

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Chapitre 4 : Le secret du Chartreux

Synopsis

Les PJs continuent leur quête de ce mystérieux anneau, sur les traces laissées par Kartas à son confident maztèque et en direction d'un monastère perdu dans une vallée des montagnes Nétheres, près du village de Morteneige.

Ces moines, disciples d'Oghma et liés à Château-Suif, travaillent en secret sur l'utilisation de l'imprimerie mécanique et sur un immense projet visant à copier l'ensemble des ouvrages conservés à Château-Suif. La tranquillité de ce monastère contraste avec la multitude d'intrigues qui l'agite, en témoigne la présence simultanée d'un dragon d'argent métamorphosé, des Sorciers rouges du Thay, de la Simbule et également d'une voleuse aux sombres desseins.

Les PJs devront dénouer l'écheveau de ces intrigues pour localiser l'endroit où est caché l'anneau et parvenir à la récupérer sans attirer l'attention de ceux qui en assurent la garde...

Ce chapitre est volontairement « non linéaire » et présente à la fois les lieux, des scènes de vie, les différentes intrigues, les protagonistes impliquées dans ces dernières et leur déroulement général. Le but est de laisser les joueurs s'immerger dans ce contexte puis d'y évoluer, en s'impliquant plus ou moins dans les buts visés par chacun, sans les contraindre par un déroulement rigide des événements, qui pourront de plus être éventuellement bouleversés par leurs actions.

Les PJs auront notamment comme défi de rester focalisés sur la recherche de l'Anneau et de ne pas être perturbés par les intrigues secondaires, susceptibles de ruiner leur quête principale.

Inspiration...

- Grande Chartreuse (Isère) => plans et illustrations du monastère, mais plus globalement inspiration sur la vie des Chartreux
- Dragon Magazine n°34 « L'Antre des Loups Gris » => plans des souterrains du monastère
- « Le Jour où j'ai sauté dans l'infini » (T. Paillard – Presses de la Renaissance – 2004)
- « Moines et vie monastique » (Marc Déceneux – Editions Ouest France – 1998)
- Le Nom de la Rose (JJ Annaud – 1986)
- Dragon Magazine n°31 « Cathédrales de Papier » => description de Château-Suif
- « Tasks of Tantalos » - Steve Jackson (Oxford University Press - 1986) => peinture de l'atelier de l'alchimiste

En route pour les montagnes Nétheres

Si les PJs n'ont pas interrogé Huictotlan ou décident de le ramener au comte Cormaeryn, les PJs doivent rapidement profiter de la période de printemps pour aller jusqu'à Lunargent et de là profiter d'une caravane marchande pour le faire transporter jusqu'à Eauprofonde.

Si les PJs ont pu obtenir l'information selon laquelle l'anneau doit se trouver à Morteneige, ils peuvent suivre le même chemin jusqu'à Sundabar puis s'orienter à l'Est directement vers le monastère en question.

Les PJs reprennent donc la route après quelques jours de repos à Port-Elfique et s'engagent dans la région réputée dangereuse des Serres, surnom donnée à ce regroupement des affluents de la Delimbiyr descendant des Montagnes Nétheres. Une piste mal tracée, vestige d'une route commerciale manifestement importante, suit

notamment le cours de deux d'entre eux, à savoir l'Aulantrar et l'Argentière, mais elle n'est pas simple à suivre depuis son abandon (jet de Pistage nécessaire) suite à la chute de la cité d'Ascalhorn en 882 CV, marquant également la chute des empires de l'Eaerlann et de l'Ammarindar. Il faut donc cheminer le long de torrents et au fond de vallées encaissées, le tout sous la menace permanente des sommets des montagnes Nétheres, d'où plane une menace diffuse. Un connaisseur de la région (jet de Connaissances du Nord DC 15) a entendu une rumeur qui prétend que des voyageurs ont été enlevés par des créatures ailées et emmenés dans une vallée secrète à proximité des monts Thorog et Teldroun pour être l'objet d'expérimentations magiques menées par un magicien fou. Nul n'en est revenu pour confirmer la rumeur¹...

¹ Cf. « Les Marches d'Argent » page 134 pour le scénario « La Tour de Telkoun »

Après quelques jours de trajet sans difficultés particulières mais avec tout de même une attention constante portée aux différents dangers qui pourraient survenir, les PJs parviennent en milieu de journée à ce qui semble être les ruines d'une ancienne cité. Un elfe pourra reconnaître des vestiges d'architecture elfique mais seul un jet de Connaissances sur les elfes ou sur le Nord DC 20 permettra d'apprendre que les PJs se trouvent sur l'ancien site de Myth Glaurach², ancienne ville de l'Eaerlann, surnommée la Cité des Parchemins, détruite au même moment que les autres cités de l'empire. L'histoire de sa destruction fait même l'objet d'une ballade célèbre d'un barde nommé Mintiper Clairdelune. Il règne dans ces ruines un étrange sentiment de sécurité et d'apaisement, comme si ces lieux étaient encore d'une façon ou d'une autre protégés par une ancienne magie. Ce phénomène s'explique par la présence, quelque part sous terre, d'un ancien Mythal, puissante magie inventée par les elfes et employée dans plusieurs de leurs villes mais aussi reprise par les mages du Néthéril pour construire leurs cités flottantes. Cette magie empêche encore aujourd'hui les créatures venues d'un autre plan d'y pénétrer, ce qui explique ce vague sentiment de sécurité, même si la menace démoniaque des Portes de l'Enfer est aujourd'hui bien moindre qu'hier. Elle explique aussi les restes de campements d'aventuriers que les PJs peuvent retrouver en plusieurs endroits et elle permet enfin aux lanceurs de sorts de remémorer leurs sorts quasi immédiatement, la prière restant nécessaire pour les prêtres.

Un jet de Détection DC 25 permettra de s'apercevoir que les PJs sont constamment surveillés par un groupe d'elfes dorés particulièrement discrets, menés par le seigneur Seiveril Miritar, chargés de s'assurer que personne ne dégrade le site ou n'essaye d'en rechercher les trésors enfouis. Ils ne se dévoileront que s'ils sont sollicités et découverts ou si l'un des PJs essaye de fouiller les ruines avec trop d'acharnement.

Quelques jours plus tard, alors que la piste suivie par les PJs croise un sentier partant vers l'Est, leur regard est attiré par une marque discrète gravée dans une pierre à proximité de l'intersection. Un jet de Religion DC 15 permet d'identifier la marque comme l'indication de la présence d'un monastère de Loviatar. Un PJ appartenant aux Ménestrels verra également les marques signifiant un danger mais également un « havre sûr ».



Un jet de Connaissances du Nord DC 20 permet d'apprendre qu'il y a effectivement dans la région un temple de Loviatar, nommé la Main de la Dame, qui regroupe plusieurs dizaines de fidèles. La rumeur prétend qu'ils ne doivent leur survie qu'à une forte protection magique, dont la source est inconnue, et leur prêtre des intentions malsaines, des voyageurs hébergés au monastère ayant étrangement disparu sans laisser de traces. Il n'empêche que la monastère reste un endroit où des voyageurs peuvent se reposer dans un confort relatif et avec une sécurité plutôt plus importante que dans les Serres elles-mêmes.

Si les PJs décident de suivre la piste, ils parviennent au bout de quelques heures en vue de ce qui reste manifestement d'un monastère à moitié troglodyte, les bâtiments émergeant du flanc de la montagne mais se prolongeant dans des cavernes. Une rapide étude des lieux permet de s'apercevoir que cet endroit a été le théâtre d'une intense bataille il ya plusieurs semaines entre les disciples de Loviatar et une troupe de hobgobelins menée par un dragon bleu, dont le corps décharné gît en travers de la nef de l'abbaye. Des squelettes de hobgobelins jonchent le sol à plusieurs endroits et on distingue encore sur leur tunique un symbole d'une griffe rouge, marquant leur appartenance au clan des Ecorcheurs Rouges, affilié aux dragons de la famille Morueme. La bataille a manifestement été féroce et les prêtres de Loviatar qui s'étaient réfugiés dans les cavernes ont tous été massacrés, certains d'entre eux portant encore les traces de tortures raffinées. Ces derniers semblent s'être défendus avec une très forte magie, dont on peut encore sentir l'influence même si sa source n'est manifestement plus là³.

L'air est encore chargé de l'électricité provenant du souffle des dragons. Un observateur attentif pourra d'ailleurs deviner que le dragon n'était pas seul et que le combat en a au moins impliqué trois...

² Pour plus d'informations, se référer au site internet wizards.com, partie 5 des Chapitres de Mintiper

³ Référence aux parchemins du Néthéril que cachait le monastère et qui ont été emportés dans les cavernes des dragons du clan Morueme

Les bâtiments ont été tous pillés et incendiés mais les PJs peuvent néanmoins passer la nuit dans une des cavernes, à l’abri des intempéries et du froid nocturne, particulièrement vif dans ces montagnes. Il ne fait cependant clairement pas bon rester beaucoup plus longtemps dans ces lieux...

La Passe de Tournepierre

Les PJs doivent donc reprendre la route le lendemain et c’est au cours d’un de leurs bivouacs, alors que le soleil se couche, qu’ils voient tournoyer, au-dessus des monts Thorog et Teldroun des créatures ailées. La taille de celles-ci est difficile à estimer même si ces dernières ressemblent à des chevaux ailés. Elles tournent en cercle au-dessus de la Passe de Tournepierre, sans doute à l’affût de cibles potentielles. Si les PJs ne font pas l’effort de se cacher, les créatures (en réalité des Pérytons⁴) viendront les espionner dans la nuit mais renonceront à les attaquer en raison de leur nombre, préférant les voyageurs isolés.

Quelques jours plus tard, alors qu’ils s’engagent dans la passe qui doit les mener à Sundabar, les PJs découvrent sur le bord de la piste les restes d’une patrouille d’Ecussards de la ville voisine, leurs chevaux gisant à terre avec leurs cavaliers, un seul d’entre eux semblant encore en vie, suite à un combat contre des géants des pierres, dont un cadavre gît au milieu de la scène, sa prodigieuse massue encore à la main. Le cavalier survivant est adossé à un rocher et semble blessé et extrêmement affaibli, ne pouvant même pas appeler à l’aide en apercevant les PJs. Si ces derniers viennent à son aide, ils se rendront compte que son silence s’explique par ses blessures mais également par le fait que sa langue a été arrachée et que toute la scène n’est qu’une embuscade dressée par un groupe de géants dissimulés par une Illusion majeure et qui se ruent à l’attaque dès que les PJs se sont suffisamment approchés. Le géant à terre est en réalité en parfaite santé et se relève aussi pour affronter les PJs, tandis que, des hauteurs, de jeunes géants envoient des rochers sur eux. Il y a en tout 9 adultes géants des pierres⁵ et 3 jeunes.

Tous les géants ne se dévoilent pas en même temps pour pouvoir prendre à revers les PJs et ces derniers se retrouvent rapidement encerclés par leurs adversaires tandis que pleuvent littéralement les rochers sur leurs têtes. Alors que toujours plus de géants apparaissent et que le combat commencent à devenir inégal, la silhouette d’un dragon bleu fait son apparition et vole en rase motte pour profiter de l’effet de surprise et attraper dans ses griffes plusieurs géants et les rapporter à son repaire. Si le dragon est attaqué par les PJs, il se défendra mais n’insistera pas.

L’attaque du dragon (qui se trouve être le chef du clan Morueme, un dragon bleu d’âge mûr nommé Nahaunglaroth) provoquera la panique des géants qui abandonneront alors immédiatement le combat contre les PJs, préférant se disperser et laissant ces derniers s’échapper, éventuellement en emmenant avec eux l’Ecussard survivant, un certain Roland, qui peut être soigné mais pour lequel seul un sort de Régénération pourra lui rendre la parole.

Plus loin, alors que la traversée de la Passe touche à sa fin et que les PJs passent leurs dernières nuits à l’ombre des montagnes Nétheres, ils voient progressivement apparaître de multiples points de lumière dans la montagne proche de leur campement qui finissent par former une colonne, correspondant à une expédition d’une centaine de membres du clan orque des Entrailles arrachés, basé à la forteresse de Baraskur. Ces derniers partent en quête d’une jeune femme mince aux cheveux bruns afin d’apaiser le gardien de leur tribu, le fantôme d’une ancienne ensorceleuse nommée Aumathra qui ne trouve de repos qu’en possédant jusqu’à la mort les corps de captives correspondant à cette description. Le hasard fait que l’expédition en question va passer tout droit sur le campement des PJs. Ces derniers peuvent immédiatement lever le camp et fuir mais, s’ils décident d’affronter les orques, le combat va attirer l’attention du reste du clan, à savoir quatre cents autres orques. Si l’un des PJs correspond à la description de la jeune femme recherchée, il ne sera pas attaqué et les orques feront tout pour le capturer vivant, les autres étant impitoyablement massacrés.

Après ces semaines de voyage éprouvant au cours duquel les PJs n’ont que très peu pris de repos, les PJs sortent enfin de la Passe de Tournepierre et abandonnent un paysage de rochers et de montagnes pour un territoire de plaines et de pâtures. Peu de temps après, les PJs rencontrent une patrouille d’Ecussards de Sundabar dirigée par le Lamegarde Brionn Haskur, qui va les interroger sur leur périple et ce qu’ils ont vu dans la Passe. Ils apprendront avec tristesse l’attaque dont a été victime une de leurs patrouilles, dont ils étaient sans nouvelles, et les remercient vivement d’avoir sauvé un de leurs compagnons. Ils sont ensuite accompagnés jusqu’à Sundabar et menés jusqu’à la meilleure auberge de la ville pour y prendre un repos légitime.

⁴ Cf. Manuel des Monstres de Faerûn page 69

⁵ Cf. Manuel des Monstres page 96



Sundabar et Fortnouveau

Les PJ's retrouvent ainsi l'Auberge de la Trompette, qu'ils avaient déjà eu l'occasion de visiter lors de leur voyage en direction d'Ascore, l'année dernière, et sont donc de nouveau accueillis par son propriétaire, le dénommé Gaurilar Darym.

Les PJ's peuvent rester tout le temps nécessaire dans la ville, afin éventuellement d'acheter des objets, notamment des armes et armures, et commencer à se renseigner sur Morteneige.

Leur enquête sur Morteneige devra être discrète dans la mesure où l'affiliation du village aux Marches d'Argent entraîne une certaine surveillance et des aventuriers qui poseraient trop ouvertement des questions sur le village risqueraient d'attirer l'attention des Vigilants, espions chargés de la surveillance interne de Sundabar, et de se retrouver interrogés sur leurs motivations par la milice, les Boucliers de Pierre.

Les informations peuvent être obtenues soit en passant du temps dans les échoppes de la place centrale de la ville, le Cercle, soit dans les souterrains de l'Eternelle-Fournaise, auprès des nains.

Les informations ci-dessous peuvent être données aux joueurs s'ils réussissent le jet de Renseignements de la difficulté indiquée mais aussi si les joueurs font preuve d'un roleplay déterminant, sachant que les informations ne sont pas données telles quelles mais au cours des conversations que peuvent engager les PJ's. Le jet lui-même doit être lancé par le MJ pour éviter que le joueur concerné ne comprenne l'importance de l'information obtenue⁶.

Les informations pouvant être obtenues à Sundabar sont les suivantes :

DC 10 : Le pouvoir de la ville de Sundabar est dans les mains des guildes et des marchands et plus dans celles des forgerons nains comme autrefois.

DC 10 : Les femmes ne sont pas admises au sein du monastère de Morteneige sauf quelques employées vivant au village.

⁶ Ces remarques s'appliquent également aux recherches menées à Fortnouveau et à Morteneige

DC 15 : Helm Ami-des-Nains, grand maître de la cité, a toujours mis un point d'honneur à réprimer les luttes intestines entre les guildes et à éradiquer la corruption héritée des règnes précédents.

DC 15 : Les moines de Morteneige ont un mode de vie extrêmement strict.

DC 15 : Seuls les moines ont accès à l'intérieur du temple, et uniquement ceux qui se nomment les Chartreux⁷.

DC 20 : D'après Ornar Myntuk, célèbre sculpteur de la ville, le commerce du bois en provenance de Morteneige est en baisse, notamment celui de bois de bonne qualité, utilisé par les sculpteurs pour réaliser leurs œuvres.

DC 20 : Des disciples d'Oghma se cachent parmi les prêtres de Lathandre et poursuivent un but inavouable.

DC 20 : Le pouvoir de Lathandre fait fleurir des roses toute l'année sur les murs extérieurs du monastère.

DC 25 : La Tour de l'Architecte, dans l'Eternelle-Fournaise, contient les plans de la majorité des bâtiments du Nord, et notamment celui du monastère de Morteneige.

DC 30 : Il existe des niveaux souterrains sous le temple de Marthammor et un tunnel débouche dans les montagnes mais nul ne sait où exactement.

Les PJ's repartent ensuite sur la route de la Fourche pour quelques jours, sachant qu'il leur faudra emprunter le chemin menant à Morteneige avant d'atteindre les ruines de l'auberge de la Fourche.

Ils peuvent s'arrêter sur leur chemin au village de Fortnouveau, situé à quelques kilomètres de la route principale et qui tient sa notoriété au fait qu'il a été fondé il y a quelques années, en 1371 CV, par des Zhentils repentis ayant fui la dictature de Château-Zhentil. Cela peut être l'occasion pour les PJ's de continuer leur enquête et de passer une nuit ailleurs qu'à la belle étoile, sachant que les températures sont fraîches, alors même que l'on approche de l'été.

Les PJ's découvrent ainsi un petit village de paysans naturellement méfiants, d'autant plus que tous leurs voisins s'interrogent encore sur la nature de leurs intentions et sur la réalité de leur rupture avec le Zhentarim, même si cela fait maintenant 20 ans qu'ils se sont installés ici. Il n'est donc pas facile de tisser des liens avec les villageois et les PJ's sont rapidement orientés vers l'unique auberge, la Récompense du Héros, tenue par Trevis Uhl, le porte-parole et dirigeant de fait de la communauté. Le confort y est rudimentaire et s'agit plus d'une taverne que d'une véritable auberge mais l'accueil y est chaleureux.

Les informations ne sont pas simples à obtenir dans ce contexte mais les PJ's peuvent néanmoins

⁷ Une recherche au temple de Heaum permet d'obtenir l'aide de jeu sur l'organisation des Chartreux

se promener dans le village et s’adresser à la tenancière du petit comptoir de commerce locale (une demi-orque nommée Délyira Narm qui se trouve être une des rares fidèles au Zhentarim et qui reporte tout ce qu’elle voit et entend), à l’unique prêtre de Tempus (un autre demi-orque nommé Nargroth, toujours prêt à partir en guerre malgré son âge avancé) ou à Stauvin Pierrecroche (le propriétaire d’un moulin à eau, qui habitait les lieux avant l’arrivée des ex-Zhentils, qui a fait fortune en leur vendant ses terrains et qui se trouve être également un agent des Ménestrels). Il faut donc faire attention à ce qui est demandé et dit à qui, pour ne pas éveiller les soupçons ou alerter notamment les Sorciers du Thay qui sont à Morteneige et avec qui Délyira communique régulièrement.

Les informations pouvant être obtenues au village sont les suivantes :

DC 10 : La ruée vers l’or a commencé en 1372 CV par la découverte de paillettes d’or dans un ruisseau de montagne, provoquant l’arrivée de centaines de personnes en quelques mois, la population passant alors de 500 à 850 habitants.

DC 10 : Les échanges commerciaux ont augmentés ces dernières années entre Fortnouveau et Morteneige

DC 10 : Le gisement d’or à l’origine de la ruée n’était pas naturel et a été tari par les moines pour empêcher l’arrivée d’orpailleurs (ce qui est faux)

DC 15 : La ruée s’est terminée aussi vite qu’elle a commencé et les orpailleurs sont pour la plupart repartis vers d’autres horizons, certains après avoir tout perdu.

DC 15 : Il n’y a pas eu de convoi de bois cette année en provenance de Morteneige et tout est parti à Sundabar.

DC 15 : Le Monastère est situé à l’écart du village et assure sa propre protection grâce aux nains de Marthammor et aux fidèles de Lathandre.

DC 20 : Les hivers sont de plus en plus rudes depuis deux ans.

DC 20 : Le village est dirigé avec la Dame Arletha Piqueglace. Elle a obtenu d’Alustriel de Lunargent d’être intégré aux Marches d’Argent et jouit donc de la protection des villes environnantes mais n’a pas de siège au conseil de l’alliance, en raison de la taille modeste du village.

DC 20 : Personne n’entre ni ne sort du temple hormis les disciples de Marthammor, sauf une fois par semaine, lors du « spaciement », promenade au cours de laquelle les moines n’ont de contacts avec personne d’extérieur au temple.

Les PJs quittent ensuite la Récompense du Héros pour rejoindre la dernière étape de leur voyage et rejoindre enfin Morteneige.

C’est après une longue marche dans une vallée surmontée de hautes montagnes couronnées de neiges éternelles que les PJs arrivent enfin en vue du village de Morteneige⁸, caractérisé par son isolation en pleine nature, son calme mais aussi par sa rigueur à la fois climatique mais également des comportements parfois rugueux, marqués par la menace des orques ou autres créatures des montagnes environnantes.

Le village lui-même est à 1500 mètres d’altitude, et est isolé plusieurs mois par an par les importantes chutes de neige hivernales, tandis que le monastère est à 1700 mètres d’altitude.

Les PJs peuvent choisir d’arriver soit ensemble soit en petits groupes afin de favoriser à la fois leur collecte d’informations et leur infiltration dans le monastère.



Les PJs découvrent une ville qui a connu une forte croissance il y a 25 ans à la suite d’une soudaine ruée vers l’or et qui s’abrite derrière une enceinte entourant une petite surélévation. Le filon à l’origine de cette ruée s’est cependant épuisé il y a 10 ans et la majeure partie des explorateurs sont partis, ne laissant derrière eux que des taudis, des rues embourbées, des mendiants et des anciens orpailleurs à moitié fous.

Il reste donc une ville haute constituée de bâtiments de pierre protégés par une muraille et une ville basse constituée de cabanons bâtis au pied de l’enceinte et laissés à l’abandon.

Le village est agité par la préparation de la fête de la Longue-Nuit, prévue dans quelques semaines à la fin du mois de Flammerègne. C’est traditionnellement l’occasion d’organiser des joutes, des spectacles de magie, des pièces de théâtre ou de signer des accords commerciaux, militaires ou politiques. Les PJs voient donc se monter des scènes sur lesquelles pourront se produire des bardes et le village est agité de rumeurs sur les surprises que réserve la fête de cette année.

Les festivités attirent de nombreux voyageurs et il n’y a que peu de place en ville pour accueillir les PJs. Cela leur donne en revanche plus de

Bienvenue à Morteneige

⁸ Cf. « Les Marches d’Argent » page 138 pour une description plus complète du village

possibilités pour interroger des habitants et des visiteurs sans trop attirer l'attention.

Il existe plusieurs façons de se faire héberger en ville, en plus de la possibilité de loger à l'hospice de Marthammor.

Les PJs peuvent louer une partie du grenier de la taverne du Blason, tenue par un certain Lonnor et particulièrement bruyante mais bon marché. La clientèle est surtout composée de bergers, de bûcherons ou de marchands locaux, venus apprécier la qualité des boissons servies.

La Maison Vandar est une ferme-auberge tenue par une demie-orque nommée Vandar peu réputée pour son amabilité et son accueil, et située à l'extérieur du village, au milieu des taudis. La nuit coûte 3 pièces d'argent et tout supplément (repas, bière de mauvaise qualité...) fait l'objet d'un paiement complémentaire. La rumeur prétend qu'elle n'hésite pas non plus à détrousser ses visiteurs...

La seule véritable auberge est celle de la Rose et du Marteau, qui possède 12 chambres particulières et un dortoir pour 20 personnes. Elle est proprement tenue par Hedrick dit « Le Marteau » et sa femme Rose, qui s'efforcent d'accueillir chaleureusement tous leurs clients malgré l'affluence. Le sorcier de Thay, complice de ceux introduits dans le monastère, occupe une des chambres.

Enfin, il est possible pour un voyageur disposant d'une certaine renommée de se faire accueillir au Manoir de Piqueglace, bâtiment le plus imposant de la ville et résidence de sa dirigeante, Arletha Piqueglace. Elle est protégée par une équipe de huit gardes, menés par la capitaine Rivha Stormevik. Elle accorde le plus souvent audience à ceux qui le demandent et les dignitaires des villes des Marches d'Argent ou plus généralement les voyageurs estimés « de valeur » se voient offrir le coucher et le repas pour quelques jours. C'est ici que logent les deux frères qui accompagnent le Révérend général de Château-Suif.

