +3, Will +2; Str 23(+6), Dex 14(+2), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 12(+1), Cha 9(-1).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-2, SPOT+9(6), LISTEN+3, MOVE SILENTLY-2, balance-2, climb+2, craft(potter)+1(1), escape artist-2, handle animal+2(3), jump+2, ride+3(1), sense motive+2(1), swim+7(1); alertness, blind-fight, dodge, exotic weapon(bastard sword), improved unarmed strike, two-weapon fighting.
Equip.	Equipment: MW mighty composite longbow (+2 str), MW light pick, 24 arrow(s), MW bastard sword, +1 breastplate, MW large steel shield, Potion of Protection From Arrows, 73 gp.

Huictotlan	
Carac.	male human Clr8; CR 8; HD 8d8+24; hp 68; Init +0; Spd 20 ft; AC 19/17, touch 10, flat-footed 19/17 (+7 armor,+2 shield); BAB +6; Melee halfspear +8/+3 (1d6+2/x3), or spiked gauntlet +8/+3 light (1d4+1); Ranged sling +7/+2 (1d4+1); SA greater turning 1/day, turn undead 6/day; SQ +8 strength 1/day; AL NE; SV Fort +9, Ref +2, Will +10; Str 13(+1), Dex 11(+0), Con 16(+3), Int 11(+0), Wis 19(+4), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-7, SPOT+6, LISTEN+6, MOVE SILENTLY-7, balance-7, climb-6, concentration+14(11), escape artist-7, jump-6, knowledge(arcana)+1(1), knowledge(religion)+9(9), profession(farmer)+6(2), scry+2(2), spellcraft+8(8); alertness, improved unarmed strike, spell focus(), still spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/5+1/4+1/4+1/3+1) (DC = 14 + spell level) 0--Detect Magic, Inflict Minor Wounds, Light, Resistance (2), Virtue; 1--Bane, Bless, Bless Water, Command, Summon Monster I, `Endure Elements; 2--Bull's Strength, Desecrate, Speak with Animals, Zone of Truth, `Heat Metal; 3--Negative Energy Protection, Remove Blindness/Deafness, Remove Disease, Wind Wall, `Magic Vestment; 4--Dimensional Anchor, Discern Lies, Poison, `Spell Immunity. Domain Spells: (sun, strength): 1--Endure Elements, Endure Elements; 2--Heat Metal, Bull's Strength; 3--Searing Light, Magic Vestment; 4--Fire Shield, Spell Immunity.
Equip.	Equipment: MW sling, MW spiked gauntlet, 13 +1 sling bullet(s), +1 halfspear, MW half-plate, MW large steel shield, Phylactery of Faithfulness, Potion of Cat's Grace, Scroll of Inflict Light Wounds (CL1), Scroll of Summon Monster VIII (CL15), Scroll of Water Walk (CL5), Thunderstone, 79 gp.