Il n'y a que très peu d'échoppes dignes de ce nom dans le village et les établissements réellement permanents ne sont que deux.

Haskar Bordeleau est un épicier chez qui l'on peut trouver tous les objets usuels lorsque l'on est chasseur, bûcherons ou plus généralement destinés à faire un long voyage. Les articles sont de qualité mais la rareté d'un tel établissement fait que les tarifs sont 40% supérieurs à ceux constatés dans une grande ville.

Morwenna Dresdtinn est l'apothicaire et l'herboriste du village. C'est une très vieille femme qui s'est longtemps occupé du Jardin des Simples du monastère en tant que jardinière et elle dispose de réelles connaissances sur son sujet. Elle retourne au monastère une fois par semaine. Elle est capable de préparer, sur la base d'herbes collectées dans les montagnes, des onguents pour

les rhumatismes, des cataplasmes pour les rages de dents ou encore des tisanes pour la digestion. Elle peut également distiller et vendre des potions de Soins légers, de Soins modérés et d'Endurance aux énergies destructives.

Les informations que les PJs peuvent obtenir à Morteneige sont les suivantes :

DC 10 : Il y a entre 15 et 20 disciples de Lathandre mais seuls quelques uns d'entre eux sont autorisés à sortir du monastère.

DC 10 : Il fait toujours très froid dans ces contrées et il faut profiter des rares moments de soleil, puisqu'il ne se montre que très peu.

DC 10 : Les autorités de Morteneige veulent garder une certaine indépendance vis à vis des Marches d'Argent.

DC 10 : Lily, la cuisinière, s'est plainte de vols dans les celliers ces derniers jours (en réalité, hier seulement mais les premiers vols étaient plus simplement l'œuvre de rats).

DC 10 : Il n'y a pas de sous-sols sous le monastère.

DC 10 : Les éleveurs de moutons et de veaux sont de moins en moins sollicités pour les peaux et donc pour la fabrication de parchemins.

DC 15 : Toute la ville s'active pour la préparation de la fête de la Longue-nuit et plusieurs annonces d'événements et de rumeurs sur la signature d'accords, notamment avec les Marches d'Argent, agitent le village.

DC 15 : Il est interdit d'entrer dans le temple, hormis la partie « hospice », avec une arme ou une source de feu sur soi.

DC 15 : Le commerce de bois, normalement très important, a baissé depuis plusieurs mois alors que les scieries toujours à plein régime et que l'hiver n'a pas encore commencé (et qu'il n'y a donc pas besoin de bois de chauffage).

DC 15 : Certains moines sont habillés de blanc tandis que d'autres portent une étole couleur émeraude

DC 15 : Des inquisiteurs de Tyr sont venus chercher un fuyard il y a plusieurs années mais sans succès

DC 15 : La communauté monastique a connu plusieurs décès ces derniers mois alors que rien n'indiquait que les frères étaient malades.

DC 15 : Les disciples de Lathandre font parfois référence au dieu du Savoir sans que l'on ne sache pourquoi.

DC 15 : Bertille, la servante des cuisines, n'est pas revenue voir sa famille cette semaine contrairement à son habitude.

DC 20 : Un officiel du culte est au monastère depuis hier, son escorte ayant été accueillie chez la dame Piqueglace.

DC 20 : Un dragon a été vu dans le ciel au dessus de la vallée à plusieurs reprises.

DC 20 : Certains des frères sont fous, ce qui explique qu'ils ne sortent pas.

DC 20 : On voit parfois des caravanes marchandes des Associés du Pentacle alors que l'on n'en avait

jamais vu auparavant, et une est notamment passée au village il y a deux jours.

DC 25 : L'âme de certains des moines fait l'objet d'un étrange cérémonial avant l'inhumation de leur corps.

DC 25 : Certains des moines possèdent une étoile gravée dans la paume de leur main droite.

Les PJs doivent comprendre de leur enquête qu'il se passe manifestement quelque chose au monastère et qu'il faut sans doute aller vite pour y entrer.

Les PJs doivent également comprendre que la meilleure façon d'obtenir des informations est de s'infiltrer dans le monastère en se faisant passer pour un fidèle d'Oghma.

Vivons heureux, vivons cachés

Le monastère a été bâti par sept moines d'Oghma venus de Château-Suif en 1084 CV sur les bases d'un ancien monastère depuis longtemps en ruines et dédié à une divinité non identifiée. Les prêtres d'Oghma en ont réaménagé les sous-sols pour y abriter leurs bibliothèques.

Il se situe à près de trois kilomètres du village, plus en amont dans la vallée, suffisamment près pour bénéficier des dons des villageois et suffisamment loin pour être très au calme.

Saint Bruno et ses frères

En l'an 1083 CV, alors que Château-Suif venait de connaître un incendie qui avait failli détruire l'ensemble de ses collections, son révérend Général fit un songe dans lequel il était perdu dans un désert et où il ne trouvait son salut que grâce à sept étoiles qui le guidaient dans l'obscurité. Lorsque le lendemain, sept frères vinrent le voir pour lui confier leur désir de fonder un nouveau monastère, il comprit le sens du rêve que lui avait envoyé Oghma.

Il chargea les missionnaires de trouver une région isolée pour y fonder un établissement secret au sein duquel un « Grand Œuvre » pourrait être conduit, à savoir la copie des 30.000 ouvrages de Château-Suif, en vue de construire un deuxième lieu semblable, afin de diffuser toujours plus le Savoir, conformément à l'enseignement d'Oghma.

Les frères partirent donc vers les étendues sauvages du Nord jusqu'à trouver cette vallée isolée des montagnes Nétheres et y construisirent tout d'abord un ermitage puis progressivement l'établissement actuel.

Le monastère est entouré dans sa totalité d'une enceinte de maçonnerie, appelée aussi « clôture ». Ce mur est décoré de roses enchantées avec le sort « Œil de Magicien » qui permettent de surveiller la venue d'éventuels assaillants. Une Détection de la magie permettra de s'apercevoir de la nature enchantée de ces roses mais sans parvenir à en identifier la nature. Il faudra pour cela un sort de Détection de la scrutation ou réussir un jet de Concentration DC 20.

Les fenêtres extérieures sont toutes enchantées avec « Verre d'Acier », ce qui confère aux vitrages une solidité de 10 au lieu de 1 normalement et 30 points de résistance au lieu de 1 pour du verre.

De plus, tous les prêtres de Marthammor sont également des guerriers et savent faire plus que de se défendre d'éventuels envahisseurs, que ce soit avec leurs sorts ou avec leurs marteaux de guerre.

Enfin, un dragon d'argent adulte, habituellement métamorphosé en humain porteur des symboles de Lathandre et répondant au nom d'Astarios, assure également la protection du monastère et fait de fréquentes mais discrètes patrouilles à l'extérieur. Il fait partie de l'ordre draconique des Crocs de Justice et a juré de protéger ce monastère et son contenu. Il n'acceptera donc que très difficilement l'idée que les PJs puissent y voler un anneau. S'il découvre les PJs, il préférera ne pas le montrer et mener son enquête afin de déterminer le niveau de danger encouru mais n'hésitera pas non plus à les attaquer brutalement si nécessaire. C'est la seule personne habilitée à se promener en armure et armée dans l'ensemble du monastère.

Ses sorts mémorisés sont les suivants :

1. *Alarme, Protection contre le Mal, Message, Projectile magique, Image silencieuse*
2. *Détection de l'invisibilité, Détection des pensées, Invisibilité, Toile d'araignée*
3. *Dissipation de la magie, Déplacement*
4. *Assassin imaginaire*

Le monastère se partage de façon informelle entre ce qui est appelé la Maison Haute (qui comprend les cellules, le grand cloître, la salle du chapitre...), où vivent les Pères, et la Maison Basse (avec les bâtiments d'accueil des visiteurs, les chapelles de Lathandre et de Marthammor...), où vivent les frères convers et les prêtres de Lathandre et de Marthammor, autour des lieux de vie commune (église, infirmerie, buanderie, cuisine, réfectoire...). Officiellement, hormis dans le bâtiment du chapitre général, seuls des disciples de Lathandre vivent dans le monastère, la plupart restants reclus.

La « corrie » regroupe à l'extérieur du monastère proprement dit l'ensemble des ateliers nécessaires au bon fonctionnement de la vie des moines.

1. Porte d'entrée : Une petite fenêtre à droite permet au portier, dont le logement est situé ici, de regarder qui vient demander l'accueil et d'ouvrir ensuite l'une des portes.

2. Cour d'honneur : C'est ici que sont pris en charge les visiteurs par les hôteliers. Les chevaux sont conduits aux écuries et les voyageurs sont emmenés dans le bâtiment du chapitre général.

3. Bâtiment du Chapitre général : Habité par les fidèles de Marthammor et par Astarios, il se caractérise par les fresques représentant les sept fondateurs du monastère, leur arrivée sur le site et la construction des bâtiments, qui décorent les murs du hall d'accueil, où arrivent les voyageurs avant d'être orientés vers l'un ou l'autre des pavillons.

4. Chambres des disciples de Marthammor : ils dorment dans un vaste dortoir aménagé à l'étage du bâtiment du Chapitre général.

5, 6, 7 et 8. Pavillons du Cormyr, du Mitan, de Sembie et du Nord : Ce sont les bâtiments d'accueil des voyageurs, aménagés en chambres individuelles spartiates à l'étage et en grands salons avec un réfectoire et un cellier au rez-de-chaussée. Il n'y a pas de cuisine dans la mesure où la seule nourriture distribuée consiste en un morceau de pain et un bout de fromage. Seul le Pavillon du Nord est toujours ouvert, les autres ne l'étant qu'en cas d'affluence.

9. Temple de Lathandre : Petite chapelle sans luxe particulier mais toujours décorée de plantes odoriférantes et de fleurs, elle peut accueillir des fidèles venus du village sans les faire entrer dans le monastère

10. Chapelle de Marthammor : Sobrement décorée et munie de petites ouvertures, cette chapelle est en permanence ouverte afin de permettre à des fidèles de venir s'y recueillir. Les non-nains ne sont pas autorisés à s'y rendre.

11. Eglise : Trois portes permettent d'accéder à l'église, la première d'entre elles permettant la circulation entre le petit cloître et le chœur des Pères. C'est par celle-ci que ces derniers arrivent pour les offices. En face d'elle se trouve la porte qui mène au « vestiaire » où se prépare le

célébrant avant l'office. Une troisième porte est pratiquée sous la tribune, au fond du chœur des frères et leur permet d'accéder à l'église.

L'église est extrêmement sobre dans sa construction et sa décoration et est partagée en quatre parties.

Le sanctuaire comprend l'autel et le tabernacle. A droite de ceux-ci sont rangés dans une armoire appelée « piscine » les vases sacrés et les oblats pour l'offertoire. Également à droite se trouve la cathèdre, ou siège du célébrant principal.

Le chœur des moines occupe les deux tiers de la nef. Chaque mur est bordé d'une rangée de stalles simples et d'une rangée de longs prie-Dieu sur lesquels sont posés les livres liturgiques pendant l'office. Au milieu du tiers inférieur, dans le centre de la nef, est placé le lectoire ou pupitre destiné aux lectures de l'office de nuit, à certains chants de la messe et aux oraisons des Laudes et des Vêpres.

Le chœur des frères est séparé du chœur des moines par un jubé, paroi de bois fermée par une porte à double battant à double battant et ouverte pendant les offices. Les frères convers et parfois les disciples de Lathandre (plus rarement ceux de Marthammor) s'y réunissent pour la grand-messe et certains des offices communs, pouvant ainsi participer par le chant à la liturgie d'Oghma.

Enfin, la tribune située en hauteur, au-dessus du chœur des frères, permet en théorie d'accueillir des étrangers à la communauté mais est dans la pratique toujours inoccupée pour préserver le secret de la présence des disciples d'Oghma. C'est ici que sont placées des orgues majestueuses, qui permettent d'accompagner les chants et qui marquent l'alliance d'Oghma avec les bardes, dont il est le patron.

Un clocher abrite les cloches qui scandent la vie du monastère. Il est situé à l'aplomb de la croisée de la nef et du sanctuaire, à l'entrée du chœur des Pères qui sonnent la cloche à tour de rôle au fur et à mesure de leur arrivée dans l'église.

Il n'y a pas de chapelles sur les bas-côtés de l'église mais des statues des sept fondateurs de l'ordre sont placées dans des niches autour du chœur des Pères.



Un PJ peut observer que chacune d’entre elles adopte une posture particulière :

- Enguerrand se tient les bras écartés en signe d’accueil et arbore un large sourire, montrant ainsi son Affabilité
- Maxime est placé à côté d’une pile de livres, les distribuant à des enfants assemblés devant lui, dispensant la connaissance avec Générosité
- Martin partage son manteau avec un glaive pour en donner la moitié à un pauvre à ses pieds, et présente la Charité
- Faustin se détourne d’une jeune femme à moitié dévêtue à ses pieds pour se retourner vers un livre posé sur un lutrin, démontrant son respect de la Chasteté
- Nolan est présenté repoussant des plats chargés de victuailles, ne conservant devant lui qu’un morceau de pain et un verre d’eau et donc ne consommant la nourriture matérielle qu’avec Modération
- Tugdual est représenté à genoux et tête baissée, incarnant ainsi l’Humilité
- Bruno est accoudé à un lutrin, en train de copier un ouvrage, alors que des rouleaux de parchemins avec des plans jonchent le sol, le visage transfiguré et le regard tourné vers le ciel, démontrant son Ardeur

Un examen attentif des statues permettra de voir qu’elles disposent toutes d’une étoile gravée au creux de la main.



Un renforcement dans le mur gauche abrite également dans ce chœur un confessionnal en bois sculpté muni de deux portes, une pour le confesseur et une pour celui qui souhaite se confesser.

Dissimulé dans la paroi à quelques mètres de distance se trouve un passage secret s’ouvrant sur un escalier descendant vers les sous-sols (vers la salle 21) mais il n’est jamais utilisé par les moines et sera de ce fait difficile à trouver (jet de Fouille DC 30)

La marque d’Oghma

L’accès aux sous-sols du monastère est conditionné à la présence sur la main du postulant de la « marque d’Oghma », les lignes de la paume formant distinctement une étoile.

Pour l’obtenir, tout moine doit réaliser 7 épreuves dans l’église de la chartreuse, une épreuve devant chaque statue représentant un des fondateurs du monastère et incarnant par sa posture une des sept vertus capitales dont l’observance permet d’accéder au Savoir parfait.

Il faut tout d’abord reconnaître dans la posture adoptée la vertu incarnée puis effectuer devant chaque statue une courte prière afin de faire vœu de respecter cette vertu tout au long de sa présence dans les lieux de savoir (sachant que cette prière n’a en réalité pas de pouvoir « magiquement » contraignant), tout en respectant l’ordre des vertus en reprenant l’ordre de la procession représentée sur le vitrail principal de l’église. Il faut donc par exemple faire vœu d’être toujours ouvert à la Connaissance devant la statue d’Enguerrand puis jurer de la diffuser sans relâche devant la statue de Maxime et ainsi de suite. Il faut noter que cet ordre ne définit pas une hiérarchie des vertus mais rappelle que le cheminement vers la connaissance est un long chemin marqué de nombreuses étapes et semé d’embûches.

Chaque prière correctement effectuée permet d’illuminer la silhouette du frère concerné sur ce vitrail. Lorsque les sept silhouettes sont illuminées, toutes s’éteignent et la silhouette d’Oghma s’illumine alors, éclairant une dalle devant l’autel. Il faut alors se placer dans la lumière et prier Oghma pour sentir une certaine chaleur envahir la main du PJ concerné, et ainsi être marqué du sceau du dieu du Savoir.



Un magnifique vitrail placé au fond de la nef, au-dessus du sanctuaire, illustre l'arrivée des sept fondateurs du monastère auprès d'Oghma, représenté sous des traits féminins accompagnée de la Sagesse et du Savoir, sous la forme de deux enfants. On les voit se prosterner sous le regard bienveillant de Dénéir (dieu de l'écriture et des scribes), de Milil (dieu du Chant et des bardes) et de Gond (dieu des inventeurs), alliés traditionnels d'Oghma avec qui ils forment ensemble les Divinités de la Connaissance et de l'Invention, ce qui explique également la présence du gnome disciple de Gond dans ces murs.

Les frères sont représentés dans l'ordre suivant : Enguerrand, Maxime, Martin, Faustin, Nolan, Tugdual, puis enfin Bruno. Il faut noter que leur représentation sur le vitrail ne permet pas de le reconnaître parmi les statues.

Une citation des chapitres de Saint Bruno (« Séparés de tous, nous sommes unis à tous, car c'est au nom de tous que nous nous tenons en présence du Savoir vivant ») est gravée au-dessous du vitrail.

12. Couloir des Officiers : Il dessert les cellules des principaux responsables du monastère (sacristain, vicaire, Prieur...) ainsi que celle du Révérend général au bout du couloir. Les cellules obéissent aux mêmes dispositions que celles de Pères et sont construites sur deux étages.

13. Galerie des cartes : Située au-dessus du couloir, elle tire son nom de la centaine de cartes fixées aux murs et classées par régions des Royaumes. D'une grande précision, elles surprendront même les plus grands connaisseurs des endroits cartographiés. C'est la seule pièce, en dehors des pavillons, où peuvent se rendre les visiteurs, moyennant le versement d'une obole d'une pièce d'or par personne.

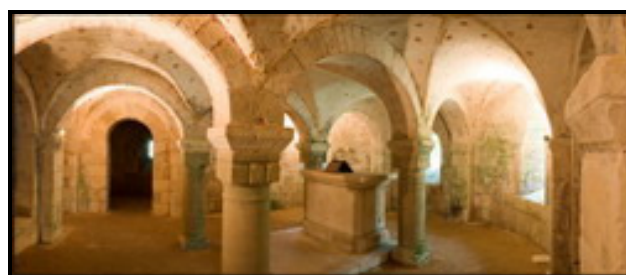
14. Petit cloître : Il marque la jonction entre la Maison haute et la Maison basse et il s'agit donc du seul endroit où peuvent se croiser les fidèles des différents dogmes.

15. Tour de Guet : Situé au-dessus des cuisines se trouve un beffroi dans lequel se relayent des fidèles de Marthammor pour surveiller les environs.

Une cloche permet de sonner le tocsin en cas de menace.

16a. Chapitre des Pères : C'est ici que se réunissent chaque jour les Pères lors de la Confession, après la lecture d'un extrait des coutumes de Saint Bruno (ou « Chapitres »), ou lors de la Réunion, pour le partage du Savoir.

16b. Chantrerie : Cet ensemble de salles voûtées a été construit harmonieusement de façon à obtenir une acoustique idéale. Les moines s'y relaient par équipe de deux (chaque repas étant le moment d'un changement) pour psalmodier sans cesse les prophéties restantes d'Alaundo. Un étrange phénomène acoustique permet de propager ce chant dans l'ensemble des pièces du monastère à l'exclusion des sous-sols et des cellules.



17a. Salle du Chapitre général : Cette salle décorée de boiseries contient les portraits de tous les Prieurs depuis la fondation du monastère. C'est ici que se réunit le Chapitre lors de la présence du Révérend général et pour les fêtes particulières du culte.

17b. Réfectoire : Proche de la cuisine, c'est une vaste salle au milieu de laquelle se trouve une longue table. Les Pères ne s'y installent que d'un seul côté, sans vis à vis, tandis qu'un d'entre eux prend place dans la chaire du lecteur, située en élévation sur un des murs latéraux, afin de lire un extrait des encyclopédies du monastère et ainsi fournir à ses frères la nourriture spirituelle de chaque repas.

18. Cuisine et celliers : La cuisine est l'une des rares pièces, hormis les cellules des Pères et de l'infirmerie, où il est possible de faire du feu et qui est de ce fait chauffée toute l'année. La cuisinière y règne en maître absolu et veille à ce que ses marmites puissent nourrir tous les habitants du monastère. De vastes celliers permettent de stocker des denrées séchées ou salées pour plusieurs semaines.

Au-dessus de la cuisine sont installés les bains. En dehors de leur toilette quotidienne qu'ils font dans l'intimité de leur cellule, les frères peuvent venir une fois par semaine, et uniquement un seul à la fois, afin de prendre un bain dans une des cuves remplies d'eau placées à côté du conduit de cheminée de la cuisine et donc raisonnablement

tiède. Des feuilles de saponaire sont rassemblées dans un seau afin de se savonner. Cette salle sert également de buanderie lorsque personne ne s'y baigne et des draps et des tenues de moines y sont en permanence en train de sécher.

19. Cellule du Révérend général : De dimensions un peu plus importantes que celles des cellules des Pères, elle n'en reste pas moins sobre que ces dernières et aucun luxe particulier ne la décore. Au pied du bâtiment s'étend le Jardin des Simples où sont cultivées plusieurs centaines de plantes notamment médicinales mais aussi nécessaires pour l'entretien des livres ou pour la cuisine, ainsi qu'un potager et un verger modeste.

20. Chapelle des reliques : D'une construction très simple, elle ne contient que quelques prie-Dieu en bois et un maître-autel, sur lequel est posé un reliquaire en fer forgé contenant des fragments d'ossements de Saint Bruno.

21. Bibliothèque : Petit scriptorium rarement utilisé, dont les murs sont agrémentés de rayonnages chargés d'ouvrages essentiellement liturgiques et ne présentant que peu d'intérêt pour tout autre qu'un fidèle d'Oghma. Un bureau en acajou trône au milieu de pièce, devant un fauteuil du même bois, gravé d'une étoile sur son pommeau droit.

Si un moine ou un PJ non marqué par Oghma s'assied sur le fauteuil, il ne se passe rien mais s'il possède la marque et qu'il adresse une courte prière à son dieu, il est immédiatement téléporté dans les sous-sols, dans un fauteuil installé dans le Scriptorium (salle 42 du niveau 2 des souterrains).

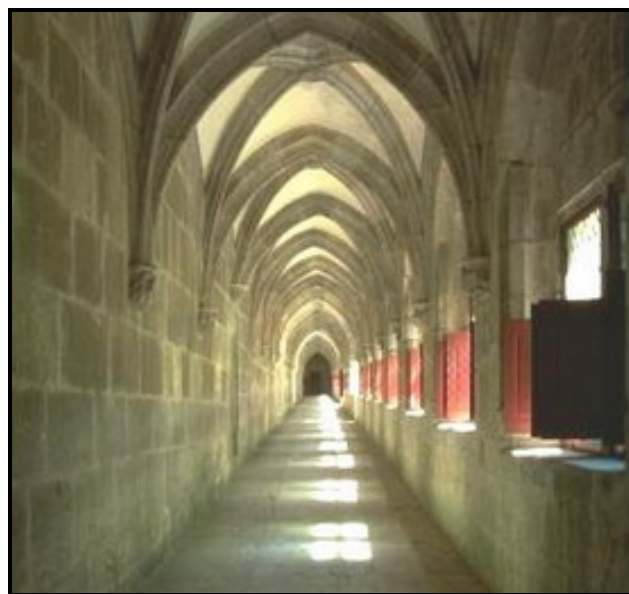
22. Cellules des Pères : Réparties sur deux cloîtres, il en existe 35 en tout mais seule la moitié d'entre elles sont occupées par des moines⁹, l'autre moitié restant vides. Elles sont classées par une série de doubles lettres (AA, AB, AC...).

23. Cimetière : Plusieurs dizaines de croix en bois ornées de petites plaques de bronze sont alignées sur la pelouse de ce cloître. Chaque plaque porte le nom disparu, sachant les fidèles d'Oghma et de Lathandre sont placés dans un cercueil puis directement en terre. Les disciples de Marthammor sont placés dans des sarcophages de pierre situés dans l'un des trois caveaux dont l'entrée est ici. La sépulture de Dunderl pourra être facilement retrouvée et un sort de Communication avec les Morts permettra de savoir à qui il avait confié l'anneau.

24. Infirmerie : Rare pièce dotée d'un poêle à bois, il s'agit en fait d'une chapelle de Lathandre dans laquelle ont été disposés des lits séparés par des draps tendus afin de préserver une certaine

intimité. Une armoire en bois contient une petite pharmacie et les instruments nécessaires pour les soins. C'est ici que loge, à chacune de ses crises d'angoisse, le Père échappé de la prison des Reflets et qu'officialie le fidèle de Lathandre préposé aux soins.

25. Grand cloître : Extrêmement simple et dépouillé, avec des chapiteaux à peine sculptés pour que rien ne vienne troubler la réflexion des Pères, il dessert la majorité des cellules occupées par ces derniers et leur permet de faire une marche silencieuse quand le temps ne permet pas le spaciement.



26. Cellules des frères convers : C'est ici que logent les prêtres de Lathandre, dans des chambres individuelles, ainsi que les frères convers et les employés du village qui en font la demande, dans des dortoirs au confort tout relatif. Une cuisine leur permet de rester indépendants du reste du monastère.