Qilué VELADORN	
Carac.	female drow Clr17; CR 18; HD 17d8+34; hp 124; Init +1; Spd 20 ft; AC 37/33, touch 15, flat-footed 36/32 (+1 Dex,+5 nat,+8 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+4 defl.); BAB +12; Melee shortspear +19/+14/+9 two-handed (1d8+8+2d6 holy/x3), or light mace +16/+11/+6 light (1d6+4+2d6 lawful); Ranged sling +21/+16/+11 (1d4+8+1d6 shock) (from sling bullet(s): +1d6 shock/1d10 shock); SA turn undead 7/day; SQ +2 save vs. enchantment, +2 to Will saves vs. magic, SR 11 + class level, darkvision 120', find hidden portals, good spells +1 caster lvl, light blindness, sleep immunity, spell-like abilities, use magic as wizard; AL NG; SV Fort +13, Ref +7, Will +19; Str 15(+2), Dex 12(+1), Con 14(+2), Int 14(+2), Wis 27(+8), Cha 19(+4).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE-4, SPOT+10, LISTEN+10, MOVE SILENTLY-4, balance-4, climb-3, concentration+23(21), diplomacy+6(2), disable device+4(2), escape artist-4, handle animal+5(1), jump-3, knowledge(religion)+23(21), search+4, spellcraft+20(18); enlarge spell, extra turning, leadership, scribe scroll, silent spell, still spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/7+1/7+1/7+1/7+1/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1) (DC = 18 + spell level) 0--Create Water, Cure Minor Wounds (2), Light, Mending, Read Magic; 1--Bless, Detect Good (2), Detect Undead, Magic Weapon, Shield of Faith (2), `Protection from Evil; 2--Augury, Calm Emotions, Consecrate, Gentle Repose, Hold Person, Shatter, Speak with Animals, `Identify; 3--Contagion, Continual Flame, Locate Object, Negative Energy Protection (2), Obscure Object, Protection from Elements, `Dispel Magic; 4--Cure Critical Wounds, Discern Lies, Divination (2), Freedom of Movement, Giant Vermin, Lesser Planar Ally, `Imbue with Spell Ability; 5--Hallow, Insect Plague, Mark of Justice, Summon Monster V (2), `Dispel Evil; 6--Antilife Shell, Etherealness, Find the Path, Greater Dispelling, Greater Glyph of Warding, `Antimagic Field; 7--Blasphemy, Destruction, Repulsion, Word of Chaos, `Holy Word; 8--Antimagic Field, Greater Planar Ally, Mass Heal, `Holy Aura; 9--Implosion, `Summon Monster IX. Domain Spells: (good, magic): 1--Protection from Evil, Nystul's Undetectable Aura, Nystul's Magical Aura; 2--Aid, Identify; 3--Magic Circle Against Evil, Dispel Magic; 4--Holy Smite, Imbue with Spell Ability; 5--Dispel Evil, Spell Resistance; 6--Blade Barrier, Antimagic Field; 7--Holy Word, Spell Turning; 8--Holy Aura, Protection from Spells; 9--Summon Monster IX, Mordenkainen's Disjunction.
Equip.	Equipment: +5 sling (` shock), +2 light mace (lawful outsider bane), 40 +3 sling bullet(s) (` shocking burst), +5 shortspear (` holy), +5 full plate (spell resistance (17)), +2 mithral large shield (spell resistance (17)), Amulet of Undead Turning, Everburning Torch, Handy Haversack, Horseshoes of Speed, Periapt of Proof against Poison, Ring - Major Elemental Resistance, Ring - Shooting Stars, Scarab Golembane (iron), Staff - Healing (32 charges), Stone Horse (courser), Sustaining Spoon, Wand - Summon Monster III (32 charges), `Amulet of Natural Armor (+5), `Cloak of Resistance (+1), `Periapt of Wisdom +6, `Ring - Protection +4, Potion of Fire Breath, Potion of Fly, Scroll of Augury (CL3), Scroll of Discern Location (CL15), Scroll of Dispel Magic (CL5), Scroll of Flame Strike (CL7), Scroll of Hold Person (CL3), Scroll of Magic Circle against Evil (CL5), Scroll of Remove Blindness/deafness (CL5), Scroll of Summon Monster III (CL5), Scroll of Summon Monster VII (CL13), 31 gp.

La Haute Forêt et ses secrets

Profonde, sombre et énigmatique, la Haute Forêt est la plus grande forêt de Féérune, ayant résisté à tout défrichement depuis un nombre de siècles incalculables. Elle s'étend sur 800 kilomètres du nord-est au sud-ouest et sur 400 kilomètres dans sa largeur, constituant ainsi près de 20% de la surface totale de la Frontière Sauvage. Des légendes plus vieilles qu'Eauprofonde parlent de cités elfes en ruine datant du Néthérial et de mines naines des Monts Etoilés, mais en réalité très peu de personnes savent réellement ce qui se trouve au sein de la Haute Forêt. Ceux qui habitent à proximité de celle-ci respectent la forêt dans la mesure où il semble en émaner une force qui les dissuade de piller ses richesses naturelles ou artificielles. De plus, à part la Vieille Route et les quelques pistes le long de la Course de la Licorne, il n'y a aucun chemin visible à travers la forêt, même pour les elfes ou pour les rangers les plus expérimentés.

La Haute Forêt est peuplée par une multitude de races et il est possible d'y croiser toutes les créatures sylvestres les plus communes mais aussi certaines plus particulières. On y trouve ainsi des aarakocra au sud des Monts Etoilés, plusieurs clans de centaures, quelques dragons, plusieurs tribus d'elfes noirs, des elfes sylvains à l'est et au sud de la Haute Forêt, quelques renégats demi-elfes, peu d'humains, une grande tribu d'orques mais aussi des sylvaniens sous la direction de Turlang, un druide se présentant habituellement sous la forme d'un sylvanien et poursuivant farouchement tous ceux qui osent couper, brûler ou porter toute autre atteinte à la Haute Forêt dans sa partie Nord.

Les Cavernes Sans Fins, ainsi appelées par les rangers et druides Ménestrels, sont supposées receler des entrées vers les Sombres Royaumes de l'Ombreterre et ont abritées il y a plusieurs centaines d'années le repaire d'un grand dragon vert dont le trésor n'a jamais été retrouvé. Des rumeurs prétendent que des flagelleurs mentaux y ont établi un campement.

Au sud des Monts Etoilés se trouve une série d'escarpements et de gorges créée par le flot de la Course de la Licorne, appelée les Soeurs. Cette succession de cascades sur plusieurs niveaux est le plus extraordinaire et idyllique spectacle qu'il ait été donné de contempler à un mortel et montre la beauté que dissimule une nature encore sauvage. Elles sont le refuge d'un grand nombre de centaures, satyres, naïades et pixies, mais aussi de plusieurs licornes même si rares sont ceux qui peuvent jurer en avoir vu.

Les majestueux Monts Etoilés s'élèvent bien au-dessus de la Haute Forêt, leurs sommets cachés en permanence par les nuages. Les noms elfiques de certains monts restent connus, tels que Aïtellarien, Ailanddrothiel ou Enlandroshien. Ces montagnes sont aussi réputées pour être très riches en minerais, notamment en fer et en nickel, mais il n'y a plus aucune mine depuis l'Eaerlann. Aucune créature moins puissante qu'un dragon ne peut y atterrir en raison des vents constants et particulièrement glacés, sauf pour les aarakocra qui semblent ne pas avoir de problèmes pour voler dans les montagnes. Un imposant dragon vert nommé Elaarcriminalicos a été tué il y a plusieurs années par la Compagnie de la Rose et son repaire a été repris par l'Exalté Labsélian Illianerl, pour en faire un sanctuaire d'Eldath.

Le Grand-Père Arbre est un arbre gigantesque situé dans l'Ouest de la Haute-Forêt et vénéré par une tribu de barbares d'Uthgardt qui voient en lui l'esprit protecteur de la forêt. C'est sans doute l'arbre le plus robuste de tout Faerûn et il est sacré pour plusieurs divinités de la forêt, certains lui attribuant la représentation de Sylvanus lui-même. C'est aussi un lieu de rencontre avec le Petit Peuple de la Féérie.

Nordahaeril est un campement d'elfes sylvains installé dans des arbres gigantesques, derniers survivants des arbres originels de la forêt, à proximité du Grand-Père Arbre. Cette communauté habite à plus de 30 mètres du sol et regroupe près d'une centaine d'elfes.

Mhiilammiir était l'emplacement d'un grand nombre de temples majeurs et le lieu de résidence habituel des représentants les plus importants des clergés elfes du Nord et reste aujourd'hui l'un des vestiges les mieux conservés de l'Eaerlann. On y trouve encore notamment un temple en ruine de Corellon Larethian qui disparaît au fil des années sous la végétation envahissante.