27. Distillerie : Cette grange abrite de grandes cuves de cuivre et des alambics complexes qui, couplés à un système de chauffage au bois, permettent de produire la liqueur qui tire son nom du monastère, à savoir la « Chartreuse verte », qui titre 55° d'alcool. Elle se fabrique principalement à partir d'eau tirée de la rivière Piqueglace et d'un mélange d'herbes du Jardin des Simples, dont la composition n'est connue que du Prieur.

28. Boulangerie et Chandellerie : C'est dans ce bâtiment, dans deux pièces séparées, qu'est fabriqué d'une part tout le pain que consomment les habitants du monastère et d'autre part les chandelles qu'utilisent les moines, mais uniquement lorsqu'elles sont enfermées dans des lampes fermées munies d'épaisses parois de verre, sachant que les chandelles sont interdites dans les sous-sols.

⁹ Une description précise des cellules figure dans l'aide de jeu sur les Chartreux.

29. Forge : De taille modeste, cette forge permet de réparer les objets usuels mais également de produire des articles de qualité à partir du minerai de fer extrait des montagnes environnantes. Ces derniers, reconnaissables à une croix gravée, peuvent être achetés au village et bénéficie d'une bonne réputation.

30. Papeterie et Menuiserie : La première des pièces de cette grange sert à la fabrication de planches et de pièces de bois pour l'entretien du monastère. Les déchets de bois sont rassemblés dans la deuxième pièce et mis à tremper dans des cuves avec de l'eau et de la colle puis malaxés pour produire de la pâte à papier. Celle-ci est ensuite chauffée puis passée dans des laminoirs pour former des grandes feuilles qui sont ensuite découpées et assemblées ensemble. Un observateur attentif verra qu'il y a beaucoup de bois au dehors et de grandes cuves à l'intérieur mais peu de stocks, laissant penser que les moines en font une grande consommation.

31. Tannerie et Basse-cour : Il faut d'abord traverser une cour dans laquelle se promènent des poules et des oies, dont les plumes sont précieuses pour les scribes, pour atteindre le bâtiment de la tannerie, d'où émerge une odeur quasi pestilentielle. L'intérieur est tapissé de différentes peaux (mouton ou chèvre pour le parchemin et veau pour le vélin) en train de sécher ou plongées dans des cuves (remplies de chaux ou d'alun) pour les préparer. D'autres sont posées sur des établis de bois pour les étapes suivantes de leur transformation : Étirage, grattage, assouplissement avec un pied de lièvre, blanchissage, découpe, piquage, quadrillage... Sur le côté, un pigeonnier permet d'élever des oiseaux qui porteront les messages du monastère aux différentes bibliothèques des Royaumes... Sur un bord de la basse-cour se trouve un bassin dans lequel frétilent différentes sortes de poissons pour la consommation des Pères.

Poussière et cendres

Il n'existe que deux façons pour accéder à ces sous-sols, soit en empruntant le passage secret de l'église soit en entrant dans le confessionnal avec la marque d'Oghma à la main, sachant qu'une protection magique empêche de se téléporter dans les sous-sols mais pas au sein des sous-sols eux-mêmes.

Les murs des sous-sols sont percés de fenêtres derrière lesquelles est lancée une image permanente (sort d'illusion niveau 6) donnant l'impression que le bâtiment n'est pas sous terre et qu'il est entouré de paisibles prairies. Afin de préserver les livres, la lumière diffusée n'est cependant pas très forte, le soleil restant toujours

voilé et ne se couchant jamais, ce qui pourra éveiller les soupçons des PJs, dans la mesure où la lumière est toujours la même dans ces sous-sols, quelle que soit l'heure de visite.

Les PJs penseront peut-être dans un premier temps que ces niveaux se trouvent dans un autre plan ou cachés ailleurs dans les Royaumes avant de détecter l'illusion (jet de Volonté DC 20). La lumière magique fait que les PJs ont le sentiment d'être au 2^{ème} étage d'un bâtiment lorsqu'ils sont au 2^{ème} niveau des sous-sols et au rez-de-chaussée lorsqu'ils sont au 4^{ème} niveau.

Les « numéros » manquants correspondent à des pièces désormais enfouies sous des tonnes de terre.

Ces sous-sols cachent essentiellement le « Grand Œuvre » poursuivi par les moines, et donc tous les ouvrages dont ils ont fait la copie.

Chaque type de connaissances est classé en deux domaines, Philosophie ou Magie. La Philosophie se répartit ensuite en philosophies naturelle (histoire, géographie, médecine, botanique, zoologie), doctrinale (arithmétique, musique, géométrie, astronomie), divine, morale et civile. Les ouvrages du domaine de la « Magie » ne sont pas à proprement parler « magique » mais traitent de ce sujet, tel que le grimoire sur l'Anneau de l'Hiver. Chaque domaine (ou sous-domaine pour la philosophie) est suivi par deux archivistes.

Niveau -2 :

21. Entrée : Ancienne salle de garde, elle en conserve des râteliers d'armes désormais vides et une table rarement utilisée, hormis pour y laisser une carafe d'eau et quelques verres. Les moines venus de la bibliothèque apparaissent au milieu de la pièce mais un escalier en colimaçon permet de remonter jusqu'au passage secret de l'église. Une inscription est gravée dans les marches de l'escalier, leur rappelant un des enseignements de Saint Bruno, signifiant la nécessité de travailler pour laisser un héritage derrière soi, chacun étant destiné à la fin à n'être que « poussière et cendres ».

22. Chapelle d'Oghma : Cette chapelle sommaire dédiée au Dieu du Savoir permet aux fidèles qui le souhaitent de se recueillir sans avoir besoin de remonter, notamment avant de se rendre à la Salle de l'Enfer, au 4^{ème} niveau.

23. Salle de Philosophie doctrinale : Pièce de dimension moyenne mais de plus de cinq mètres de hauteur sous plafond, dont les murs sont couverts d'étagères en bois d'ébène sculpté et munie d'une seule fenêtre dont les lourds rideaux sont habituellement tirés. Très sobre, elle n'est décorée que par une fresque au plafond représentant différents maîtres illustres des sujets couverts ici. Les portes des bibliothèques sont fermées à clé pendant la nuit (jet de Crochetage

DC 30 pour les ouvrir), la clé étant conservée par le préchantre.

24. Latrines

25. Salle de Philosophie divine : Salle similaire à la bibliothèque de philosophie doctrinale, hormis sa décoration, constituée de statues de divinités diverses et de tableaux représentant les principaux panthéons.

26. Salle de Philosophie morale : Salle similaire à la bibliothèque de philosophie doctrinale, hormis sa décoration, constituée de magnifiques tapisseries représentant différentes scènes de la vie.

27. Salle de Philosophie civile : Salle similaire à la bibliothèque de philosophie doctrinale, hormis sa décoration, constituée de bustes de pierre de fameux orateurs et de juristes, ainsi que de copies de chartes de création de villes célèbres.

28. Salle de Philosophie naturelle : Salle similaire à la bibliothèque de philosophie doctrinale, hormis sa décoration, constituée d'animaux exotiques empaillés, de tableaux de paysages des royaumes et d'un tapis cartographiant les terres du Mitan.

30. Réserve du scriptorium : Petite salle encombrée de matériel et aux murs couverts d'étagères, elle contient tous les accessoires nécessaires à la copie des ouvrages (parchemins vierges, encres, écritaires, plumes, craies, pierres ponce, encriers, canifs, rasoirs, poinçons, alènes, fil à plomb, règles...).

31. Atelier d'orfèvrerie : La porte de cette salle est fermée à clé en l'absence des frères relieurs, seuls à posséder la clé (jet de Crochetage DC 30 pour l'ouvrir). Elle contient différentes sortes de pinces, pour les dorures sur tranche, ainsi que des outils pour marteler l'or et l'incruster dans les reliures. Des petits pots en verre contiennent différentes sortes de poudre d'or pour une valeur totale de 1000 pièces d'or. Un petit coffret contient quelques pierres semi-précieuses pour la même valeur.

32. Forge pour l'atelier d'orfèvrerie : Cette pièce contient essentiellement des instruments de forge sommaires, à savoir un brasero, une petite enclume et les outils nécessaires pour fondre de la poudre d'or en plaques plus ou moins fines.

33. Atelier de relieur : Une grande table est couverte de travaux en cours tandis que des étagères contiennent à la fois les outils nécessaires et les matériaux utilisés (ivoire, étoffes, cuirs, fil de fer, bois odoriférants pour éloigner les insectes...). C'est ici que les frères relieurs procèdent à l'assemblage des feuillets, leur couture et leur couverture.

34. Atelier d'enluminure : Salle ressemblant à un atelier de peintre, elle contient plusieurs pupitres avec des ouvrages en cours de décoration, les illustrations permettant de rappeler au lecteur l'importance du contenu. Les enlumineurs récupèrent les ouvrages recopiés puis dessinent les lettrines avant de les colorer. Un vaste choix de pinces et de multiples pots de peinture permettent de s'adapter aux travaux nécessaires.

35. Pigmothèque : Des armoires aux parois vitrées couvrent les murs de cette pièce, contenant également un grand établi sur lequel s'empilent des éprouvettes, des braseros, des bols à mélanger... et tout l'attirail nécessaire pour préparer les pots de peinture pour les enlumineurs ou colorer les encres élaborées par les alchimistes. Cette pigmothèque contenant plusieurs milliers de nuances, certaines ne pouvant être distinguées par des yeux humains et certaines couleurs extrêmement rares telles que le bleu Shou Lung de Cathay ou le pourpre maztèque.

41. Passage secret : L'existence de ce passage (en traversant l'illusion) n'est connue d'aucun des moines du scriptorium et ne se remarque que par la réussite d'un jet de Fouille DC 25. Il ne peut s'ouvrir que vers l'extérieur et débouche en forêt après plusieurs centaines de mètres d'un couloir froid et humide. Les pièges qui le protègent ne se déclenchent pas si on l'emprunte dans ce sens mais sont impitoyables dans l'autre sens.

42. Scriptorium : Vaste salle voûtée et agrémentée de colonnes, elle contient une vingtaine de pupitres de bois sculpté, chacun étant attribué à un moine. Les ouvrages en cours de copie ne sont jamais laissés sur les pupitres à la fin d'une séance de travail mais remis dans leur bibliothèque d'origine, tandis que les outils sont rangés dans la réserve. Une petite estrade abrite un fauteuil du même style que celui de la bibliothèque du rez-de-chaussée, permettant le retour des moines à leurs cellules. Un escalier descend vers les niveaux inférieurs, vers les salles 43 puis 51.

Niveau -3 :

43. Palier intermédiaire : Un PJ passant rapidement pourra penser qu'il s'agit d'une ancienne salle de garde mais un nain ou un gnome pourra s'apercevoir (jet de Fouille DC 30) du fait que la maçonnerie a subi des transformations et ne date pas de l'époque de la construction. Le mur est cependant solide et il n'est pas possible de le détruire autrement que par magie mais cela permet au moins de savoir qu'il y a sans doute un niveau caché.

44. Atelier d'alchimie : Vaste capharnaüm rempli d'éprouvettes, d'alambics et de fioles, en tout point conforme à la peinture vue par les PJs dans le hall du bâtiment du Chapitre général. C'est ici que les frères alchimistes préparent les encres nécessaires pour la copie des ouvrages, certaines encres

disposant de facultés magiques de préservation, d'autres n'étant visibles que dans l'obscurité, ou d'autres encore permettent de résister à de très fortes chaleurs. Les fioles d'ingrédients ne sont pas classées ou rangées dans une étagère donnée mais chacune d'entre elles est étiquetée pour indiquer son contenu.

L'anneau est protégé par un sort de Dissimulation suprême permanent pour ne pas être localisé par un sortilège de Divination. Il est donc également invisible mais il est néanmoins posé là où il apparaît sur la peinture¹⁰. Dès qu'un PJ l'a en main, il aura un sentiment de froid intense mais l'anneau lui-même n'est porteur que d'une faible magie.

Toute personne qui entre dans l'atelier de l'alchimiste (ou dans la presse) déclenche immédiatement une alarme et provoque l'arrivée en quelques minutes d'Astarios. Il faut donc localiser l'anneau sur la peinture pour ensuite le trouver très vite une fois dans l'atelier.

45. Atelier d'imprimerie : C'est ici que le gnome typographe se trouve la plupart du temps, qu'il y fabrique les différentes lettres de métal utilisées dans la presse et qu'il y fait les plans de cette dernière. La pièce est encombrée d'outils, de déchetes métalliques, de grandes feuilles de papiers couvertes de notes et de ratures... et il est difficile de la traverser sans toucher la moindre chose et déclencher un effondrement de l'ensemble.

46. Chambre de l'imprimeur : Chambre étonnamment décorée par rapport au reste du monastère, avec de lourdes tentures colorées aux murs, des lampes dorées, des bâtonnets d'encens achevant de se consumer... le tout indiquant qu'un gnome habite ici. Des restes de brioches parsèment le bureau. Un passage secret (jet de Fouille DC 25) permet d'accéder à un petit bureau secret et des étagères sur lesquelles est posé un exemplaire du grimoire sur l'imprimerie que recherchent les sorciers de Thay et Ni Hao.

47. Bassin d'ablution : Aujourd'hui entièrement desséché et encombré de gravats, on peut encore y voir des restes de tuyauterie qui indiquent la présence d'un réseau de distribution d'eau assez élaboré.

48. Latrines

49. Imprimerie : C'est ici que sont installées les presses mécaniques, animées par une roue à aube elle-même alimentée par un tuyau débouchant du plafond. La roue tourne en permanence et génère du bruit que l'on entend depuis l'ancien bassin. Les presses sont un témoignage de la merveilleuse

créativité gnome et permettent, à partir de plaques sur lesquelles sont placées des lettres en fer forgé, de reproduire à l'infini un texte sur des bobines de papier, rendant inutile le travail de copie d'un livre. Les presses restent cependant expérimentales mais n'importe quel PJ pourra percevoir quel impact peut avoir cette invention sur la diffusion de la connaissance.

50. Réserves : De grands casiers de bois segmentés en de multiples petites cases permettent le classement des lettres de métal utilisées dans les presses. Des plaques pour placer les lettres sont posées contre le mur et une armoire contient de petites fioles sombres et de grands pots contenant du liquide de même couleur, qui sont autant d'encres différentes.

Niveau -4 :

51. Salle du Savoir : Une étrange sensation de plénitude anime ce lieu et des icônes d'Oghma confirment le sentiment qu'il s'agit de l'endroit le plus sacré du monastère. Une petite armoire de métal et de verre renforcé renferme quatre globes de cristal taillés en facettes (nécessaires pour la Bibliothèque de Lumière). Un jet de Détection DC 30 permet de distinguer un chiffre de 1 à 4 sur les globes, de façon à les distinguer.

Briser l'armoire déclenche une alerte immédiate auprès d'Astarios tandis que crocheter la serrure exige de réussir un jet DC 40. Seul le préchantre possède la clé.

52. Bibliothèque de Magie : Cette salle est similaire aux bibliothèques des sous-domaines de la Philosophie mais est placée au 4^{ème} niveau en raison du sujet abordé. Elle ne contient cependant pas de livres de sorts mais regorge d'ouvrages divers sur les phénomènes magiques, les composants de sorts, les ensorceleurs célèbres ou même les différentes sortes de créatures enchantées.

54. Bibliothèque de Lumière : Cette salle contient les ouvrages les plus précieux du monastère et n'est meublée que par des rayonnages, un grand coffre et un étrange attirail au milieu de la pièce.

D'impressionnantes étagères en bois de cèdre (et donc à la fois imputrescibles et résistantes au feu) contiennent des milliers d'ouvrages, la plupart parfaitement anodins mais aussi plusieurs centaines d'ouvrages d'importance majeure dissimulés derrière des couvertures factices, le tout le long d'un immense mur et sur une douzaine de mètres de haut

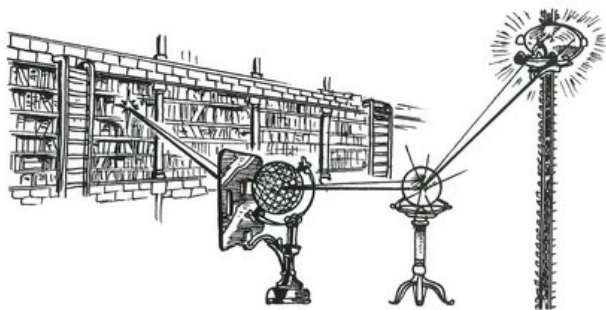
C'est dans cette bibliothèque que sont cachés le grimoire sur l'Anneau (« L'Hiver vient »), dans lequel le frère Palluis s'est incarné, et le grimoire sur les secrets de l'imprimerie (« De Litterae Res »). Un Mur de Force empêche l'accès aux rayonnages (Dissipation de la Magie DC 30) sur toute la longueur du mur mais une ouverture en forme de porte est faite du côté gauche du mur (et est par exemple empruntée par le préchantre). Le

¹⁰ L'anneau est négligemment posé sur le porte-épreuves sur le bureau de l'alchimiste, à côté des tubes

Mur de Force ne bloque pas le mécanisme de localisation des livres.

Pour localiser un des ouvrages majeurs, il faut utiliser un système basé sur trois instruments pour « viser » l’ouvrage en question. Ces trois éléments sont placés au centre de la pièce, face à la bibliothèque : Une poutre verticale et crantée de dix mètres de haut permet de faire monter ou descendre un brûleur à huile (avec une faible capacité de contenance) et un réflecteur en argent. Une « sphère de focalisation » est placée sur un piédestal fixe dont la hauteur est réglable, la sphère contenant un cône doublé d’une fine feuille d’argent polie. Le dernier élément est un autre piédestal surmonté d’un plateau avec un emplacement pour y mettre une sorte de globe de cristal à multiples facettes, appelé « Œuf du Savoir véritable » par les archivistes et gravé de multiples runes quasiment invisibles, chacune correspondant à un ouvrage.

Pour localiser un livre, il faut choisir le bon globe parmi l’un des quatre Œufs de Savoir disponibles, le placer sur le dernier plateau puis verser de l’huile dans le brûleur et l’allumer, ce qui provoque la formation d’un rai de lumière qui part du brûleur vers le globe de cristal via la sphère de focalisation. Le passage du rayon dans le globe à travers la facette portant la rune de l’ouvrage recherché permet au rayon de venir frapper un ouvrage de la bibliothèque, qu’il faut se dépêcher d’aller chercher avant que le brûleur ne s’éteigne.



Le Registre des Codes et des Titres (qui permet de faire la correspondance entre les runes gravées et les titres des ouvrages) est dissimulé dans la Bibliothèque à Paliers.

Les PJs peuvent solliciter à haute voix Palluis (ou via un sort de Communication avec les Morts) afin de connaître le nom de l’ouvrage contenant des informations sur l’Anneau de l’Hiver qu’il a possédé. Il est également possible de s’adresser pour cela à l’un des Archivistes de Magie ou encore à n’importe quel moine en lui demandant dans quel ouvrage s’est incarné Palluis.

Aucun livre ne peut sortir des souterrains autrement que par un coffre de téléportation qui permet de téléporter des livres entre Château-Suif et Morteneige de façon à emprunter les livres destinés à être copiés puis à les renvoyer ensuite. Il n’est pas possible de transporter de la matière vivante via ce coffre. Ni Hao essaiera donc de détruire le grimoire tandis que les sorciers de Thay

le feront téléporter à Château-Suif où un complice le récupèrera.

Si quelqu’un essaye de détruire un livre dans lequel un moine s’est incarné, cela libère ce dernier qui attaque les profanateurs sous la forme d’un démon gardien d’Oghma¹¹.

55. Salle humide : Un profane ne verra dans cette salle sombre et humide que des algues pendant aux murs et des moisissures alors qu’il s’agit en fait de la bibliothèque destinée à contenir les ouvrages de races telles que les elfes aquatiques ou les sahuagins.

56. Couloir piégé : La porte du couloir est manifestement dissimulée sans qu’il s’agisse pour autant d’un passage secret et s’ouvre sur un couloir au bout duquel se trouvent des rayonnages remplis d’ouvrages divers (qui se révéleront être des copies en bois). Le fait d’entrer dans le couloir puis de marcher sur une des dalles au sol (jet de Fouille DC 30 pour la repérer) provoque le déclenchement d’un piège, consistant à détendre un ressort qui fait avancer le mur Est du couloir de façon à bloquer la porte et déclenchant une alarme auprès d’Astarios. Il n’y a aucun moyen de désamorcer le piège une fois déclenché, seule une personne située du côté de la Bibliothèque de Lumière pouvant le faire.

57. Bibliothèque à Paliers : Cette bibliothèque, qui occupe tout le mur Nord de la pièce, renferme les ouvrages importants de la collection d’Oghma mais pas les plus précieux, conservés dans la Bibliothèque de Lumière. Elle consiste en quatre paliers correspondant chacun à un domaine, sur chaque palier se trouvant un lutrin en bois. Ce dernier est destiné à accueillir un livre-clé spécifique caché au milieu des centaines d’ouvrages situés dans les rayonnages.

Chaque livre-clé contient les titres des ouvrages conservés sur ce palier ainsi qu’un index thématique pour retrouver les ouvrages traitant d’un sujet particulier. Trouver un livre sans le livre-clé nécessite de regarder tous les ouvrages les uns après les autres et demande 1D6 heures, compte tenu du grand nombre de livres (et sachant que le Registre des Codes et des Titres, que recherchent les PJs, se trouve au premier palier). Cela ne permettra surtout pas d’obtenir l’ouvrage en question, dans la mesure où un PJ enlevant un ouvrage des rayonnages s’apercevra qu’il est en réalité factice et qu’il n’y a qu’une reproduction en bois de la couverture, les livres étant en réalité conservés sur un autre plan. Seul le préchantre sait où se trouvent les quatre livres-clé et peut les trouver en quelques minutes. Chaque livre-clé consiste en une succession de tableaux présentant un titre, un numéro d’Œuf du Savoir véritable et un numéro correspondant à la hauteur du brûleur,

¹¹ Reprendre les caractéristiques du démon Vrock (Manuel des Monstres page 45)

entre 1 et 1000 centimètres, du type « Registre des Codes et Titres-1-378 ».

Le fait d'appuyer sur un titre d'ouvrage dans un des livres-clé permet de faire apparaître le livre correspondant sur le bureau de lecture situé au rez-de-chaussée. Il faut donc redescendre et entrer dans le bureau dont la porte métallique se referme dès qu'une personne est passée. Le fait vouloir ouvrir la porte de l'intérieur fait disparaître le livre du bureau, signifiant ainsi la fin de consultation. La seule possibilité pour sortir avec le livre est de se téléporter du bureau vers la bibliothèque avec le livre en question, sans toucher la poignée.

Le bureau lui-même est enduit d'une fine poudre qui permet à un magicien lançant Lecture de la Magie d'identifier les cinq dernières personnes s'étant assises au bureau. L'ensemble des livres est situé sur un autre plan.

Les ouvrages situés dans cette bibliothèque sont regroupés par domaines. Les PJ's doivent donc successivement trouver le livre-clé puis le Registre des Codes et Titres pour trouver les différents ouvrages recherchés. Le Registre ne figure pas dans le livre-clé du palier inférieur mais est placé au milieu des autres ouvrages, seul le préchantre et les archivistes connaissant son emplacement ainsi que le contenu de la Bibliothèque de Lumière.



58. Planétarium : un gigantesque globe de quatre mètres de diamètre occupe tout le centre de la pièce. A sa surface sont dessinés les côtes et le relief de tout Toril. Des passerelles étroites et des escaliers en colimaçon en fer forgé permettent aux moines géographes de mettre à jour le globe en fonction des nouvelles précisions apportées chaque jour. Ce globe permet également à ces moines de dessiner des cartes extrêmement précises. Tout autour du globe, sur la voûte de la pièce, évoluent magiquement l'ensemble des corps célestes du ciel torilien, permettant ainsi de simuler la vue du ciel de n'importe quel point du globe. Le fait d'effleurer l'étoile d'Ieryn (l'étoile du Navigateur, aussi symbole de lumière dans l'obscurité de l'ignorance pour les disciples d'Oghma) permet d'être « aspiré » à travers la voûte et ainsi d'accéder au niveau 3 des sous-sols.

59. Latrines

60. Salle sombre : Elle est destinée à conserver les ouvrages provenant d'espèces souterraines, telles que les elfes noirs ou les flagelleurs mentaux. La pièce est en permanence emplie de ténèbres qu'aucune source de lumière. La porte de la pièce ne s'ouvre que si celle menant au couloir 61 est fermée et le couloir lui-même plongé dans l'obscurité. La seule source de lumière ne peut provenir que de vers luisants enfermés dans un pot de terre fermé, placé à droite de la porte.