La Vieille Route est une route de 10 mètres de large construite par les elfes de l'Eaerlann longtemps avant qu'Eauprofonde soit même un avant-poste commerçant. La plupart des pavés sont aujourd'hui manquants ou sortis de leur emplacement, mais la route reste tout de même le moyen le plus rapide d'accéder au cœur de la Haute Forêt.

Port-Elfique se situe au bout de cette route, à la frontière orientale de la forêt et au bord de la Delimbiyr. C'était l'ancien point de rencontre entre les elfes de l'Eaerlann et les nains du Delzoun ainsi que les humains du Néthérial. Etant le vestige de cette époque le plus facilement accessible, il n'en reste aujourd'hui plus rien que des bâtiments délabrés maintes fois explorés.

Le Fort des Portes de l'Enfer n'est plus qu'une ruine couverte par une épaisse végétation. Ancienne ville elfique nommée Ascalhorn puis citadelle maléfique et portail ouvert sur les plans démoniaques, elle a été détruite en 1368 CV par l'action conjuguée des sylvaniens de Turlang et le sacrifice de plusieurs Ménestrels. Les rares aventuriers qui ont essayé d'en explorer les secrets se sont vus repoussés par les sylvaniens.

Histoire et légendes de Mystra

Mystryl était la déesse de la magie dans les Royaumes oubliés jusqu'en -339 CV, année de la rupture des Toiles. Cette année là, elle se sacrifia pour sauver les Royaumes suite à la folie d'un mage de Néthérial: Karsus.

Elle se réincarna alors en Mystra (miss-trah), aussi connue sous le nom de Dame des Mystères, est devenue une déesse particulièrement occupée et concernée par ses attributions, et modifia jadis la Toile pour que jamais nul ne puisse réitérer l'acte de Karsus. Elle s'occupe depuis d'entretenir la Toile, le conduit qui permet aux lanceurs de sorts mortels et aux utilisateurs de la magie d'accéder à cette énergie primitive. On pourrait même dire que Mystra est la Toile. En tant que déesse de la magie, elle est aussi la divinité de tout ce que peut apporter la magie au monde. Cela fait probablement d'elle l'une des divinités les plus puissantes de tout Toril. Bien qu'elle soit naturellement bienveillante et qu'elle dispose de la possibilité d'empêcher la création de tout sort ou objet magique allant à l'encontre de sa philosophie, elle n'utilise qu'exceptionnellement ce pouvoir. Elle n'intervient généralement que lorsque la nouvelle création magique pourrait être susceptible de menacer la Toile ou l'équilibre de la magie.

Durant le Temps des troubles, Mystra fut détruite par Heaume sur un des escaliers célestes menant aux plans des dieux. Elle se réincarna alors à nouveau, dans une mortelle nommée Minuit, qui endossa sa charge et son influence, et qui accepta de garder le nom de la déesse, par aspect pratique pour les fidèles. Mystra réside toujours dans le plan du Cœur des Merveilles où elle est assistée entre autres par Azouth, le dieu des magiciens.

Symbole



C'était une étoile bleue avant l'arrivée des Avatars (durant le Temps des troubles) ; à présent c'est un anneau d'étoiles entourant une volute de brume rouge. Les deux symboles sont utilisés indifféremment. Contrairement à Cyric, Mystra semble poursuivre des objectifs à long terme, car bien qu'elle soit une puissance aussi récente que lui, elle s'est appuyée sur toutes les erreurs de son prédécesseur pour maintenir la paix avec ses fidèles.

Avant le Temps des Troubles, on ne représentait Mystra que sous la forme d'un feu follet prismatique, capable d'utiliser tous les sorts connus dans les Royaumes. Aujourd'hui, on la dépeint sous une forme humaine, celle de Minuit, avec une peau radieuse et des cheveux aile de corbeau.