61. Couloir piégé : Ce long couloir doit être impérativement parcouru à genoux, en murmurant sans arrêt des prières à Oghma pour implorer sa bénédiction pendant que seront consultés les ouvrages maudits et pour qu'il préserve la santé mentale et les convictions de son fidèle. Si ces deux conditions ne sont pas remplies, l'intrus est victime de trois sorts successifs d'Assassin fantasmagique (jets de Volonté DC 18 puis de Vigueur DC 18 pour ne pas subir l'effet du sort, qui est transformé dans la mesure où la victime ne meurt pas mais est placée dans une sorte de coma et téléporté dans l'église tandis qu'une alerte résonne dans la tête d'Astarios).

62. Salle de l'Enfer : C'est ici que sont conservés les ouvrages interdits ou maudits, mais néanmoins considérés comme des articles de savoir par le dogme d'Oghma. On peut par exemple y trouver une copie (incomplète) du Tome des Dragons (ouvrage maître du Culte du Dragon) ou les éléments nécessaires pour se transformer en liche ou en vampire. Les moines s'y rendent le moins possible et uniquement le temps nécessaire.

63. Salle d'herboristerie : De grandes tables permettent la préparation des mélanges d'herbes issues du jardin souterrain et des armoires contiennent les outils nécessaires à son entretien.

64. Jardin des Simples : On retrouve là le deuxième jardin du monastère, placé la lumière artificielle d'une verrière, dans lequel poussent d'extrêmement rares plantes utiles aux copistes. Une fontaine coule du plafond dans un bassin du coin Est de la pièce, en provenance des presses de l'imprimerie, dont le bruit est audible d'ici.

A chacun son rôle

Les 23 Pères (moines d'Oghma) se répartissent les rôles de la façon suivante (sachant que tous les archivistes consacrent la plus grande partie de leur temps à la copie) : André et Guérin (relieurs et orfèvres), Landuin et Guigues (enlumineurs et spécialistes en pigments), Palluis et Vidal (alchimistes pour les encres), Cléophas et Elie (archivistes de Magie), Emile et Innocent (archivistes de Philosophie doctrinale), Louis et Jérôme (archivistes de Philosophie morale), Antoine et Josué (archivistes de Philosophie

divine), Augustin et Bernard (archivistes de Philosophie civile) et Dervin et Abélard (archivistes de Philosophie naturelle).

Dom Hilarion est le préchantre (c'est à dire le maître du scriptorium), Dom Basile est le scribe (soit le secrétaire du monastère), Dom Auguste est le vicaire (soit l'adjoint du Prieur), Dom Romuald est le chancelier (chargé de la gestion des archives) et Dom Hugues est le sacristain (responsable du lieu de culte et des objets liturgiques mais aussi des cloches)

Dom Ephrem est le Prieur du monastère, responsable élu par ses frères, tandis que Dom Colomban est le Révérend général, venu de Château-Suif.

Les Pères ne sortent des bâtiments de la Maison haute que lors du spaciement hebdomadaire et il n'est donc possible de les croiser que lors des repas ou lors de certains offices, et seulement pour les prêtres de Lathandre et de Marthammor.

Seuls les frères archivistes ont accès à la bibliothèque du domaine dont ils ont la charge.

Les 6 prêtres de Lathandre présents au monastère sont placés sous la responsabilité du Père Ashnar l'Humble. Deux novices (Doust et Maël) accompagnent Guilbert le cellérier (c'est à dire l'administrateur général, qui assure l'intendance extérieure et les approvisionnements, et dirige les frères convers), Melchior le camérier (chargé de l'intendance intérieure, la gestion des fonds, et des fournitures de la vie quotidienne des moines), et Henri l'infirmier.

Parmi les disciples de Lathandre, seul Ashnar sait que les frères vivant reclus sont en réalité des adeptes d'Oghma et non de Lathandre comme tout le monde le croit.

Les 12 disciples de Marthammor obéissent à Kerilla Gemmétoile, prêtresse et Maître Hospitalier, et sont les suivants : Harok et Carduel les portiers (chargés de la protection de la clôture et de l'accueil des arrivants), Sven, Thorvald, Kord, Valek, Ulther, Jeorn, Lotharn et Finn les hôteliers (qui organisent le logement et le repas des voyageurs de passage) et Brugual et Rorek les aumôniers (qui assurent l'accueil des pauvres qui viennent demander le secours).

Les 6 frères convers gèrent la dizaine d'employés du village et se répartissent les rôles de boulanger (Morvan), jardinier (Lambert), cuisinière (Lily, assistée de sa servante Bertille), responsable des viviers et de la basse-cour (Gerbaut), et de responsable des écuries et du pigeonnier (Drogon).

Les fidèles de Marthammor sont chargés de la protection du monastère et de l'accueil des voyageurs tandis que les prêtres de Lathandre sont assurés toute l'intendance et la gestion du monastère mais également l'entretien des magnifiques rosiers qui font la réputation du monastère. Les uns comme les autres ne vont que

dans les bâtiments de la Maison basse et de la corrière.

Les disciples de Marthammor sont vêtus d'habits normaux, avec un écusson reprenant la botte et la masse de leur dieu comme unique signe distinctif, tandis que les prêtres de Lathandre portent une aube blanche et une étole verte, les moines d'Oghma étant entièrement vêtus de blanc.

Même s'ils ne les portent pas habituellement, tous les nains possèdent dans leur chambre une armure de mailles ou de plates ainsi qu'une hache de bataille qu'ils utilisent en cas de menace sur le monastère.

Panier de crabes chez les moines

Les différentes intrigues parallèles animant le monastère pendant la période de présence des PJs sont décrites ci-dessous et sont synthétisées dans un tableau en fin de chapitre, sachant que le « jour 1 » correspond au jour d'arrivée des PJs au village. Le planning d'avancement des intrigues est à adapter en fonction de la rapidité d'action des PJs mais ne doit pas dépasser deux semaines.

Les intrigues avancent en parallèle et finissent par se croiser sans que les protagonistes impliqués ne s'en rendent compte, au moins au départ. Il faudra que les PJs comprennent qu'il y a plusieurs histoires et qu'il faudra peut-être prendre parti pour arriver à atteindre leur propre but. Les intrigues ont chacun une fin qui n'est pas forcément compatible avec celle des autres. Elles dépendront donc pour beaucoup des actions des PJs et de leur implication dans la compréhension de la situation.

Le Prieur de Château-Suif et le Père supérieur ne sont pas au courant des différents complots, hormis la présence du frère repent de Tyr.

Si les PJs, au cours de leur enquête dans le monastère, ne prennent pas le temps de se reposer, ils seront « fatigués » (-2 en Force et en Dextérité) jusqu'à ce qu'ils aient pris 8 heures de repos complet. S'ils continuent d'agir et qu'ils entreprennent alors une action physique importante, ils passent en état « épuisé » (-6 en Force et en Dextérité).

La première intrigue tourne autour des recherches menées par les moines sur les possibilités d'une imprimerie mécanique qui permettrait de copier des livres beaucoup plus vite et ainsi de diffuser le Savoir à une échelle beaucoup plus grande. Il n'est pas question d'appliquer cette méthode à tous les livres mais au moins aux ouvrages usuels ou encyclopédiques. Cette recherche, effectuée en grand secret par un gnome nommé Raven le Typographe, attire les convoitises des Sorciers du Thay qui en ont eu vent grâce à une indiscretion glanée par une de leurs caravanes marchandes. Ils

vont donc tout faire pour persuader le gnome de travailler pour eux ou, à défaut, le tuer et emporter avec les éléments nécessaires pour continuer les recherches chez eux. Ils ont pour ce faire capturé un moine nommé Guérin et le maintiennent prisonnier dans sa cellule, sous la surveillance d'un des sorciers, tandis qu'un autre prend son apparence et sa place au sein des frères. Un des sorciers est resté incognito dans le village de Morteneige et communique avec ses complices grâce à des médaillons de Waukyne en tout point identiques à ceux possédés par les PJs, ce qui ne manquera pas de les inquiéter s'ils parviennent à capturer et à fouiller un des sorciers. Ces derniers s'appuient également sur les informations que leur transmet la demi-orque de Fortnouveau, par l'intermédiaire de caravanes marchandes du Trône de Fer et des Associés du Pentacle.

Par ailleurs, la Simbule, l'une des sept Sœurs de Mystra, est également infiltrée dans le monastère initialement pour avoir accès à certains précieux parchemins du 4ème sous-sol mais aussi, dès qu'elle s'apercevra de leur présence, pour contrer les manigances des Sorciers Rouges du Thay. Elle va également s'intéresser aux PJs dès qu'elle aura remarqué leur présence et d'autant plus si elle se rend compte qu'ils cherchent l'Anneau de l'Hiver. Elle n'interviendra pas au début mais avertira ses sœurs et les Ménestrels.

La Simbule a pris possession du corps de la servante de la cuisinière, perçue comme une simple d'esprit et qui traîne toujours partout et qui est notamment chargée de porter les plats aux moines en cellule, se servant notamment de cette couverture pour identifier d'éventuels faux moines.

La Simbule

Apparence: La plus petite des sept sœurs, la Simbule est quand même assez grande pour une femme avec 1,75 m. Mince avec des yeux qui ont la couleur du feu, elle porte souvent des robes noires ou sombres. Ses longs cheveux d'argent ondulent autour de ses hanches comme s'ils avaient une vie propre.

Personnalité: La Simbule reste pourtant la plus indépendante des Elus de Mystra. Elle est alerte, têtue, impérieuse et a souvent agit en défiant ouvertement Elminster, Khelben, Azuth et même Mystra elle-même. Certaines personnes qui connaissent l'Art ont suggérés que les expérimentations répétées de la Simbule sur elle-même lui ont coûté sa santé mentale. Il est certain que cela lui a coûté sa patience. Elle est impatiente face à de fortes magies, et peut "sentir" quand de la magie (active ou attendant d'être activée) est à moins de 27 m d'elle. Ses actions semblent extrêmement capricieuses, mais elle a des buts. Dotée d'un tempérament de feu, brusque et incroyablement puissante, la Simbule n'a pas de temps pour les idiots et les bouffons. Elle est

rapide et impitoyable quand on l'a mise en colère, et elle est connue pour avoir fait des exemples d'ennemi en les détruisant d'une façon spectaculaire, utilisant souvent plus de force que nécessaire. Quand on l'accuse d'être arrogante, la Simbule ne peut supporter ce défaut chez les autres, et n'hésite pas à remettre même ses alliés et amis à leur place.

La Simbule prend souvent l'apparence d'un corbeau ou d'un faucon noir. En fait, elle peut rester plus longtemps sous ces formes que de forme humaine.

Utilisation en campagne: La Simbule est de loin la plus active des sept sœurs. Même si elle possède un tempérament solitaire, elle adore ses sœurs et Elminster. A part ces relations, Elle se dévoue à la protection d'Aglarond. Un de ces meilleurs moyens est de manipuler les événements à travers Faerûn pour faire d'Aglarond un point crucial de commerce et de démocratie pour la mer des étoiles perdues. Donc, La Simbule peut être rencontrée n'importe où, travaillant pour le futur d'Aglarond. Elle sera déguisée, si ce n'est pas la forme d'un oiseau. Ses tâches peuvent être grandes comme mineures, mais quelles qu'elles soient, elle n'acceptera aucune interférence.

Enfin, une voleuse nommée Ni Hao et originaire de Cathay (autre nom de Kara-Tur) se cache dans les combles de l'église et ne se déplace que la nuit. Elle est chargée par une puissante triade d'Eauprofonde de retrouver le voleur d'un précieux grimoire décrivant les secrets de l'imprimerie mécanique, appartenant à cette triade qui souhaitait en monnayer fort cher le contenu. Elle voudra donc à la fois récupérer ce grimoire et assassiner le gnome typographe pour éviter qu'il ne répète ses secrets volés.

En parallèle de ces intrigues principales se déroulent plusieurs événements secondaires, susceptibles d'interférer avec les premières.

Tout d'abord, le Révérend général de Château-Suif, principal responsable de l'ordre des Chartreux, est en visite d'une semaine au monastère afin de constater le degré d'avancement du Grand Œuvre, sur le point d'être terminé et donc sur le point de permettre d'envisager la construction d'un deuxième établissement similaire à Château-Suif.

Par ailleurs, parmi les Pères se cache Pelot de Luskan, un ex-fidèle de Tyr, sous une fausse identité (« Frère Antoine ») dans la mesure où il est poursuivi pour hérésie par son culte. Il est protégé par le clergé d'Oghma, dont l'un des dogmes est la lutte contre l'obscurantisme. Sa présence est un « secret » et, à ce titre, risque d'être confondu avec d'autres secrets du monastère, d'autant plus qu'il n'a pas renié sa foi

et qu'il ne participe qu'avec distance aux offices d'Oghma, ce qui pourra éveiller les soupçons.

De plus, les Pères ont recueilli il y a plusieurs mois un homme à moitié fou nommé Guigues, trouvé errant dans le désert par un groupe de voyageurs qui l'a emmené jusqu'ici. Cet homme s'est révélé être un enlumineur très doué et a été intégré rapidement à la communauté. Il est cependant fréquemment victime de crises de folie au cours desquelles il raconte, dans un délire incompréhensible, qu'il s'est échappé d'une prison après qu'on l'y ait enfermé pour pouvoir usurper son identité. L'infirmier de Lathandre lui fait suivre un traitement de longue durée pour le soigner.

Un autre moine, nommé Emile, est également l'objet de soins réguliers. Il s'agit en fait d'un dragon d'argent adulte, métamorphosé en vieil homme, qui a perdu la mémoire (et un bout de sa raison) lors de la dernière Rage de Dragons en 1356 CV. Ce dragon faisait partie de l'ordre des Crocs de Justice mais sa trace a été perdue pendant plusieurs années, jusqu'à ce qu'il soit localisé ici. Il est soigné par Père Henri depuis son arrivée dans la mesure où des plaques d'écaillés apparaissent périodiquement sur sa peau, dans que le Père n'y trouve d'explication. Disposant de connaissances en art de la magie, il a été nommé Archiviste de Magie mais il n'est clairement pas en possession de toutes ses facultés intellectuelles. Astarios est toujours présent lors des tentatives de soin du Frère Henri pour intervenir en cas de problèmes. Astarios espère toujours le faire réintégrer les Crocs de Justice dès qu'il sera guéri.

Le Frère Dervin pour sa part cache également un secret, à savoir qu'il est réellement fidèle d'Oghma mais aussi agent de l'Alliance des Seigneurs et à ce titre profite de sa fonction pour transmettre aux autorités d'Eauprofonde des cartes à jour et toutes les informations possibles sur les modifications de frontières, de routes ou d'exploration de nouveaux territoires. Il ne donne cependant plus de nouvelles depuis plusieurs jours dans la mesure où il est possédé (et lentement vidé de toute substance vitale) par un Malaugrym qui surveille les PJs et l'Anneau en particulier. Ce Malaugrym a accès aux connaissances de Dervin et se fait passer pour lui avec succès jusqu'à présent mais un jet de Détection DC 20 permettra de remarquer une étrange lueur dorée dans son regard et un même jet de Psychologie permettra de noter qu'il n'a pas le comportement habituel d'un Chartreux.

Enfin, l'anneau repris par Kartas Couronne-de-Guerre a été confié à Dunderl, l'un des hôteliers nains. Ce dernier avait senti la puissance magique de l'anneau le ronger et il en avait parlé à Palluis, seul moine d'Oghma en qui il avait suffisamment confiance, avant de mourir quelques jours plus tard. Ce Chartreux avait compris la véritable nature de l'anneau et avait également perçu que le fait de le conserver près de lui entraînerait tôt ou

tard sa mort. Il n'a donc évoqué son secret avec personne, a rendu l'anneau invisible et s'est incarné dans le seul grimoire évoquant cet anneau et situé dans les rayonnages de la bibliothèque de lumière, dans la mesure où il pense que ceux qui chercheront l'anneau chercheront sans doute également à en savoir plus sur lui et qu'il pourra alors les égarer ou les mettre en garde, selon leurs intentions.

Tout d'abord, entrer

Il existe de multiples possibilités pour s'introduire dans le monastère sachant que la liste ci-dessous n'est pas exhaustive et que les PJs peuvent parfaitement en imaginer une autre non décrite.

Il est tout d'abord possible de prétendre que l'on veut se faire moine, ce qui impose de suivre un cheminement en plusieurs étapes. Le PJ a le crâne rasé et on lui baise les pieds en signe d'humilité et de bienvenue. On lui donne l'habit de moine, à savoir une aube blanche et une tenue à capuchon nommée « cuculle ». Il est ensuite mené à une cellule « de passage » dans laquelle il va faire une retraite de deux semaines sans en sortir mais avec des entretiens quotidiens avec différents frères qui testent la force des convictions du postulant. Il est également interrogé sur la façon dont il a appris l'existence du monastère afin de faire les actions nécessaires pour empêcher un autre postulant de suivre la même voie. Le PJ peut interroger un des Pères sur la suite du processus, ce qui permet d'apprendre qu'il faut être accepté par Oghma et pour cela réussir plusieurs épreuves liées aux fondateurs de l'Ordre pour être marqué du sceau d'Oghma. Tout postulant doit réaliser un noviciat d'un an avant de pouvoir passer ces épreuves.

Il est également possible de tenter de s'infiltrer discrètement dans le monastère et en passer les défenses (roses enchantées, verre d'acier des fenêtres, gardes nains, Astarios...) pour ensuite à se cacher dans une des remises ou des cellules inoccupées. C'est la voie choisie par Ni Hao pour ensuite se cacher dans les combles de l'église mais elle a l'inconvénient de ne permettre que des déplacements furtifs et aucun accès « officiel » à un bâtiment ou un autre.

« Remplacer » un des disciples de Marthammor lors de l'une de ses visites au village (mais cela ne permet pas d'avoir un accès officiel aux bibliothèques) ou « remplacer » un des disciples d'Oghma, sachant que ces derniers ne sortent jamais du monastère (ce qui permet d'avoir accès aux bibliothèques), peuvent être des solutions, même si elles imposent de savoir jouer le jeu de la personne remplacée et ne pas éveiller les soupçons. C'est la voie choisie par les Sorciers de Thay. Une possibilité pour se faire passer pour un disciple d'Oghma est de viser les prêtres qui

accompagnait le Prieur et qui sont restés au village puis de prétexter vouloir rencontrer le Prieur.

Plus simplement, il est possible de se faire passer pour un voyageur et demander l'accueil aux disciples de Marthammor pour essayer ensuite d'aller dans les différents bâtiments du monastère, soit discrètement soit plus visiblement, par exemple sous le prétexte de participer à de menus travaux d'entretien du monastère.

Il est enfin possible de se faire embaucher comme artisan (cuisinier, manœuvre, maçon, homme de ménage...) à la porte du monastère, sous la supervision des prêtres de Lathandre. Cela suppose d'avoir un minimum de compétences dans le domaine visé et il faut plusieurs jours avant de gagner la confiance des fidèles du Dieu de l'Aube et ainsi pouvoir déambuler plus librement dans le monastère. La Simbule a retenu une variante de cette solution, avec la possession du corps de la servante des cuisines.

Parallèlement à ces différentes possibilités, il est techniquement possible d'accéder au monastère par l'intermédiaire du souterrain qui débouche dans les sous-sols mais l'existence de ce dernier (et surtout de là où il débouche !) n'est connue que du Père supérieur et d'Astarios), son parcours est truffé de pièges magiques et mécaniques et hanté par des créatures affamées, et enfin son accès au monastère ne s'ouvre que vers l'extérieur.

Dans la vie d'un moine

La vie du monastère est rythmée par les cloches qui sonnent le passage des heures et des demi-heures, jour et nuit. Les scènes suivantes correspondent à des étapes de la vie monastique du Chartreux et sont présentées dans l'ordre d'une journée-type.

La plupart des scènes ne peuvent être vécues que si l'un des PJs a choisi de se faire passer pour un moine d'Oghma.

A 6h30 heures du matin, après l'office de prime, commence la Confession, moment de la journée où les fidèles d'Oghma doivent confesser leurs écarts à la règle des Chartreux (et notamment le respect des sept vertus capitales) mais également confesser celles des autres.

Chaque jour est l'objet d'un rappel différent du dogme : La connaissance, particulièrement celle des idées, est un objectif suprême. La connaissance est un pouvoir et doit être utilisée avec discernement mais la cacher n'est jamais une solution. Aucune idée ne doit être écartée, même la plus folle ou la plus incongrue. Copier et écrire un livre pour le donner ensuite est un devoir à accomplir au moins une fois par an. Tous les préceptes sont réinterprétés de façon à

correspondre à la rigueur de la vie choisie par ces moines. Le Révérend général rappelle par exemple un des préceptes d'Oghma (« L'oisiveté est l'ennemi de l'âme »), qui selon l'enseignement de Saint Bruno appelle ses fidèles à ne jamais relâcher leur effort, ce qui est ne correspond pas complètement à l'esprit « officiel » du culte.

A 7 heures commence l'Archivage : Les frères repartent de la salle du Chapitre général et reviennent à leur cellule afin de se consacrer à la prière et à l'écriture sur un grimoire personnel du Savoir dispensé par Oghma. Il est d'usage de proposer à son voisin de cellule de venir relire son travail à la fin de chaque séance d'Archivage et un PJ moine se verra donc sollicité pour relire ce qu'il aura consigné...

La cloche marque à 9h30 le départ au travail. Les frères sortent de l'église et partent tous en direction de la bibliothèque en remontant le cloître principal. Chacun d'entre eux va s'installer dans le fauteuil du bureau de cette pièce pour ensuite adresser une prière à son dieu et disparaître vers les sous-sols. Chaque frère se rend ensuite soit au scriptorium directement soit d'abord dans la bibliothèque de Lumière pour prendre un nouvel ouvrage en provenance de Château-Suif soit enfin dans son atelier pour les enlumineurs, relieurs ou orfèvres, le tout dans un silence parfait. Les PJs auront l'occasion d'entendre une dispute à voix basse entre les deux frères relieurs, André et Guérin, le premier reprochant au second son manque de concentration et la faible qualité de son travail depuis quelques jours (ce qui correspond au moment où il a été remplacé par un Sorcier de Thay).

Si un PJ se rend dans la matinée à la corrie, il aura notamment l'occasion de croiser le boulanger qui prépare des pains aux céréales pour la consommation des Pères mais un jet de Détection DC 20 permet de voir dans un coin un petit carton contenant une pâtisserie « gourmande » (à savoir une brioche aux fruits confits), que le boulanger pourra présenter comme destinée à un des moines, mais sans qu'il puisse le nommer. Cela devrait éveiller les soupçons du PJ dans la mesure où cela contrevient à la discipline des moines mais elle est en réalité destinée au gnome typographe.

La grande majorité des offices sont réalisés en cellule, hormis la grand-messe, les vêpres et les matines. Ces moments correspondent à autant de temps « libre » pour des PJs discrets, dans la mesure où les moines sont censés rester en cellule.

La grand-messe se déroule dans l'église de 11h30 à 12h30 et regroupe à la fois les Pères et les fidèles de Lathandre, les disciples de Marthammor étant libérés également de venir. C'est l'occasion pour le Révérend général d'aborder, par le biais des lectures, un thème différent à chaque fois.

La messe du culte d'Oghma est très sobre et s'articule essentiellement autour de chants en Thorass. Le célébrant sort de la sacristie pendant le chant d'intrôit, s'incline devant la statue de St Bruno puis vénère l'autel d'un baiser et vient s'asseoir sur le côté droit du sanctuaire. Il entame ensuite plusieurs chants, repris par les moines dont la qualité du chant est remarquable. Les fidèles sont invités à une prière en silence, puis se couvrent la tête et s'assoient dans leurs stalles pour écouter la lecture chantée, faite depuis le lectoïre, au milieu du chœur par un Père désigné chaque semaine pour cet office. Le célébrant (en l'occurrence pour cette semaine le Révérend général de Château-Suif, assisté du Prieur) monte ensuite au sanctuaire, revêt l'étole et se dispose à chanter l'évangile d'Oghma (sans le commenter). C'est à cette occasion qu'il reviendra sur plusieurs thèmes chers au culte, permettant aux PJs de prendre conscience du dogme de ce dernier. La communauté s'agenouille ensuite pour la consécration des oblats puis se présente devant l'autel pour communier, en silence. Un dernier chant et une dernière prosternation marquent la fin de l'office auquel assistent les disciples de Lathandre (mais non ceux de Marthammor), séparés du reste des moines.

Les frères repartent ensuite prendre leur repas dans l'intimité de leur cellule. Ce repas, toujours très simple (au mieux constitué d'un œuf et d'une soupe de légumes du potager, servis avec de l'eau), est apporté par la servante des cuisines, c'est à dire en réalité la Simbule. Cette dernière en profite pour surveiller les Pères pour débusquer d'éventuels intrus, proposant notamment de lire l'avenir du Père dans les étoiles et les lignes de la main et profitant de l'occasion pour détecter la magie et l'alignement de la personne concernée.

Le repas n'est pris en commun qu'une fois par dizaine mais n'est guère plus copieux, avec souvent du crabe farci ou du poisson accompagné de galettes de tubercules, avec un verre de Chartreuse verte pour conclure. Il est suivi d'une promenade collective, ou « spaciement », qui réunit tous les frères pendant 2 à 3 heures de marche en direction du sommet voisin (nommé le Grand Som) et au cours de laquelle les frères peuvent échanger librement.

C'est l'occasion pour les PJs de mieux connaître certains de ces moines et notamment Antoine, le frère repentin de Tyr qui se croit, à raison, poursuivi par son ancien clergé et qui est à la limite de la paranoïa, voyant ses anciens condisciples partout. Il vient du groupe de chevaliers qui a tué Kartas et qui a pris conscience de ses actes, puis a préféré prendre la fuite. Il n'a toutefois pas renié sa foi et ne participe donc pas aux offices d'Oghma même s'il participe à des travaux de reliure.

Les offices des vêpres à 18 heures et des mâtines à 1 heure du matin sont célébrés en commun dans l'église et sont pour le Prieur ou le Révérend

général autant d'occasions de rappeler les préceptes du dogme.

Enfin, à 19 heures se tient la Réunion, dernier moment de recueillement et de partage du savoir avant la nuit. Lors d'une des séances, l'un des PJs est invité à présenter à son tour l'enseignement que lui a transmis Oghma pendant la dizaine et à en discuter avec les autres Pères.

Quelque chose ne tourne pas rond...

Les scènes suivantes correspondent à des événements soit non liés au rythme de la vie des Chartreux soit dépendants des différents intrigues en cours.

Dès leur arrivée au portail du monastère, les PJs sont accueillis par un des portiers, disciples de Marthammor, leurs montures emmenées aux écuries et les PJs conduits dans le bâtiment du Chapitre général afin d'être enregistrés sur les registres.

Les PJs ont tout le temps de voir dans la cour d'honneur se monter une grande scène en bois, sur laquelle se produiront plusieurs bardes au cours de la fête de la Longue-Nuit, prévue dans sept jours. Plusieurs des fidèles de Marthammor aidés par des employés du village collaborent donc pour créer une estrade et des bancs en vue de monter l'ensemble sur la devant du monastère. Les PJs peuvent remarquer (jet de Détection DC 20) que deux des villageois portent un discret symbole d'Oghma sous leur chemise, qu'ils refermeront dès que possible, et qu'il s'agit en fait de l'escorte du Révérend général, sensibles à l'esprit d'Oghma, patron des bardes.



Les PJs peuvent ensuite voir dans le hall d'accueil du bâtiment une peinture représentant l'atelier d'un alchimiste barrée d'un tissu noir, signe de deuil. Une discussion rapide permet d'apprendre que la peinture, faite par le frère Guérin, date de quelques mois (quatre, pour être exact) et représente un frère nommé Père Palluis, décédé il y a quelques semaines. De plus, les PJs apprennent que l'hôtelier dont leur avait parlé Huictotlan, le nain Dunderl, est mort il y a six mois, alors qu'il semblait en bonne santé jusque là, sa santé s'étant brusquement dégradée en quelques mois. Un jet de Détection DC 25 permet de remarquer que la végétation que l'on voit sur la peinture ne correspond pas à la saison à laquelle la peinture a été faite, ce qui peut laisser penser aux

PJs que l’atelier se trouve ailleurs ou sur un autre plan.

Les hôteliers demandent aux PJs d’attendre dans le hall le temps de préparer leurs chambres et ils ont tout le temps nécessaire pour examiner cette peinture, sans pour autant savoir que l’anneau qu’ils recherchent y figure. La coïncidence des dates leur permettra de comprendre plus tard ce dernier point. Un petit verre de liqueur de « Chartreuse verte » leur est donné en signe de bienvenue et il est possible d’acheter des fioles à cet endroit.

Les armes des PJs sont rangées dans des niches taillées dans le mur et fermées par des solides portes de métal cadénassées (la clé étant conservée par Kerilla Gemmétoile et la serrure nécessitant un jet de Crochetage DC 30), le port d’armes étant strictement interdit dans le monastère.

Ils sont enfin conduits par un des hôteliers dans le Pavillon du Nord pour leur montrer leur chambre. Le logement est extrêmement spartiate et le repas consiste en un morceau de pain dur et un morceau de fromage local, le tout servi gratuitement. Si un hôte souhaite rester plus de deux jours, il lui est demandé de payer 2 pièces d’argent (3 s’il souhaite également bénéficier des repas) sauf s’il accepte de réaliser des travaux pour le monastère ou des patrouilles dans les montagnes.

Une visite au Jardin des Simples permet de trouver (sous réserve de réussir un jet de Fouille DC 20), à l’arrière d’un petit cabanon servant à ranger les outils, une petite casserole dans laquelle subsistent les restes d’une étrange mixture faite à partir d’herbes du jardin. Ce mélange n’est pas ancien et doit remonter à deux jours tout au plus. Un herboriste (jet de Profession Herboriste ou de Connaissance Nature DC 20) pourra identifier ce mélange comme étant un puissant additif à un poison à base de graines de lotus noir (plante qui n’existe pas dans la région). Les plantes utilisées (jonquille, colchique, mandragore...) donnent des propriétés particulières au poison mais sans qu’il soit possible de déterminer exactement lesquelles.

Le lendemain de l’arrivée des PJs, deux jours après celle du Révérend général, ce dernier profite de la grand-messe célébrée en commun pour rappeler, sans expliquer exactement ce qu’il recouvre, le « Grand Œuvre » poursuivi par les disciples du Dieu du Savoir. A l’issue de la messe, les moines forment une procession qui se rend jusqu’à la bibliothèque puis dans les sous-sols, afin de marquer un arrêt devant chacune des bibliothèques. Chaque arrêt est l’occasion de renouveler un rituel au cours duquel un cercle de poudre de diamant est tracé au sol, les moines se tenant à l’extérieur et chantant les louanges d’Oghma pour que celui-ci accorde sa protection aux ouvrages contenus dans la pièce. Un jet de Détection DC 25 permettra de voir qu’un des moines, identifié comme étant le frère Guérin pose à chaque fois extrêmement discrètement un objet

(à savoir une baguette de métal rendue invisible) en travers du cercle, afin de briser l’enchantement sans que personne ne s’en rende compte, ce qui lui permettra plus tard de lancer des sorts de destruction dans ces lieux.

La procession est également l’occasion de voir les rôles des différents moines, chaque Archiviste ouvrant par exemple lui-même la porte de la bibliothèque dont il a la charge, mais également de faire une première « visite » des sous-sols.

Le deuxième jour suivant l’arrivée des PJs au monastère est organisée, au cours de l’office des mâlines, une célébration à la mémoire de tous les frères décédés depuis la fondation du monastère. Cette cérémonie se tient dans l’église et est l’occasion de voir apparaître, tandis que les frères chantent les louanges d’Oghma, les fantômes de tous les défunts qui arrivent en provenance des sous-sols via la bibliothèque mais également les fantômes des sept fondateurs du monastère, venus de la Chapelle des Reliques. Un profond moment de recueillement suit ces chants puis le Révérend général rappelle la mémoire du frère Palluis, rappelé à Oghma « trop tôt » et qui a choisi comme « ultime demeure » un grimoire ne présentant pas un intérêt majeur pour le Savoir. Le Révérend rappelle à cette occasion que, si chacun est libre de son choix, seules les vertus capitales doivent être prises en considération pour le prendre. Le Révérend conclut en rappelant que la fête de la Longue Nuit approche et qu’y participeront les « anciens de l’ordre », clôturant ainsi la célébration, et chacun repartant d’où il est venu.



Une rapide enquête permettra aux PJs d'apprendre que d'une part les moines s'incarnent dans un ouvrage à leur mort et qu'ils lient leur âme à ce

dernier, devenant ainsi à la fois son protecteur et le meilleur connaisseur du domaine traité, et d'autre part que le frère Palluis a choisi un grimoire portant sur un « anneau de pouvoir », choix que ses confrères n'ont pas compris. Les PJs doivent donc comprendre qu'il faudra donc consulter le livre en question pour interroger le frère.

Si les PJs n'ont pas eu l'information au village, un jet de Détection DC 20 permet de voir après quelques heures que tous les disciples d'Oghma possèdent une étoile gravée sur la paume de leur main droite ou gauche.

Dans la nuit suivante, des cris se font entendre dans le grand cloître et une intervention rapide permet d'entendre les pas d'une personne fuyant devant Astarios. Il n'est pas possible de l'identifier à ce stade mais il s'agit de Ni Hao qui est à la recherche du gnome et du moyen d'entrer dans les sous-sols et qui inspecte donc les bâtiments l'un après l'autre. Elle vient de tomber nez à nez avec Astarios qui la prend en chasse. Elle tentera de s'enfuir par les toits et un observateur de la scène pourra voir son poursuivant se placer au centre du cloître et devenir invisible (sachant qu'il en profite alors pour se transformer en dragon pour la retrouver). Ni Hao est cependant plus rapide que lui et parvient à rejoindre sa cachette sans laisser de traces.

La grand-messe du troisième jour suivant l'arrivée des PJs est l'occasion pour le Révérend général de se lancer dans une diatribe contre l'obscurantisme et contre tous ceux qui s'opposent à la diffusion du Savoir, citant comme exemples les fanatiques de certains cultes comme celui de Tyr ou les organisations comme le Zhentarim qui ne visent qu'à dominer et à asseoir leur pouvoir. Il fait une discrète allusion au frère Antoine, sans toutefois le citer nommément, en disant que le culte d'Oghma a toujours lutté contre ces ennemis et qu'il s'est fait une obligation d'accueillir en son sein les opposants à ses derniers. Il conclut la célébration en dressant un parallèle entre la nécessité de s'ouvrir l'esprit aux nouvelles connaissances et le spaciement, ouverture aux grands espaces extérieurs et rare moment de détente dans cette vie de travail.

Après le repas, alors que tous les frères sont réunis dans la randonnée vers le Grand Som, lors du spaciement dizenier, il est possible de voir une fumée noire s'échapper du monastère, sans qu'il soit possible de très clairement identifier de quel bâtiment elle émane. Cette apparition provoque l'affolement des disciples d'Oghma, conscients des ravages que peut faire le feu, et tous se précipitent sur le chemin pour éteindre l'incendie. C'est pourtant après uniquement quelques minutes de course effrénée que la fumée semble se dissiper et que tout semble rentrer dans l'ordre progressivement, la promenade étant néanmoins annulée. La réalité est qu'un des complices du sorcier incarnant le frère Guérin s'est introduit

pendant le spaciement dans les sous-sols afin de trouver le grimoire sur l'imprimerie et que, confronté à l'énigme de la bibliothèque à paliers, il a préféré lancer des boules de feu pour brûler le tout. La Simbule se trouvait cependant également à proximité pour ses propres recherches, a rapidement senti le danger et a désintégré le sorcier avant d'éteindre le feu naissant en aspirant l'air via un portail vers un autre plan.

Le Prieur expliquera plus tard que cette fumée provenait uniquement de la cheminée mal ramonée de la cuisine et ne dira pas qu'il y a eu une tentative de destruction magique des bibliothèques, afin de ne pas effrayer les autres frères mais il sollicitera Astarios pour mener l'enquête.

Le fait que l'incendie ait eu lieu pendant que tous les frères étaient présents pourra laisser penser les PJs que certaines personnes se cachent dans le monastère avec des intentions mauvaises...

Le lendemain, le thème de la grand-messe se place dans la continuité et, encore une fois sans être extrêmement précis dans ses allusions, le Révérend fait référence à l'imprimerie comme outil déterminant pour la diffusion du Savoir, permettant de copier à grande échelle les livres les plus courants et ainsi à terme d'envisager la création de bibliothèques considérables dans tous les temples d'Oghma, ouverts à tous et lieux d'éveil pour les peuples.

Profitant de l'occasion de la distribution du déjeuner suivant, la Simbule entrera en contact avec les PJs pour se faire connaître et comprendre ce qu'ils font ici, dans la mesure où leurs intentions ne semblent pas mauvaises et qu'ils ne semblent pas alliés aux sorciers. Elle souhaite surtout au départ les prévenir qu'ils n'ont rien à faire ici et qu'il serait malvenu qu'ils tentent d'intervenir dans son combat. En fonction des informations données par les PJs, elle pourra comprendre d'une part que ces derniers recherchent un anneau qui ressemble fort à l'Anneau de l'Hiver et d'autre part qu'ils ont sauvé sa sœur des griffes du dragon de Mhiilamniir. Elle tentera donc de les dissuader de poursuivre cette quête de l'anneau et ne fera rien pour les aider mais elle pourra accepter de les laisser le prendre (s'ils réussissent à le trouver !) si elle est convaincue de la pureté des intentions des PJs (par exemple, remettre l'anneau aux Ménéstrels ou, mieux, le détruire). Elle leur dira également qu'elle est confrontée à une urgence en Aglarond et qu'elle doit s'absenter une journée, pendant laquelle elle compte sur les PJs pour surveiller les sorciers du Thay (en visant le frère Guérin) et les empêcher de nuire, sans pour autant les affronter directement, ce qui risque d'être dangereux.

La nuit suivante, alors que la voleuse aura compris que des aventuriers sont infiltrés dans le monastère et qu'elle peut donc les utiliser, elle contactera les PJs, dans l'obscurité et alors que

tout le monde dort, pour leur proposer un marché. Elle sait qu'elle est surveillée par Astarios et elle préfère se concentrer sur le Typographe et déléguer son objectif secondaire. Elle leur propose de l'aider à trouver et à détruire un grimoire nommé « De Litterae Res » (à savoir le grimoire utilisé par Raven le Typographe pour expérimenter l'imprimerie mécanique) en échange de quoi elle leur dira ce qu'elle sait sur les « pièces cachées » des sous-sols, leur indiquant ainsi, si les PJs acceptent, qu'il existe un atelier des alchimistes et, si les PJs remplissent leur part de contrat, que celui-ci se situe au niveau 3, son accès ne pouvant se faire que via le planétarium.

Le lendemain, lors de l'office de prime puis de la Confession, les frères peuvent constater l'absence du préchantre, sa cellule étant vide et nul ne sachant où il peut se trouver. Il a en réalité été enlevé et magiquement dissimulé (via un sort de Dissimulation suprême) par les sorciers de Thay pour lui faire avouer où se cache le grimoire. Ils l'ont caché dans la cellule du frère Antoine en promettant à ce dernier les pires sévices si celui-ci les dénonce. Si les PJs ne prennent pas d'initiative, en l'absence de la Simbule, le préchantre et le frère Antoine seront retrouvés morts dans une macabre mise en scène laissant penser qu'Antoine était l'auteur de l'enlèvement et que le préchantre l'a tué en voulant se libérer, avant d'être lui-même abattu par son agresseur. Si les PJs agissent et retrouvent le préchantre, celui-ci pourra leur dire qu'il ne sait pas qui l'a enlevé (il ne reconnaîtra pas Guérin) mais ses agresseurs lui ont extorqué la localisation d'un livre sur l'imprimerie au sein de la Bibliothèque à Paliers. Les sorciers profiteront de la nuit suivante pour aller chercher le livre en question. Il sera sans doute judicieux de ne pas trop ébruiter la chose avant d'identifier les auteurs de l'enlèvement pour ne pas faire fuir ces derniers...

Le même jour se tient la séance hebdomadaire des soins dispensés par Henri, le prêtre infirmier de Lathandre, aux frères qui le nécessitent. C'est l'occasion pour un PJ se trouvant à proximité de l'infirmerie d'entendre les cris du frère Guigues tandis qu'Henri tente sur lui un rituel d'exorcisme afin d'extraire de son corps la folie qui l'obsède et qui l'agite de crises périodiques, mais sans succès. Une fois la tentative effectuée et alors que le frère en question est laissé à ses délires à l'infirmerie avant de reprendre ses esprits et de revenir à sa cellule, il peut être interrogé par les PJs. S'ils ne le font pas à cet instant et qu'il le questionne plus tard sur le sujet, ils le plongeront de nouveau dans une crise immédiate et Guigues sera de nouveau conduit à l'infirmerie.

C'est lui-même un ancien petit marchand des Bazars d'Aurore et il peut ainsi leur raconter, sans que cela ne semble ni cohérent ni crédible, son évvasion de la prison des Malaugryms. Il raconte qu'il est passé par le vide-ordures de la cuisine et qu'il y a un moyen d'éviter qu'il ne soit nettoyé par

un feu magique (en réalité qu'il ne se vide dans l'espace), dans la mesure où une fois par semaine, le mécanisme est désactivé. Le vide-ordures permet alors d'accéder à une vaste benne, puis accéder à des containers dans lesquels il est possible de se cacher et d'embarquer sur un bateau (en réalité un vaisseau spatial mais il n'en a pas conscience) dont il s'est enfui au moment où il accostait, découvrant alors qu'il était à Fès-el-Umbir. Il pourrait faire une description suffisamment précise des maîtres de la ville pour que les PJs reconnaissent les Reflets, qui pourront alors faire le lien entre Fès et ces derniers mais qui pourront également s'étonner d'une prison accessible en bateau et donc assez étonnamment située sur la rive du lac de Pénombre, alors que la cité flottante est juste au-dessus.

Il est extrêmement incohérent (mais sans doute pas aussi fou que d'autres semblent le penser) mais cela peut permettre d'apprendre des informations précieuses sur les façons de s'évader de la prison des Malaugryms, sa façon de s'échapper n'étant toutefois plus valable car ses gardiens ont depuis bloqué l'accès en question. S'il est interrogé sur le sujet des prisonniers, il peut reconnaître le Comte Cormaeryn comme étant un d'entre eux...

Le Père Henri enchaînera sur les soins qu'il dispense au Frère Emile en essayant différentes sortes d'onguents sur les étranges plaques d'écaillage qui parsème son corps, habituellement dissimulé par la tenue de Chartreux. Il notera que les plaques ont eu tendance à s'étendre ces derniers jours et s'interroge sur la raison de cette extension (due à l'arrivée prochaine de l'étoile Tueuse de Dragons). Astarios est présent pendant cette séance de soins.

Une visite de la presse mécanique et plus particulièrement du local servant à stocker les encres permettra de découvrir des traces similaires à celles trouvées près du Jardin des Simples dans l'atelier d'herboristerie, au fond d'un bocal renversé contenant initialement de l'encre. Raven est lui-même très affaibli et a trouvé refuge dans son lit, les doigts tachés d'encre. Il n'a pas la force d'appeler à l'aide et sait bien qu'il a été empoisonné. Il peut dire que ses agresseurs voulaient lui faire dire où était caché le grimoire qu'il utilise pour ses travaux mais lui-même ne sait pas où il est rangé. Il leur a donc dit que seul le préchantre disposait de cette information. Ses agresseurs lui ont promis l'antidote quand ils auraient trouvé le livre en question. Il se trouve que ses connaissances en matière d'alchimie lui permettent de savoir qu'il s'agit d'un poison mortel à base de graines de lotus noir. Il sait qu'un livre recensant les pires poisons et leurs antidotes existe dans la Salle de l'Enfer mais il ne l'a jamais consulté. Le gnome ne dira pas qu'il a utilisé la presse pour copier le grimoire en question et qu'une copie est dans le passage secret de sa chambre.

Une visite dans cette salle de l’Enfer leur permettra effectivement de trouver ce livre, consistant en différentes fines feuilles de cuivre gravées par des flagelleurs mentaux. On y trouve toutes sortes de poisons exotiques, tous plus mortels ou incapacitants que les autres, et notamment celui sur le lotus noir. L’antidote n’apparaît cependant pas de manière évidente et il faut comprendre, éventuellement en discutant avec un archiviste de Philosophie naturelle (Abélard ou Dervin), qu’il faut faire couler sur la plaque une encre spéciale (le « pourpre du tentacule ») pour faire apparaître l’antidote du poison, chaque description ayant sa méthode spécifique de cryptage, souvent cachée dans le titre. Il faut donc interroger un enlumineur pour savoir que cette encre est assez classique mais difficile à obtenir en termes de mélange de couleurs. Il faut en effet fabriquer une encre violette pâle, à partir d’encres bleue (argent et suc de tournesol, ou malachite, azurite et lapis-lazuli), blanche (os calcinés ou plomb blanc) et rouge (plomb rouge, cinabre, décoction d’insectes), la liaison des couleurs s’effectuant avec du blanc d’œuf.

Le fait de passer cette encre sur la plaque de cuivre fait apparaître la description pour fabriquer l’antidote, l’ensemble des plantes citées se trouvant dans le deuxième Jardin des Simples (« une goutte de chélidoine absorbée avec un jus de fruits la nuit et deux pétales de mandragore »).

La nuit suivante, Ni Hao trouve Raven affaibli dans son lit, l’emmène dans la salle de la presse et lui coince la capuche dans les rotatives afin de l’étrangler, pouvant ainsi laisser penser qu’il s’agit d’un accident. Si les PJs ne lui ont pas apporté la preuve de la destruction du grimoire à ce stade, elle n’hésitera à le torturer pour lui faire avouer où il le cache et Raven lui dira alors qu’il en possède une copie dans son placard secret mais qu’il ne sait pas où est l’autre.

Au cours de leur enquête dans ses sous-sols, les PJs ont l’occasion d’apprendre par le fantôme gardien du grimoire décrivant les pouvoirs de l’Anneau de l’Hiver que l’anneau n’est pas magique, qu’il est « endormi » (n’ayant donc aucune utilité ainsi) et qu’il ne peut être « réveillé » qu’en présence des forces élémentaires qui l’animaient autrefois. Les meilleurs conseils sur ce plan peuvent être confiés par un cercle de druides de la Haute Forêt, les Sentinelles de Sevreld, qui se réunissent à proximité des chutes d’eau du Cours de la Licorne. Ils apprennent également dans le grimoire que l’anneau ne peut être détruit que s’il dispose alors de ses pleins pouvoirs¹². Des recherches plus approfondies permettent d’apprendre que, si les vents sont bien la source du pouvoir de l’anneau, seuls les Sentinelles de Sevreld, grâce à leur lien sacré avec

la Haute Forêt et les Monts Etoilés, peuvent enchaîner de nouveau les vents dans l’anneau. De plus, il faudra d’une part convaincre les druides de conduire ce rituel mais surtout parvenir à rendre les Esprits de vents volontaires pour ce rituel. Enfin, si les PJs veulent rencontrer les Sentinelles, il faudra faire vite dans la mesure où ils ne se réunissent que lors des fêtes principales, la prochaine étant celle de l’équinoxe d’automne (dans moins de deux mois) et la suivante étant celle de Samain, ou Fête de la Lune, mais celle-ci est l’occasion d’une fête particulière, réservée aux druides qui ne seront donc pas visibles à cette occasion.

Peu d’informations relatives aux créateurs de l’Anneau peuvent être trouvées dans les différents livres des bibliothèques. Seuls sont mentionnés un magicien elfe nommé Ecamane Purargent, devenu par la suite premier Haut Mage de Lunargent mais dont personne ne sait ce qu’il est advenu après sa mort, et son apprenti humain Neldarnoth, disparu au cours de la préparation de l’enchantement et remplacé par un elfe très ancien, qui aurait apparemment apporté sa maîtrise de la magie élémentaire.

La nuit du quatrième au cinquième jour suivant l’arrivée des PJs marque la fête de la Longue-Nuit et le début de festivités qui vont durer jusqu’au petit matin. C’est l’occasion de multiples concerts, feux de joie, spectacles... qui sont organisés dans les tavernes du village mais également devant le monastère, sur la scène montée pour l’occasion. Le temps fort de cette fête est un concert d’une heure, vers 23h, au cours duquel se produisent les meilleurs ménestrels présents. Les moines d’Oghma ne sortent pas de la clôture mais sont réunis dans la Cour d’honneur pour écouter la musique, alors que les fantômes gardiens sont également présents à leurs côtés. Ce court moment peut représenter une occasion d’action pour les PJs dans la mesure où toute l’attention est concentrée ici, d’autant qu’un magnifique feu d’artifice sera tiré à minuit, couvrant les éventuels bruits venant du monastère. Les sorciers de Thay en profiteront d’ailleurs pour aller voler le livre sur l’imprimerie et Ni Hao assassinera le gnome, ne sachant pas qui l’a empoisonné. C’est également à cet instant que l’étoile Tueuse de Dragons fera une très brève apparition dans le ciel, à côté de l’étoile du Duelliste. Cela ne sera pas suffisant pour déclencher un Vol de Dragons mais cela provoquera une crise chez le Frère Emile, qui risque (si Astarios est occupé autre part) de se transformer en dragon d’argent déchaîné et de détruire un morceau du monastère avant d’être maîtrisé.