Dogme

Mystra est la déesse de la magie, ce qui englobe tout ce qui touche à l'Art. Elle est essentiellement vénérée par les magiciens et par ceux qui recourent à la magie ou à des objets magiques de façon quotidienne. On dit qu'elle soupèse et juge chaque nouveau sort ou objet magique afin de déterminer si celui-ci doit être ou non autorisé dans les Royaumes. Les choix, les décisions et le savoir, ponctués d'une saine dose de bonté pour la plupart des individus, constituent l'empreinte de la religion de Mystra. Elle prône une utilisation réfléchie de la magie, et un comportement humble et prudent face à l'utilisation d'une telle puissance.

Clergé

Le clergé de Mystra comprend toute sorte de jeteurs de sorts : prêtres, magiciens, bardes, rôdeurs et paladins. Seuls ceux qui acquièrent directement leurs sorts auprès d'une puissance majeure peuvent les tirer de la déesse, mais tous sont les bienvenus au sein de sa hiérarchie cléricale. Les magiciens, et tout particulièrement les magiciens bons, évoquent son nom dans les cérémonies spéciales, même s'ils vénèrent Azouth ou une autre déité. Le clergé de Mystra possède en son sein un ordre de paladins et de rôdeurs.

Les prêtres de Mystra portent généralement des vêtements bleus, parfois bordés de blanc. Ils se montrent très tolérants vis-à-vis de l'ancienne religion de Mystra, comme s'ils pensaient que les enseignements du passé ne pouvaient qu'amener les gens à se tourner vers l'avenir.

Mystra entretient une relation spéciale avec Elminster et d'autres mages des Royaumes, notamment les Sept Sœurs, ainsi que Khelben "Bâton noir" Arunsun. Ces puissants mages constituent les Élus de Mystra, et possèdent des pouvoirs qu'aucun autre mortel ne pourrait supporter. Ils se doivent de protéger les Royaumes autant que possible, ainsi que d'aider Mystra à veiller sur la Toile. Même si les élus furent désignés par la première Mystra, Minuit leur porte autant d'attachement et d'attention.

Des croyances nombrilistes des elfes

Par Raven le Typographe, gnome-archiviste à Mortneige

In « L'Encyclopédie de Tout et de Rien », chapitre XXXVIème

(...) Et de là tout découle ! Si les elfes ont la réputation de s'estimer supérieurs, c'est bien à cause de leurs traditions historiques. Rappelons tout d'abord pour faire bonne figure qu'ils n'en conçoivent pas réellement de sentiment de supériorité, tout juste parfois une attitude condescendante vis-à-vis des membres des autres races. Rappelons également que la longévité elfique et leur capacité maintes fois démontrées à transmettre un savoir au travers des générations peuvent laisser penser que ce qui relève souvent du folklore chez les autres races se rapproche chez les elfes au plus près de la réalité historique, beaucoup plus sûre que les récits nains ou les légendes humaines, trop déformées par le passage du temps.

Mais revenons plus précisément à leurs traditions :

« Au début du monde, il n'y avait rien, rien que des dieux laissant libre cours à leur imagination et leurs ambitions. Les plus sages d'entre eux, « évidemment » diront certains, se regroupèrent pour sous l'appellation de « Seldarine »² et unirent leurs pouvoirs pour créer un monde fait d'harmonie et de beauté, puis y placèrent leur plus belle création, des vaisseaux destinés à emmener vers ces terres ce que seront les elfes. Les autres dieux, jaloux de la réussite de leurs homologues, décidèrent de les imiter et créèrent en toute hâte d'autres vaisseaux, mais leur précipitation ne les conduisit qu'à des créations imparfaites, pleines de défauts, qui ne purent jamais arriver à approcher la perfection des premiers dieux.