Retour au Sud

Si les PJs ont pu s’entendre avec lui, Astarios leur proposent de les transporter à dos de dragon

¹² Les PJs obtiennent ainsi l’aide de jeu décrivant l’histoire et les pouvoirs de l’Anneau de l’Hiver

jusqu’aux Serres mais pas plus loin afin de ne pas s’éloigner trop et mettre en danger la sécurité du monastère.

Lors de leur passage des montagnes qui dominent Morteneige, alors qu’il fait nuit noire, les PJs ont l’occasion d’assister, à quelque distance à l’ouest, à un combat autour du pic de la Dague de Dalagar opposant un jeune dragon rouge désireux de s’approprier les richesses des dépouilles des dragons venus mourir ici à un dragon bleu adulte venu du clan Morueme. Astarios prendra bien soin à ne pas s’en mêler mais pourra expliquer aux PJs qu’il existe un regroupement important de dragons bleus dans les montagnes bordant le désert d’Anauroch et que ces derniers protègent ce lieu où viennent mourir des dragons, attirant de multiples convoitises.

De même, si les PJs ont noué des liens avec la Simbule, celle-ci leur proposera de les téléporter jusqu’à Port-Elfique, mais pas au-delà dans la mesure où elle est appelée ailleurs.

Enfin, à défaut de tels liens, les PJs doivent traverser en sens inverse de la Passe des Montagnes Nétheres, sans rencontrer de difficultés particulières, d’autant plus s’ils se montrent discrets.

Il faut noter, si les PJs veulent d’abord passer à Lunargent pour faire des recherches, notamment sur l’anneau, que l’été est de courte durée dans le Nord et qu’il faut avoir atteint la Haute Forêt avant le solstice d’automne, dans moins de deux mois. Par ailleurs, n’étant pas étudiants à l’Université de Luanrgent, ils n’auront pas accès à la Voûte des Sages et, n’ayant pas d’introduction particulière, ils n’obtiendront pas d’audience auprès d’Alustriel, ce qui risque de rendre plus difficile leurs recherches.

Les PJs peuvent ensuite reprendre leurs canots cachés à Port-Elfique et entamer la descente de la Delimbiyr.

Si elle l’estime nécessaire, Maelyn d’Azur peut choisir d’intervenir à cet instant grâce à une des médailles de Waukyne, notamment pour les convaincre de revenir à Cormaeryn pour rapporter l’anneau. Elle acceptera toutefois de retarder leur venue si les PJs lui expliquent qu’ils souhaitent d’abord réenchanter l’objet.

Si les PJs ne l’ont pas tué à Mhiilamniir, ils seront attaqués par Chloracidara qui aura repris ses forces et se servira de son premier combat pour mieux cibler ses attaques. Ses sorts mémorisés sont néanmoins les mêmes. Elle les observe pendant quelques jours et profitera d’un moment de distraction pour les attaquer en ciblant au préalable les PJs les plus dangereux avec ses sorts de Métamorphose et de Pétrification.

Commence alors un voyage de plusieurs semaines (à un rythme tranquille) en direction du Sud (à raison de 50 kilomètres par jour), sur une rivière au débit rapide mais sans difficultés particulières, entrecoupé de bivouacs sur la rive mais sans

s’éloigner trop loin de son cours dans la mesure où la région est très sauvage et réputée dangereuse.

Lors d’une séance de chasse avant d’établir un campement, les PJs ont l’occasion d’abattre un cerf à deux têtes et des lièvres cornus, qui sont la conséquence des anciennes expérimentations des mages du Néthénil. Les PJs doivent avoir le sentiment que plus ils s’avancent dans les bois, notamment sur le rive Est, plus la faune rencontrée est pervertie et potentiellement dangereuse (un rôdeur peut par exemple relever des empreintes griffues qu’il ne saura attribuer à aucun animal connu). S’enfoncer au cœur des ces bois reviendrait à faire connaissances avec des créatures monstrueuses capables de défaire démons et dragons avec la même facilité, ce qui explique aussi que personne ne soit installé dans cette région.

Un soir, alors que l’automne commence à se faire sentir, le climat s’adoucit et les nuages s’amoncellent jusqu’à ce qu’une pluie fine et glacée tombe sur le campement des PJs. La pluie se transforme progressivement en orage et des éclairs tombent du ciel, illuminant notamment un sombre donjon en forme d’obélisque sans aucune ouverture visible, qui émerge des bois environnants à plusieurs kilomètres de distance. Un jet de Connaissance du Nord DC 18 permet d’apprendre qu’il s’agit du bien-nommé Donjon des Orages, réputé abriter le résultat d’expériences de fusion entre différentes formes animales. Les éclairs ont un comportement étrange, prennent parfois des couleurs ou des trajectoires inattendues et frappent à intervalles irréguliers le donjon en question. L’un de ces éclairs tombe à proximité du campement des PJs et semble se ramasser tout entier en une boule de deux mètres de diamètre qui reste fixement au point d’impact de l’éclair puis commence à rouler doucement en direction des PJs. Il s’agit d’une manifestation de ce qui est parfois appelé le Feu des Sorcières et qui provoque l’apparition d’une boule de feu inexorablement attirée par la magie la plus forte située à proximité. La boule en question se dirige donc à la vitesse de déplacement de six mètres vers le PJ porteur de la magie la plus puissante (soit en sortilège soit en objet magique) et il n’est possible de lui échapper qu’en s’écartant à plus de 100 mètres d’elle (auquel cas la boule finit par exploser) ou en s’envolant, la boule restant au sol. Elle explose dès qu’elle entre en contact avec un PJ et décharge alors son énergie (01-40% Décharge électrique de 1d8+10 points de dégâts, 41-65% Boules de foudre de 10d6 points, 66-80% Dissipation suprême sur la cible, 81-95% Restauration de 1d6*10% des charges des objets portés par la cible, 96-100% la cible est investie du Magefeu pendant 1d100 heures, devenant ainsi provisoirement quasiment l’égal d’un Choisi de Mystra).

Témoignages du passé

Quelques jours plus tard, alors que la pluie d'orage est muée en une pluie fine mais continue, les PJ's montent leur camp et dissimulent leurs canots lorsqu'ils voient sortir des Bois Lointains une petite troupe qui ne cherche pas à se dissimuler et que l'on entend arriver de loin.

Il s'agit d'un groupe d'une dizaine d'elfes noirs qui revient d'une expédition visant à piller la Tombe de Masulk mais qui a connu des difficultés, la moitié du groupe étant constituée de blessés et des corps étant traînés dans des brancards. Le groupe est mené par un démon de type Vrock¹³ nommé Beshappal qui ne cache pas sa colère de ne pas avoir réussi à entrer dans la tombe et qui reproche aux elfes leur manque de courage. Les elfes noirs répliquent en lui montrant des sacs apparemment remplis d'objets trouvés ailleurs mais cela ne semble pas satisfaire le démon qui n'hésite pas à abattre tout elfe qui se mettrait en travers de sa route. Le groupe est également accompagné de deux elfes aux traits démoniaques (des sorciers fey'ris¹⁴), qui prendront parti pour le Vrock.



Si les PJ's se montrent, le démon voudra profiter de l'occasion pour se défouler et les attaquera immédiatement, commençant le combat en invoquant un autre Vrock (35% de succès, le nouveau Vrock tentant également la même invocation) et en lançant le sort d'Image miroir puis Charme de Groupe et enfin poussant son Cri étourdissant avant de passer à l'attaque. Il ciblera en premier les elfes et les éventuels PJ's barbares d'Uthgardt dans la mesure où il s'agit d'un ancien lieutenant de Tanta Hangara, la démonsorcière qui a provoqué la perversion du clan de l'Ours Bleu avant d'être elle-même détruite. Les Fey'ris n'hésiteront pas un instant non plus pour aller combattre.

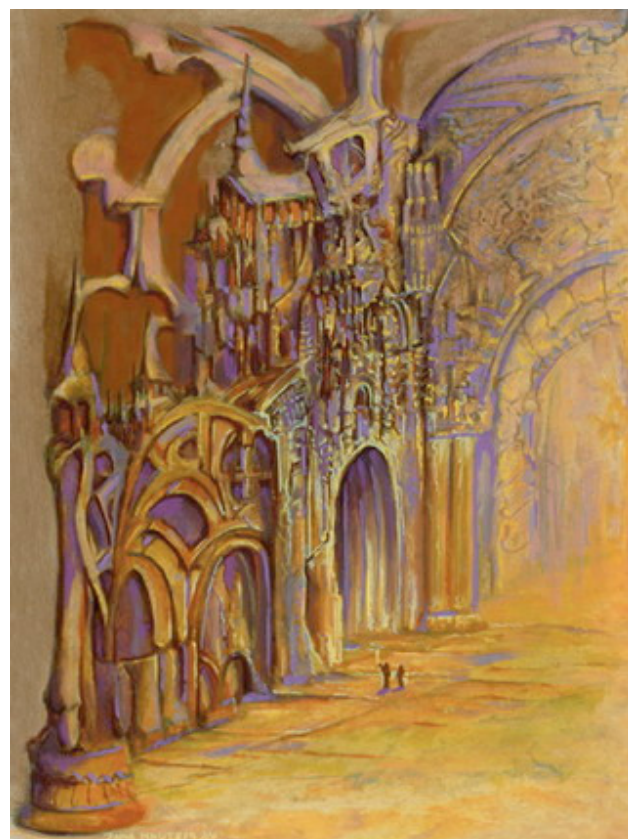
¹³ Cf. Manuel des Monstres page 45 et l'article « Beshappal the Vrock Berserker » sur le site wizards.com pour une description complète

¹⁴ Cf. Manuel des Monstres de Faerûn page 73 et annexe PNJ

Les elfes se garderont bien d'intervenir et, dès qu'ils se rendront compte de la défaite probable de leur chef, tenteront de fuir à travers la forêt en direction de grottes situées à proximité. Si les PJ's les poursuivent et provoquent des pertes dans leurs rangs, ils finiront par abandonner derrière eux les sacs contenant le fruit de leurs rapines, afin d'accélérer leur fuite.

Les PJ's peuvent les suivre à travers un dédale de conduits que les elfes semblent bien connaître et qui semblent encore empreints d'une profonde influence démoniaque, des visions de combats opposant des combattants nains désespérés à des légions innombrables de démons ailés s'imposant alors aux esprits des PJ's. C'est lorsqu'ils sont dans un tunnel plus large et semblant déboucher sur une vaste caverne qu'une herse d'adamantine vient condamner le passage, s'abattant entre les elfes et leurs poursuivants.

Les PJ's découvrent un prodigieux espace dans lequel se trouvent les ruines d'une ville antique (qu'un nain pourra reconnaître comme de l'architecture naine, identifiant même qu'il s'agit sans doute de Splendarmornn, la capitale de l'Ammarindar), notamment des bâtiments construits dans un métal noir (à savoir de l'adamantine) d'une beauté à couper le souffle. Ces ruines ont été pillées depuis des centaines d'années et seuls les bâtiments témoignent encore de la splendeur de la ville.



Alors que les PJ's contemplent la scène qui s'offre à eux à travers la herse, un sourd grondement se

fait entendre et la rivière qui alimente la ville se retrouve soudain gonflée par les eaux de pluie et se transforme en une puissante vague de terre et d'eau qui submerge à la fois la ville et les elfes noirs, qui n'aurait pas manqué d'emmener également les PJs si ceux-ci avaient franchi la herse. Les PJs aperçoivent alors de l'autre côté de la caverne, sur ce qui est désormais l'autre rive du torrent de boue, un groupe de fantômes nains qui contemplent avec satisfaction la disparition des elfes noirs, l'un des fantômes (pouvant être identifié comme celui de la Princesse Olmma, qui s'est sacrifiée pour couvrir la fuite des habitants du royaume lors de son attaque par des démons) ayant encore la main sur le levier permettant d'ouvrir et de fermer la herse qui a sauvé les PJs. Les fantômes s'évanouissent ensuite dans l'obscurité...

Le chapitre s'arrête juste à cet instant critique, sans même savoir ce qu'il y a en bas des chutes...

L'examen des sacs laissés derrière eux par les elfes noirs permet de trouver des reliques plus ou moins précieuses de l'Eaerlann et de l'Ammarindar, des armes rouillées, quelques livres tombant en poussière, mais surtout plusieurs objets magiques trouvés dans différentes caches de la région, à raison d'un par PJ¹⁵.

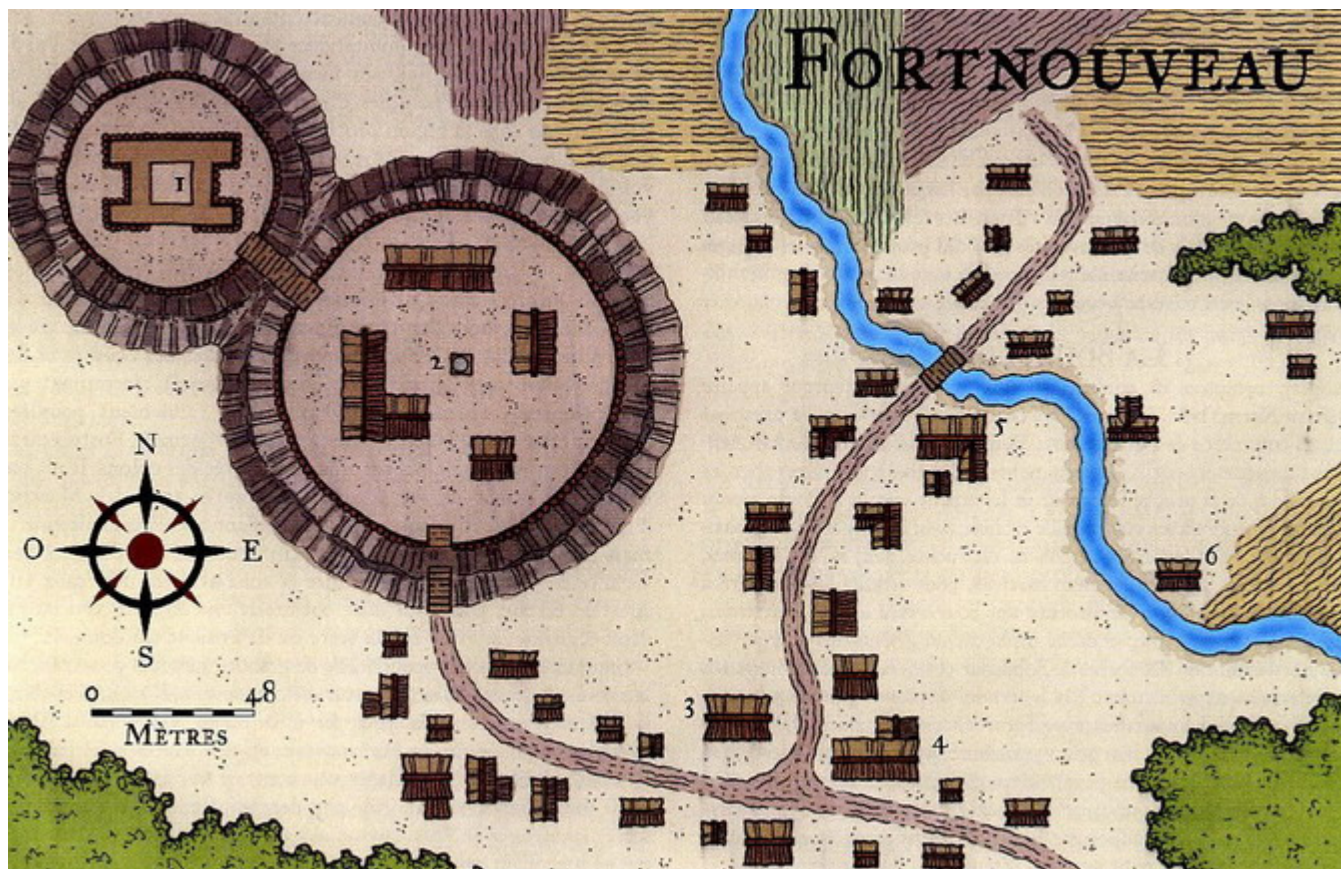
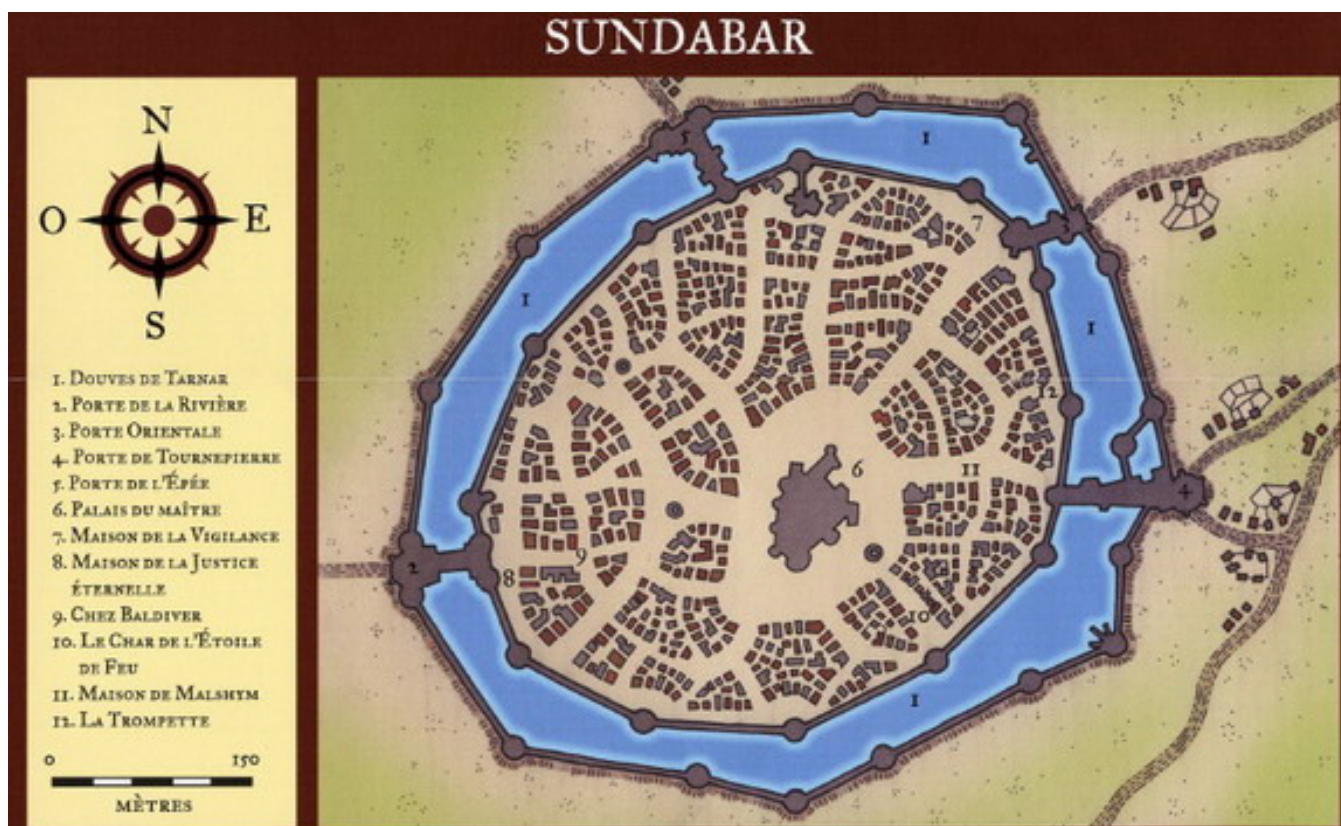
A titre d'exemple, les objets pour les PJs pré-tirés sont les suivants : Cape de bataille de Vycaena (Elwin), Gant de Taarnahm le Vigilant (Gralumka), Anneau des Murmures (Cyrielle), Aryvelahr Kerym la « Lame de Guerre » (Delithiel, mais l'épée ne sera pas active pour le moment), Harnais d'armure +5 (Sarel), Orbe dorée de Siluvanede (Lathian), épée Dyerwaen (Elaewen), Fouet d'Amatar (Azaradin).

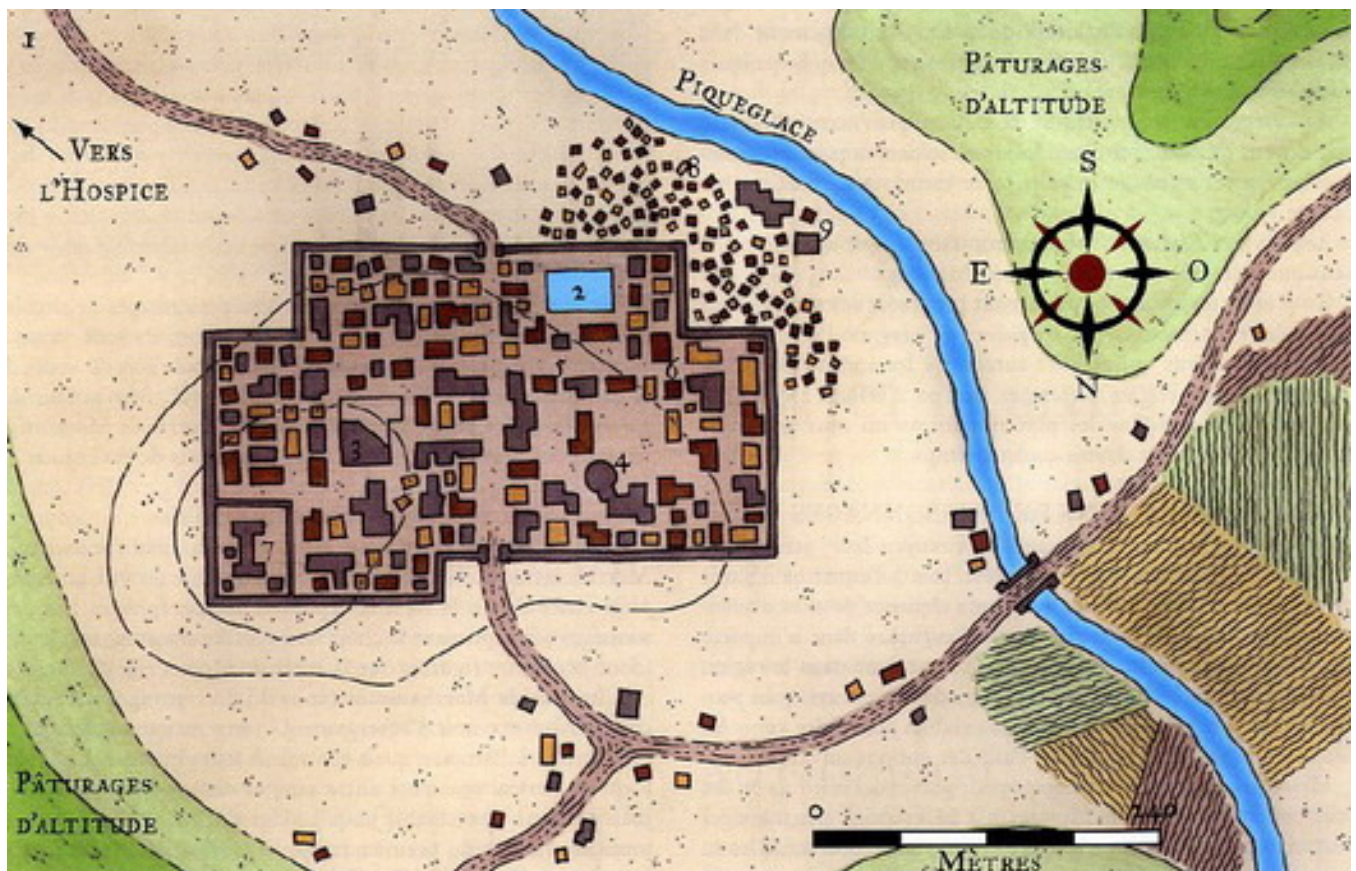
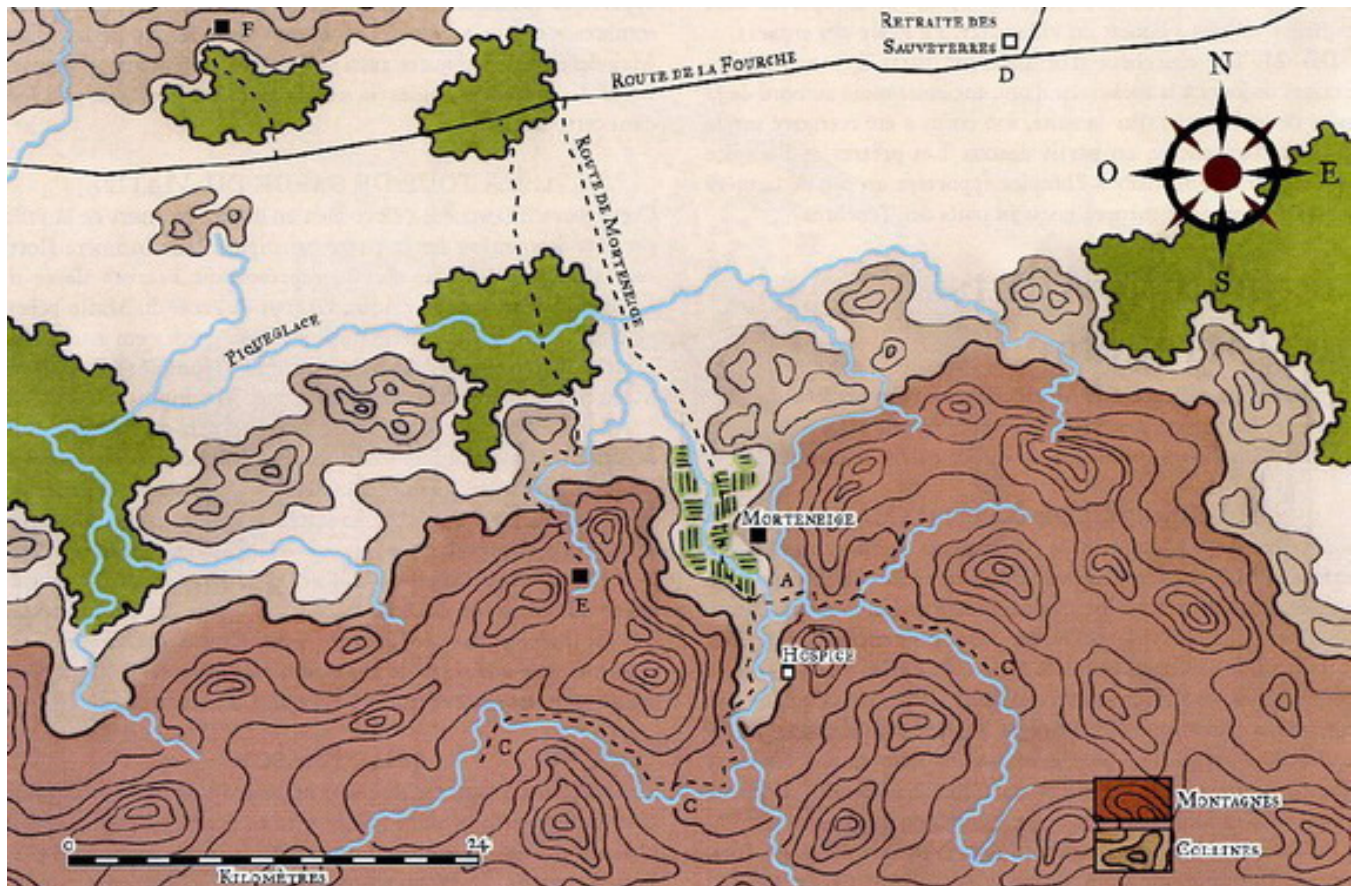
Un sort de Mythes et Légendes sera nécessaire pour découvrir les secrets de ces différents objets. Un petit sac contient également plusieurs gemmes de valeurs diverses (12 gemmes pour une valeur globale de 500 pièces d'or et 2 bijoux de 100 pièces d'or chacun) ainsi que trois lingots de platine, valant en tout 7.000 pièces d'or.