Lorsque le dieu Gruumsh vit la création de la Seldarine, il en conçut de la haine et pour la première fois, le désir de faire couler le sang coula dans les veines d'un dieu. Il attaqua Corellon Larethian, le chef de la Seldarine, et entame ce qui s'appela la « Guerre Divine ». Nul ne sait combien dura cette guerre, mais aucun des opposants ne voulait reculer et leur combat les emmena de planète en planète et traversa les plans. Toutefois, alors que le soleil décroissait et que la nuit s'annonçait, Corellon sentit ses forces baisser et tout semblait perdu pour la Seldarine. Des larmes tombèrent de la Lune sur le visage ensanglanté de Corellon, dont le regard croisa celui de ses compagnons, et il reprit courage puis, d'un coup d'épée magistral, éborgna Gruumsh, dont le sang noir se répandit au sol. Il s'enfuit plein de haine pour Corellon et de cette haine mélangée à son sang maléfique naquirent les orques, pour toujours ennemis des elfes.

Les membres de la Seldarine ramassèrent les larmes de la Lune et le sang versé par Corellon, y infusèrent une part de leur propre essence, et placèrent le tout dans les vaisseaux créés à cette intention, créant ainsi la race des elfes, plus proches des dieux qu'aucune autre.

Les autres dieux les imitèrent alors, créant les autres races connues, mais avec trop de défauts et de précipitation pour en approcher la perfection.

Les elfes ne formaient alors qu'un seul peuple, uni, mais le ver était dans le fruit et les ambitions commencèrent à s'affronter, les dissensions à augmenter et finalement, les partisans de la recherche du pouvoir, réunis sous la bannière de la Reine-Araignée Lloth, marchèrent sur les villes principales sous le couvert de l'obscurité et en massacrèrent les habitants. La « Guerre elfique » dura des décennies et des milliers d'elfes périrent de chaque côté. Les elfes de Lloth prirent le nom de « drows » pour signifier leur nouvelle allégeance et se préparèrent pour la bataille finale, que tous savaient victorieuse. Les dieux décidèrent alors d'intervenir et Corellon et ses compagnons frappèrent au cœur du territoire drow, jusqu'à affronter Lloth elle-même. La magie fit des étincelles et le sang imprégna le sol, jusqu'au coup fatal de Corellon, qui l'envoya dans les plus sombres profondeurs. Sa défaite balaya les ténèbres qu'elle avait répandues et le soleil pu réchauffer le cœur des combattants elfes fidèles à leurs dieux. Les drows détournèrent leur visage de la purification du soleil, préférant leur déesse déchue. Ils choisirent consciencieusement les ténèbres contre la lumière et pour cela Corellon décréta que leur trahison serait inscrite sur leur visage, prenant alors la couleur sombre qu'on leur connaît. Il les força à rejoindre les profondeurs où il avait banni la Reine-Araignée, pour ne pas pervertir la beauté du monde que les dieux avaient créé. Toutefois, affligés par les divisions de leur création, les membres de la Seldarine décidèrent de laisser leur monde à son sort et l'abandonnèrent pour rejoindre le plan d'Arvandor, non sans regrets... »

Et voilà pourquoi les elfes ne peuvent s'empêcher de prétendre jouer un rôle de sauveurs du monde : Première race, qualités proches du divin, premiers défenseurs contre le « Mal », qui ne penserait pas la même chose lorsque son enfance a été bercée de ces histoires ?

De cette genèse et de ces tourments, relayés depuis des générations, sont nés tous les malentendus entre les elfes et les autres races : Ce que les nains ont pris pour de l'arrogance n'était que la conséquence d'un statut assumé, ce que les humains ont pris pour la défiance n'était que la manifestation d'un regard étonné sur une race ne disposant pas des mêmes atouts originels qu'eux et néanmoins doté d'un véritable potentiel à leurs yeux. Ceci dit, ces traditions ne peuvent aujourd'hui sérieusement être considérées comme des éléments d'Histoire authentiques et nous verrons dans les chapitres suivants combien cette version de la création du monde est contestable.