Dès le lendemain, alors que les PJs s'approchent de la fin de leur voyage, ils perçoivent à l'horizon une sorte de brume flottant au-dessus du fleuve, qui semble d'ailleurs s'élargir. Si les PJs avaient analysé leur carte ou s'ils comprennent immédiatement avec cette brume qu'ils arrivent à proximité des Chutes Etincelantes, ils peuvent encore faire obliquer leurs embarcations pour rejoindre la rive et éviter le grand saut. Sinon, les PJs comprennent la gravité de la situation avec le grondement des chutes qui se fait de plus en plus important alors qu'il est trop tard pour échapper à ce qui se présente devant eux.

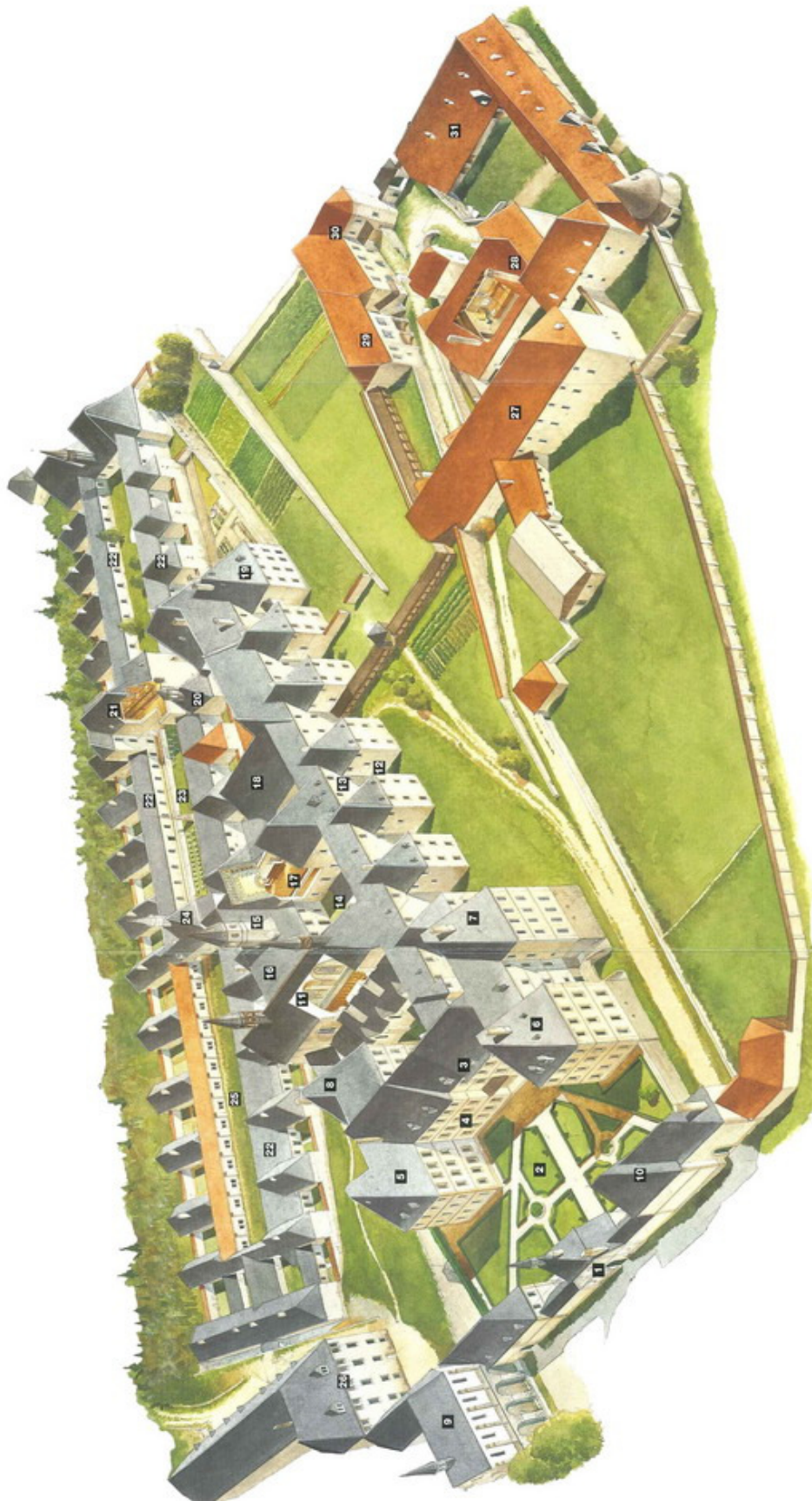
¹⁵ Cf. livres « *Lost Empires of Faerun* », « *Dwarves Deep* » et « *Manuel du Joueur de Faerun* » pour la description de ces objets et de bien d'autres

Plans et trajets jusqu'à Morteneige

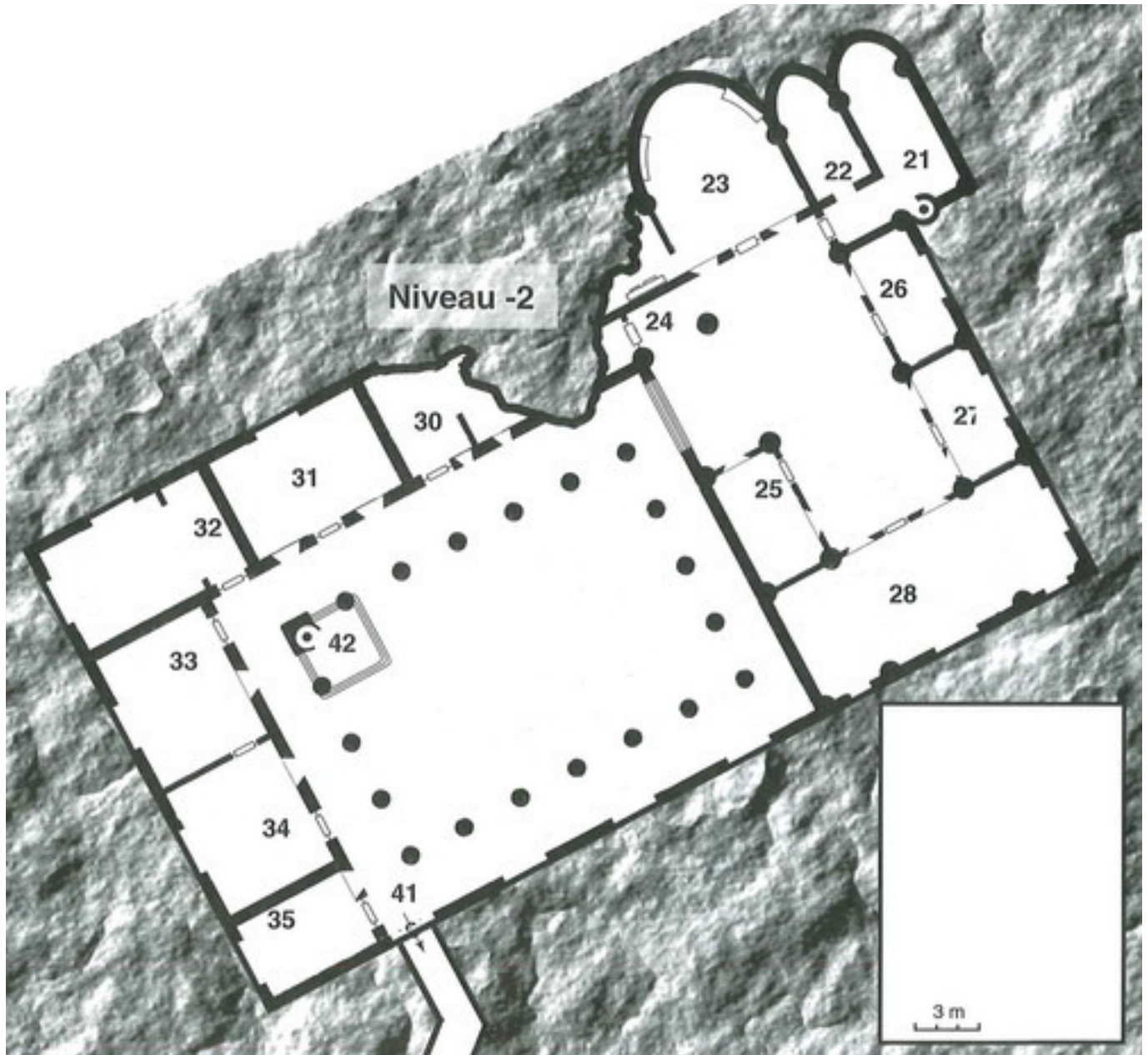




Vue du monastère



Plans des sous-sols



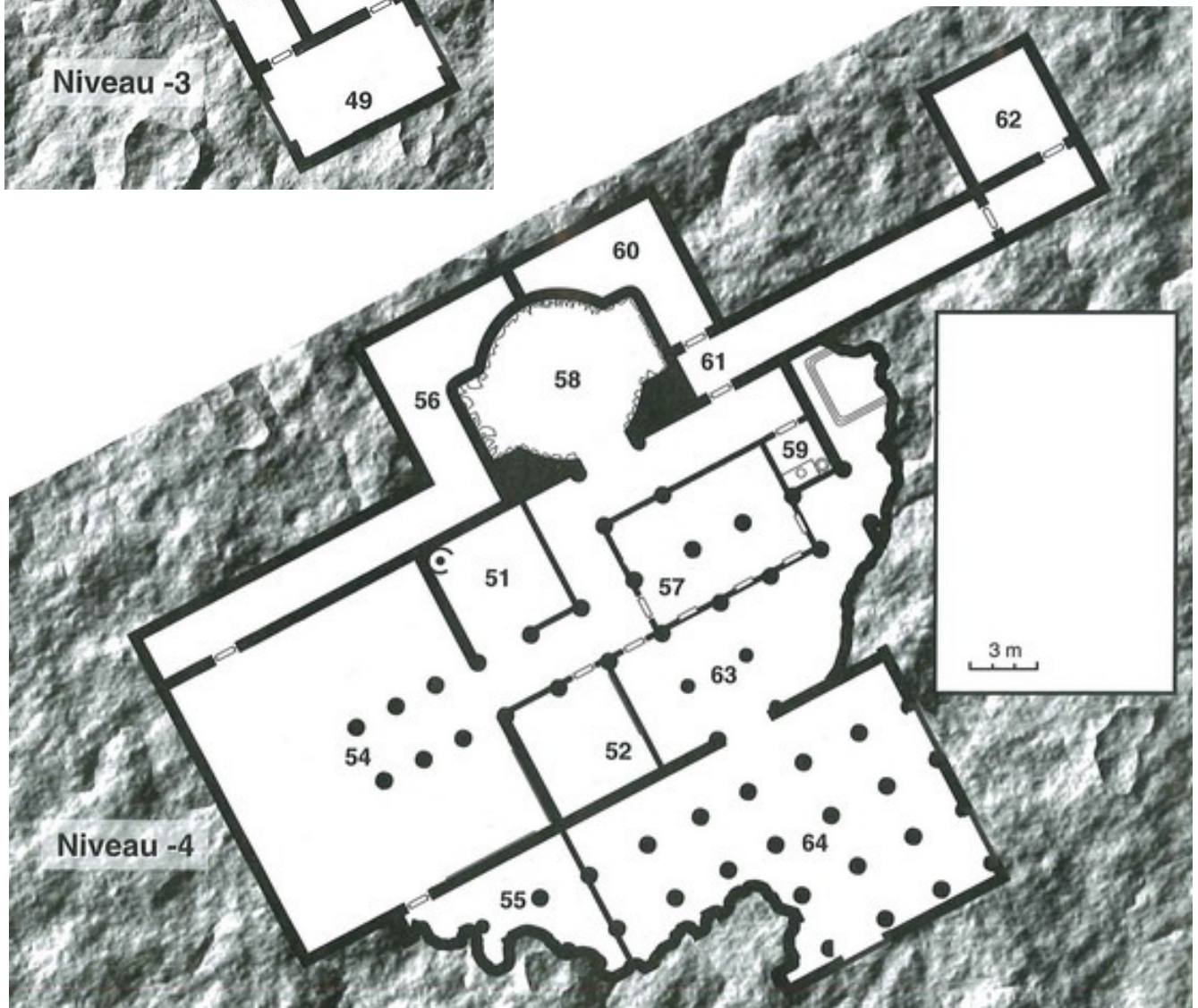
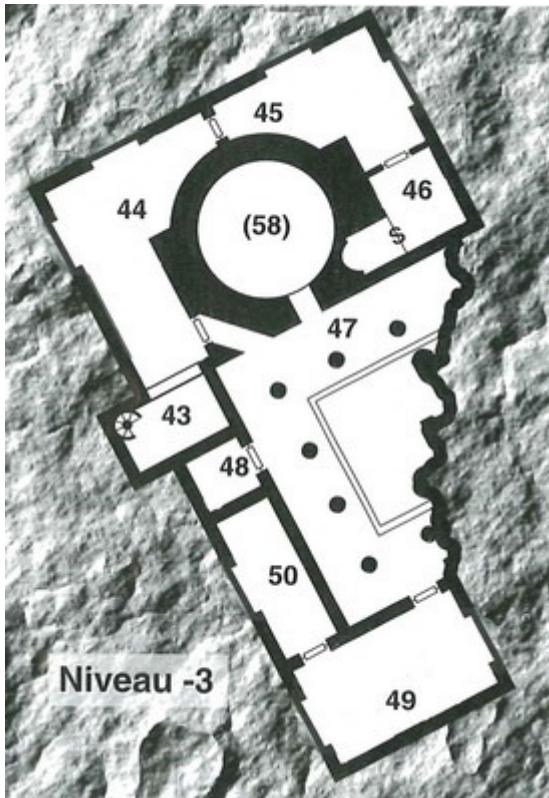


Tableau d'avancement des intrigues

A imprimer en format A3 pour une meilleure lisibilité

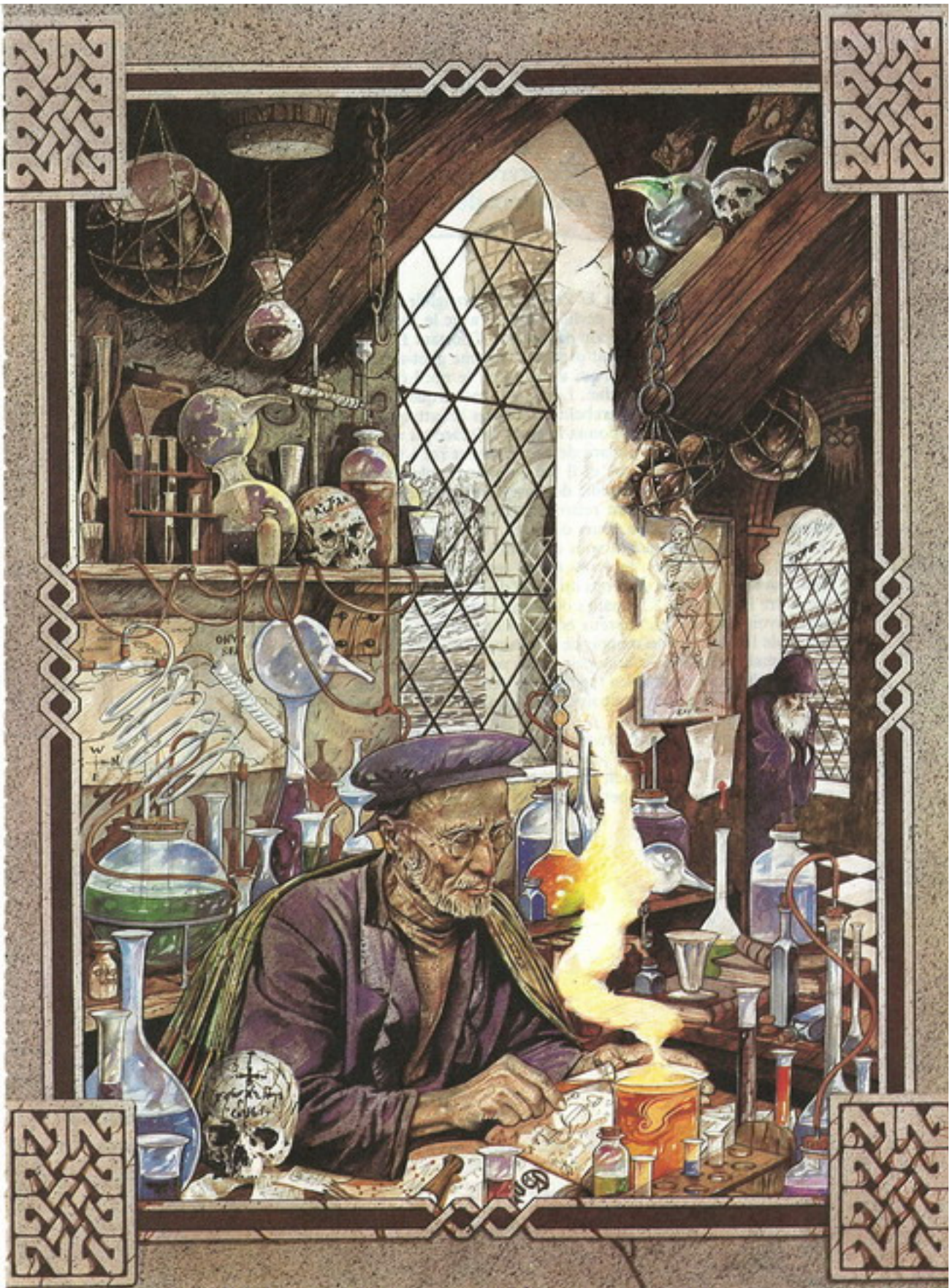
	Jour 1	Jour 2	Nuit 2	Jour 3	Nuit 3	Jour 4	Nuit 4	Jour 5
Visite du Prieur de Château-Suif	Est accueilli à l'hospice, sa suite restant au village	Anime la Grand-messe et rappelle le Grand Œuvre Procession dans les sous-sols et rituel pour protéger les bibliothèques	Messe à la mémoire de Palluis et cérémonie avec les fantômes gardiens	Anime la Grand messe et parle de l'obscurantisme, faisant allusion au fidèle de Tyr sans le nommer		Evoque les bienfaits de l'imprimerie Mène sans succès l'enquête pour retrouver le préchantre	Anime la fête de la Longue-Nuit	Repas à Château-Suif avec son escorte, satisfait de l'avancement du Grand Œuvre
Sorciers de Thay	Se téléportent dans une cellule au hasard et capturent l'occupant des lieux	Interrogent leur captif et coupent sa main pour accéder aux sous-sols Empêchent la bonne réalisation du rituel de protection	Déclenchent un incendie dans les sous-sols pour tuer le typographe mais sont mis en échec et doivent se cacher de la Simbule	Parviennent à se téléporter dans l'imprimerie Injectent au gnome un poison à diffusion lente pour lui faire avouer où est le grimoire		Capturent le préchantre pour lui faire avouer où est le grimoire et récupèrent ce dernier la nuit suivante	Le Typographe meurt empoisonné et les sorciers mettent le feu au monastère avant de partir	
La Simbule	« Sent » l'arrivée des sorciers de Thay et prend possession de la servante	Distribue les repas et essaye d'identifier, avec succès, les sorciers	Eteint l'incendie provoqué par les sorciers et les combat Solicite les PJs pour l'aider à combattre les sorciers de Thay		Doit s'absenter une journée et charge les PJs de lutter contre les sorciers Donne des informations sur l'Anneau	Détruit les sorciers de Thay puis repart vers d'autres horizons		
Ni Hao	Entre dans le monastère la nuit précédente et se cache	Fouille le monastère pour localiser le typographe, dans la nuit entre les jours 1 et 2	Trouve le passage secret de l'église Visite les sous-sols et localise la bibliothèque où est caché le grimoire		Solicite les PJs pour détruire le grimoire du gnome en échange de la localisation de l'atelier d'alchimie Comprend comment parvenir à la chambre du Typographe.	Tue le gnome, en maquillant l'assassinat en accident.		Fait disparaître les preuves de sa présence et disparaît, déjouant la surveillance d'Astarios
Scènes de vie	Arrivée des PJs au village puis au monastère Vision des préparatifs de la fête	Passage en confession pour les PJs infiltrés en moines d'Oghma Eventuelle découverte de restes de poison dans le Jardin des Simples	Escarmouche Astarios/Ni Hao qui manque de se faire rattraper	Repas en commun et spaciement		Cérémonie pour soigner le frère évadé de la prison des Reflets Participation des PJs infiltrés en moines à la « Réunion »	Fête de la Longue Nuit ce soir et participation des fantômes des frères décédés Mini Rage de Dragons	

Déroulement de la dernière journée

Ce déroulement est donné à titre d'exemple et correspond à la campagne jouée avec les personnages pré-tirés.