² La constitution de la Seldarine fait elle-même l'objet d'une légende, dite des Pléiades, dont il n'est pas question ici

Pour rappel, je reprends ci-dessous les principales divinités elfiques et leur représentation la plus courante, sachant que n'y figurent pas leurs innombrables héros et autres demi-dieux, chacun avec un domaine d'intervention plus restreint que celui de son voisin. Il faut également rappeler que la notion de « genre » masculin ou féminin est une notion inexistante dans ce panthéon, chaque dieu apparaissant de manière indifférente sur l'une ou l'autre des apparences et souvent de façon très androgyne.



Corellon Larethian : Il est celui qui a créé les elfes et banni les drows ; il est à la tête du panthéon elfique, la Seldarine. Il peut se manifester sous la forme d'un homme ou d'une femme, et réside dans le plan d'Arvandor. Son symbole est un croissant de lune. Corellon Larethian est une puissance majeure, comme il sied à un dieu de son rang.



Aerdrie Faenya : C'est la déesse de la fertilité, de l'air et du temps ; c'est elle qui apporte la pluie. Elle est la plus neutre des divinités elfiques, et étend sa bénédiction aux créatures aériennes des Royaumes - aaracokras, par exemple. Son symbole est une silhouette d'oiseau sur fond de nuage. Elle forme avec Sehanine et Hanali une déesse unique nommée Angharradh, aussi appelée « Trinité ».



Deep Sashelas : C'est le dieu des elfes aquatiques des Royaumes ; il est vénéré partout où se rassemblent ces derniers. Son symbole est un dauphin.



Erevan Ilesere : Il est le dieu elfique du changement et des voleurs elfes ou demi-elfes. C'est un roublard malicieux, imaginatif et bon enfant, qui est également vénéré par les esprits-follets et les pixies. Son symbole est une étoile aux branches asymétriques. Il apparaît souvent accompagné de son compagnon, un dragon d'argent nommé Vif-Argent.



Fenmarel Mestarine : C'est le dieu exilé des elfes, celui qui rejette la compagnie de ses semblables. Il est généralement vénéré par les elfes qui rompent avec la tradition et refusent de faire Retraite à l'Éternelle-Rencontre, préférant rester au milieu des mortels. Les autres membres de la Seldarine l'appellent le « loup solitaire » mais conservent une réelle affection à son égard.



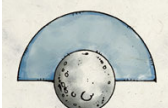
Hanali Celanil : Elle est la déesse de la romance et de la beauté ; elle est l'équivalent elfique de Sune. Les deux déesses partagent d'ailleurs le bassin de cette dernière, Or-étemel (que les elfes appellent Bassin d'Hanali, bien évidemment). Hanali représente l'idéal de la beauté elfique. Son symbole est un cœur doré.



Labelas Enoreth : C'est le dieu elfique du temps, et surtout celui de la longévité. On le considère comme le professeur et philosophe de son panthéon ; il cristallise l'idéal de la pensée elfique et sa supériorité sur celle des autres races. Son symbole est un soleil couchant ; et on le représente souvent portant un bandeau sur l'œil (il aurait échangé ce dernier contre la possibilité de voir l'Avenir).



Rillifane Rallathil : C'est le dieu de la nature et des elfes sauvages ; il est également vénéré par un grand nombre de créatures sylvestres non elfiques. Il apparaît sous la forme d'un chêne immensément vieux, qui est aussi son symbole.



Sehanine Moonbow : Sehanine est une puissance intermédiaire pour les elfes des Royaumes, qui la considèrent comme une version elfique de Selune, déesse humaine de la lune. Son symbole est une pleine lune entourée d'un arc de lune.



Solonor Thelandira : Solonor est le dieu elfique de la chasse et du tir à l'arc ; il est vénéré par ceux qui tentent de survivre dans la nature. Son symbole est une flèche d'argent à l'empennage vert.



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