Quand ?	PJ concerné	Quoi ?
5h30	Tous	Le gardien du livre « L'hiver vient », Palluis, peut, s'il est sollicité par un PJ porteur de l'étoile d'Oghma, raconter l'histoire de l'Anneau et notamment rappeler que sa destruction n'est possible que s'il est en possession de ses pouvoirs
6h30-7h	Cyrielle	Passage du frère Elie en Confession
7h	Sarel	Réception d'un message de frère Antoine qui l'invite à se faire accompagner par Astarios jusqu'à sa cellule pour répondre au message laissé dans sa soutane. Il insistera pour qu'Astarios reste présent au cours de l'entretien, au cas où Sarel se révélerait être à a solde du culte de Tyr. Il pourra lui dire qu'il a vu un nain, Kartas, qui lui a dit être en recherche d'un endroit pour détruire un anneau, avant de mourir des blessures infligées par les paladins de Tyr. S'apercevant alors qu'il n'avait mémorisé que des sorts de combat, Antoine a alors compris son erreur et a décidé d'entrer en ermitage pour expier ses fautes.
9h30	Cyrielle	Tous les frères peuvent s'apercevoir de l'absence du préchantre lors des travaux au scriptorium sans que cela ne déclenche d'alarme à ce stade, tout le monde pensant qu'il est resté dans sa cellule.
10h	Cyrielle	Travaux au scriptorium = un PJ présent peut entendre les frères André et Guérin se disputer à propos de la qualité du travail fourni par Guérin depuis quelques jours.
10h	Sarel	La succube va faire passer un test de Vanité à Sarel en lui disant qu'Ilmater souhaite qu'il s'affirme plus auprès des autres PJs en tant que chef et en leur rappelant que lui seul peut porter l'anneau, et aucun autre.
11h30-12h30	Tous	Grand-messe sur le thème de l'imprimerie sans la citer expressément.
12h45	Cyrielle	Contact avec la Simbule alors qu'elle apporte les repas aux frères =elle avertit Cyrielle qu'elle doit s'absenter jusqu'à cette nuit et qu'elle souhaite leur confier la protection du monastère pendant son absence et notamment combattre les Sorciers du Thay.
12h45	Elwin	Astarios vient voir Elwin pour lui dire qu'il vient d'attraper à l'extérieur un homme qui prétend le chercher. Il l'a laissé attaché à l'extérieur : Si Elwin voit en lui une menace, Astarios le tuera. Il s'agit en fait de Keldar qui vient se mettre à son service, lui et son réseau d'informateurs.
13h30	Tous	L'absence du préchantre au repas a éveillé les soupçons de Dom Ephrem qui ne l'a pas trouvé dans sa cellule et qui lance l'alerte pour le retrouver. Les frères vont donc explorer toutes les pièces du monastère, chaque frère inspectant sa propre cellule (et Antoine prétendant que la sienne est vide). Les recherches seront arrêtées en fin de journée. Le sorcier remplaçant Guérin, capturé par les PJs, reste dans sa cellule.
15h	Elaewen	Elaewen croise le frère Dervin et a l'occasion de s'apercevoir qu'il s'agit d'un changeur de forme.
15h30	Tous	Contact avec le frère Abélard pour savoir comment découvrir l'antidote de l'extrait de Lotus Noir + fabrication de l'encre avec le frère André => échec du contact, Abélard se calefute dans sa cellule
15h30-18h	Tous	[Pendant la séance de travail au scriptorium] Séance de soins assurée par le Père Henri au frère Emile et au frère Guigues Elaewen a alors l'occasion d'assassiner Emile et ainsi de remplir la condition fixée par les Disciples de Nemesis, mais elle sera alors impitoyablement chassée par Astarios.
16h	Tous	Le frère Antoine se déclare malade, abandonne les recherches et retourne à sa cellule
18h	Tous	Retour à la cellule de Guérin du sorcier principal de Thay, qui vient de repérer où se trouvait le livre sur l'imprimerie tandis que le 3 ^{ème} reste avec le préchantre dans la cellule du frère Antoine
18h30-19h	Tous	Repas pris en communauté, de manière exceptionnelle
20h-24h	Tous	Fête de la Longue-Nuit animée par Dom Colomban, avec plusieurs concerts et un feu d'artifice à la fin. Les fantômes sortent des bibliothèques pour assister aux concerts.
22h	Ni Hao	Assassinat de Raven par Ni Hao
22h	Tous	Confrontation entre Dom Ephrem et le frère Dervin = fuite du Malaugrym
24h	Tous	Apparition de l'étoile Tueuse de Rois dans le ciel ce qui déclenche la transformation d'Emile en dragon et sa furie. Astarios fait des jets de Volonté DC 20 pour ne pas se transformer aussi.
24h	Sorciers	Vol du livre sur l'imprimerie par les Sorciers du Thay qui se concertent pour mettre le feu en différents endroits du monastère. Combat contre les sorciers = permet de voir qu'ils portent tous un médaillon de Waukyne.
24h	Tous	Retour de la Simbule qui prendra part aux combats mais devra choisir entre le fait de s'occuper du frère Emile transformé en dragon ou des Sorciers du Thay.
1h	Tous	Découverte du corps desséché de Dervin qui semble avoir été vidé de toute son énergie sans faire le travail attendu par les Griffons.

Atelier d'alchimie



Recette de l'extrait de Lotus Noir

Infusion de Lotus Noir

Par Squth le Tentacule Pourpre

« Use de tes charmes sur lui, il est à toi ; si jamais il résiste, fais appel au lotus noir. De votre union se formera une race suprême de mutants qui gouverneront la Terre »

L'infusion décrite ci-dessous ne doit pas être réalisée sans les plus grandes précautions, l'ingestion d'une goutte de ce breuvage pouvant se révéler fatale, même aux organismes les mieux constitués.

Seule une graine de lotus noir longuement séchée au soleil et conservée ensuite plusieurs mois dans l'obscurité peut être employée dans cette préparation. Elle doit être finement réduite en poudre avant d'être mélangée avec un fond de latex de chelidoine, de façon à obtenir une pâte de couleur ébène. Immédiatement après l'obtention de cette dernière, le préparateur versera sur elle trois gouttes de suc issu de tiges d'aconit pressées. Le dégagement de vapeur obtenu doit être entièrement absorbé par de fines écorces d'if, que l'on réduira ensuite en poudre dans le mélange encore compact qui doit être laissé au repos plusieurs heures avant d'être chauffé avec une décoction de deux fleurs de cytise avec trois baies de belladone, pour enfin ajouter en toute fin de cuisson une dose de jus de feuilles de grand tabac. Hors du feu, quelques écorces de fruits de grand muguet est finement ajoutée, avant de laisser le tout s'évaporer au soleil. Lorsque le mélange est complètement sec, il peut être transporté sans danger avant d'être mélangée à une eau, qui prendra alors la couleur de la nuit.

Comme de bien entendu, un mélange de racines du Grand Muguet utilisé plus haut et de feuilles de lierre pourra rendre ce liquide transparent. L'ajout de laurier-rose (et non de laurier-sauce) lui ôtera toute odeur et tout goût particulier. Le fait de le faire chauffer avec des feuilles de colchique permet de modérer son ardeur fatale et d'en retarder la deuxième action, jusqu'à deux journées complètes, suivant la durée de la cuisson. Enfin, sa distillation avec des pétales de jonquilles sauvages séchés sur une tige de mandragore provoque son insensibilité à des tentatives de guérison magique lancées sur le sujet.

Infusion de Lotus Noir

Par Squth le Tentacule Pourpre









« Use de tes charmes sur lui, il est à toi ; si jamais il résiste, fais appel au lotus noir. De votre union se formera une race suprême de mutants qui gouverneront la Terre »


L'infusion décrite ci-dessous ne doit pas être réalisée sans les plus grandes précautions, l'ingestion d'une goutte de ce breuvage pouvant se révéler fatale, même aux organismes les mieux constitués.

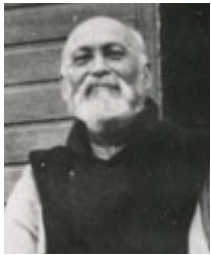
Seule une graine de lotus noir longuement séchée au soleil et conservée ensuite plusieurs mois dans l'obscurité peut être employée dans cette préparation. Elle doit être finement réduite en poudre avant d'être mélangée avec un fond de latex de chelidoine, de façon à obtenir une pâte de couleur ébène. Immédiatement après l'obtention de cette dernière, le préparateur versera sur elle trois gouttes de suc issu de tiges d'aconit pressées. Le dégagement de vapeur obtenu doit être entièrement absorbé par de fines écorces d'if, que l'on réduira ensuite en poudre dans le mélange encore compact qui doit être laissé au repos plusieurs heures avant d'être chauffé avec une décoction de deux fleurs de cytise avec trois baies de belladone, pour enfin ajouter en toute fin de cuisson une dose de jus de feuilles de grand tabac. Hors du feu, quelques écorces de fruits de grand muguet est finement ajoutée, avant de laisser le tout s'évaporer au soleil. Lorsque le mélange est complètement sec, il peut être transporté sans danger avant d'être mélangée à une eau, qui prendra alors la couleur de la nuit.

Comme de bien entendu, un mélange de racines du Grand Muguet utilisé plus haut et de feuilles de lierre pourra rendre ce liquide transparent. L'ajout de laurier-rose (et non de laurier-sauce) lui ôtera toute odeur et tout goût particulier. Le fait de le faire chauffer avec des feuilles de colchique permet de modérer son ardeur fatale et d'en retarder la deuxième action, jusqu'à deux journées complètes, suivant la durée de la cuisson. Enfin, sa distillation avec des pétales de jonquilles sauvages séchés sur une tige de mandragore provoque son insensibilité à des tentatives de guérison magique lancées sur le sujet.


PNJs « Le Secret du Chartreux »


	<p>DUNDERL</p>		<p>ASTARIOS D'AZUR</p>		<p>KERILLA GEMMÉTOILE Prêtresse naine de Marthammor niveau 8</p>
		<p>Chevalier d'argent métamorphosé et gardien du temple</p>		<p>Ferme mais accueillante Demandera un service à accomplir aux PJs si ceux-ci veulent rester plus de deux jours</p>	
	<p>ASHNAR L'HUMBLE Prêtre de Lathandre</p>		<p>MELCHIOR Camerier</p>		<p>HENRI Infirmier</p>
<p>Entretient de très bonnes relations avec Kerilla Gemmétoile et est très apprécié des habitants du village</p> <p>Apprécie l'action et n'hésite pas à envoyer des aventuriers de passage combattre les créatures qui infestent les environs, au besoin en se joignant à eux</p>					
	<p>GUILBERT Cellierier</p>		<p>NI HAO</p>		

	HILARION
	Préchantre
Maître du Scriptorium	

	EPHREM
	Prieur
Responsable élu et respecté par ses pairs	

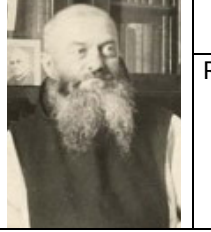
	BASILE
	Scribe
Secrétaire du monastère	


	ROMUALD
	Chancelier
Chargé de la gestion des archives	

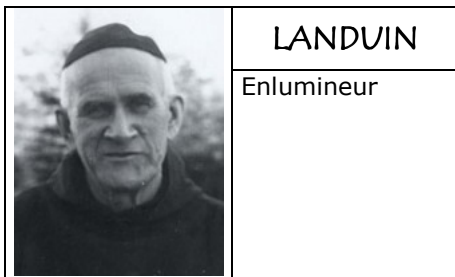
	COLOMBAN
	Révérénd général
Venu de Château-Suif pour constater l'avancement du Grand-Œuvre	

	AUGUSTE
	Vicaire
Adjoint du Prieur	

	HUGUES
	Sacristain
Responsable de l'église et des objets du culte, souvent chargé de sonner les cloches	

	ANDRE
	Relieur

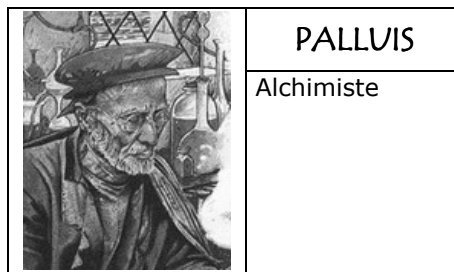
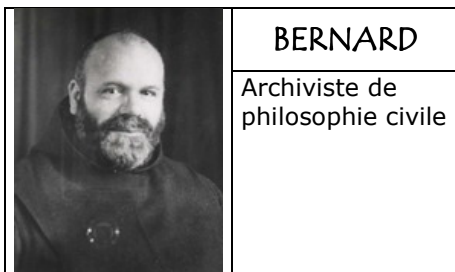
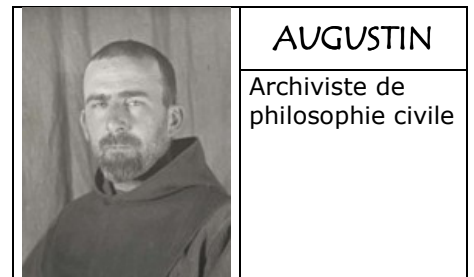
	GUERIN
	Relieur
Remplacé par un sorcier rouge de Thay Se fait couper la main pour permettre aux Sorciers d'accéder aux sous-sols Se fera tuer quand il n'aura plus d'utilité pour eux	



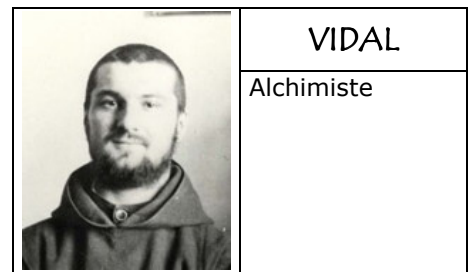
A peint le tableau représentant Palluis dans son atelier.
 Connaît la présence de l'anneau mais ne sait pas ce qu'il est devenu



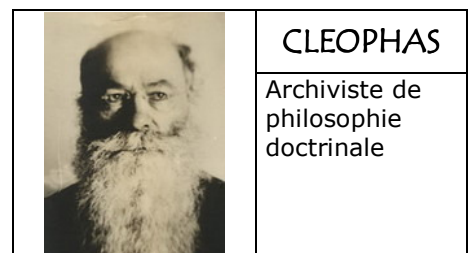
Ancien noble à moitié fou
 Evadé de la prison des Malaugryms

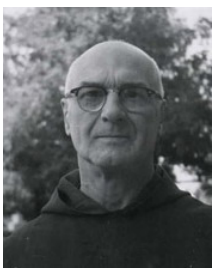


Décédé il y a quelques semaines, ami de Dunderl, a caché l'anneau dans son atelier




En formation auprès de Palluis
 Ignore l'existence de l'anneau et n'a pas touché au laboratoire depuis la mort de son maître (mais y est allé et n'a pas vu d'anneau)



	LOUIS
	Archiviste de philosophie morale


	EMILE
	Archiviste de magie

	INNOCENT
	Archiviste de philosophie doctrinale et Astronome

Dragon d'argent métamorphosé, ayant perdu la mémoire suite à la dernière Rage de Dragons
Ancien membre des Crocs de Justice, Astarios souhaite sa guérison pour le réintégrer.

Est chargé de la mise à jour de la voûte céleste du Planétarium
Sait que le fait de toucher une des étoiles permet d'accéder à un niveau « secret »

	ANTOINE
	Archiviste de philosophie divine


	JOSUE
	Archiviste de philosophie divine

	DERVIN
	Archiviste de philosophie naturelle et Cartographe

Ancien disciple de Tyr
Sa cellule sera utilisée par les Sorciers de Thay pour y interroger le préchantre et lui-même sera tué

Vrai frère mais aussi agent de l'Alliance des Seigneurs, chargé de transmettre aux autorités d'Eauprofonde des cartes toujours remises à jour.
Est chargé de la mise à jour du planétarium et des cartes de la Galerie des Chartes.
Est possédé depuis quelques jours par un Malaugrym qui a conscience de ses connaissances.

	ABELARD
	Archiviste de philosophie naturelle et Herboriste

	RAVEN
	Typographe

Chargé de l'entretien du Jardin des Simples souterrain
Travaille avec le Père Henri pour les potions de soins
Sait où trouver l'antidote pour le Lotus Noir

Gnome « gourmand », destinataire du pain brioché fabriqué par le boulanger
A volé le secret de l'imprimerie à une Triade de Kara-Tur

Kerilla GEMMETOILE	
Carac.	Female dwarf Clr5/Ftr3; CR 8; HD 5d8+3d10+16; hp 63; Init +4; Spd 20 ft; AC 21/19, touch 11, flat-footed 21/19 (+7 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 defl.); BAB +6; Melee light pick +9/+4 (1d4+4/x4) and light pick +5 two-handed (1d4+1/x4), or light pick +11/+6 (1d4+4/x4), or light pick +11/+6 light (1d4+3/x4); Ranged composite longbow +8/+3 (1d8+3/x3); SA turn undead 3/day, +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60', free movement (5 rounds), healing spells +1 caster lvl; AL CG; SV Fort +9, Ref +2, Will +9; Str 16(+3), Dex 11(+0), Con 14(+2), Int 11(+0), Wis 19(+4), Cha 10(+0).
Comp. & Dons	HIDE-7, SPOT+4, LISTEN+4, MOVE SILENTLY-7, alchemy+2(2), balance-7, climb-4, concentration+5(3), disguise+1(1), escape artist-7, jump-4, knowledge(religion)+6(6), profession(teamster)+6(2), spellcraft+4(4); improved initiative, run, scribe scroll, two-weapon fighting, weapon focus(light pick).
Sorts	Clr Spells Prepared: (5/4+1/3+1/2+1) (DC = 14 + spell level) 0--Cure Minor Wounds (2), Guidance, Light, Purify Food and Drink; 1--Curse Water, Magic Stone, Magic Weapon, Obscuring Mist, `Cure Light Wounds; 2--Augury, Sound Burst, Zone of Truth, `Cure Moderate Wounds; 3--Continual Flame, Speak with Plants, `Fly. Domain Spells: (travel, healing): 1--Expeditious Retreat, Cure Light Wounds; 2--Locate Object, Cure Moderate Wounds; 3--Fly, Cure Serious Wounds.
Equip.	MW mighty composite longbow (+3 str), MW light pick, 30 MW arrow(s), +1 light pick, +1 half-plate, MW large steel shield, `Ring - Protection +1, Potion of Bull's Strength, Scroll of Bull's Strength (CL3), Scroll of Delay Poison (CL3), Scroll of Negative Energy Protection (CL5), Scroll of Remove Disease (CL5), Scroll of Summon Monster I (CL1), Scroll of Water Walk (CL5), Tanglefoot Bag, 99 gp.

Disciple de Marthammor	
Carac.	Male dwarf Clr2/Ftr2; CR 4; HD 2d8+2d10+12; hp 39; Init +6; Spd 20 ft; AC 19/17, touch 12, flat-footed 17/15 (+2 Dex,+5 armor,+2 shield); BAB +3; Melee greataxe +7 two-handed (1d12+4/x3), or short sword +7 light (1d6+3/19-20); Ranged composite longbow +6 (1d8+2/x3); SA turn undead 4/day, +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60', free movement (2 rounds), healing spells +1 caster lvl; AL CG; SV Fort +9, Ref +2, Will +6; Str 16(+3), Dex 14(+2), Con 17(+3), Int 13(+1), Wis 17(+3), Cha 13(+1).
Comp. & Dons	HIDE-1(1), SPOT+4(1), LISTEN+3, MOVE SILENTLY-2, balance-2, climb+0(1), concentration+8(5), craft(shipmaker)+2(1), diplomacy+3(2), disguise+2(1), escape artist-2, jump-1, knowledge(religion)+2(1), spellcraft+2(1), tumble+0(2); blind-fight, extra turning, improved initiative, silent spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (4/3+1) (DC = 13 + spell level) 0--Create Water (2), Mending, Virtue; 1--Bane, Bless, Detect Undead, `Expeditious Retreat. Domain Spells: (travel, healing): 1--Expeditious Retreat, Cure Light Wounds.
Equip.	MW mighty composite longbow (+2 str), MW short sword, 38 arrow(s), MW greataxe, MW breastplate, MW large steel shield, Potion of Delay Poison, Potion of Love, Scroll of Freedom of Movement (CL7), Scroll of Speak with Animals (CL3), Scroll of Summon Monster II (CL3), 7 gp.

Raven le Typographe	
Carac.	Male gnome Exp7; CR 7; HD 7d6+7; hp 35; Init +1; Spd 20 ft; AC 18, touch 12, flat-footed 17 (+1 size,+1 Dex,+1 nat,+4 armor,+1 armor enh.); BAB +5; Melee light mace +8 (1d6+2), or spiked gauntlet +8 light (1d4+1); Ranged javelin +8 (1d6+1); SA +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs kobolds; SQ +2 save vs illusion, +4 dodge vs giants, cantrips (int > 10), low-light vision; AL NG; SV Fort +5, Ref +5, Will +7; Str 12(+1), Dex 12(+1), Con 12(+1), Int 16(+3), Wis 15(+2), Cha 18(+4).
Comp. & Dons	HIDE+4, SPOT+8(6), LISTEN+8(4), MOVE SILENTLY+2(2), balance+0, bluff+12(8), climb+2(2), concentration+5(4), craft(armorsmith)+6(3), diplomacy+6, escape artist+0, gather info+7(3), intimidate+16(10), jump+3(3), knowledge(religion)+9(6), profession(woodcutter)+12(10), spellcraft+4(1); great fortitude, lightning reflexes, point blank shot. Skill Extras: +2 to transmit innuendo, +2 disguise when acting.
Equip.	MW javelin, MW spiked gauntlet, +1 light mace, +1 chain shirt, `Amulet of Natural Armor (+1), Potion of Cure Moderate Wounds, Potion of Oil of Timelessness, Potion of Speak with Animals, Thunderstone, 93 gp.

Ashnar l'Humble	
Carac.	Male human Clr5; CR 5; HD 5d8+10; hp 27; Init -1; Spd 20 ft; AC 17/15, touch 9, flat-footed 17/15 (-1 Dex,+6 armor,+2 shield); BAB +3; Melee halfspear +5 (1d6+1/x3), or spiked gauntlet +5 light (1d4+1); Ranged dart +3 (1d4+1); SA rebuke plant 5/day, turn undead 5/day; SQ protective ward (+5) 1/day; AL CG; SV Fort +6, Ref +0, Will +8; Str 12(+1), Dex 9(-1), Con 14(+2), Int 11(+0), Wis 19(+4), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-7, SPOT+4, LISTEN+4, MOVE SILENTLY-7, balance-7, climb-5, concentration+10(8), disguise+3(1), escape artist-7, jump-5, knowledge(religion)+7(7), spellcraft+3(3), use rope+1(2); empower spell, spell focus(Transmutation), spell penetration.
Sorts	Clr Spells Prepared: (5/4+1/3+1/2+1) (DC = 14 + spell level) 0--Detect Poison, Inflict Minor Wounds (2), Mending, Virtue; 1--Bless Water, Detect Undead, Divine Favor, Shield of Faith, `Entangle; 2--Delay Poison, Desecrate, Shatter, `Shield Other; 3--Deeper Darkness, Magic Vestment, `Protection from Elements. Domain Spells: (plant, protection): 1--Entangle, Sanctuary; 2--Barkskin, Shield Other; 3--Plant Growth, Protection from Elements.
Equip.	MW dart, MW spiked gauntlet, 18 dart(s), MW halfspear, MW banded mail, MW large steel shield, Ring - Warmth, Potion of Endurance, Scroll of Silence (CL3), 98 gp.

Disciple de Lathandre	
Carac.	Male human Clr3; CR 3; HD 3d8+6; hp 26; Init +0; Spd 20 ft; AC 18/16, touch 10, flat-footed 18/16 (+6 armor,+2 shield); BAB +2; Melee heavy mace +5 (1d8+2), or spiked gauntlet +4 light (1d4+2); Ranged dart +3 (1d4+2); SA rebuke plant 6/day, turn undead 6/day; SQ protective ward (+3) 1/day; AL CG; SV Fort +5, Ref +1, Will +6; Str 15(+2), Dex 11(+0), Con 15(+2), Int 12(+1), Wis 17(+3), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE-8, SPOT+3, LISTEN+3, MOVE SILENTLY-5(3), alchemy+2(1), balance-8, climb-6, concentration+5(3), escape artist-8, jump-6, knowledge(religion)+7(6), sense motive+4(1), spellcraft+3(2), use rope+1(1); combat casting, spell focus(), spell penetration. Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (4/3+1/2+1) (DC = 13 + spell level) 0--Detect Magic, Light, Virtue (2); 1--Curse Water, Doom, Sanctuary, `Sanctuary; 2--Remove Paralysis, Resist Elements, `Barkskin. Domain Spells: (plant, protection): 1--Entangle, Sanctuary; 2--Barkskin, Shield Other.
Equip.	MW dart, spiked gauntlet, 18 dart(s), MW heavy mace, MW splint mail, large steel shield, Potion of Remove Paralysis, Scroll of Greater Magic Weapon (CL7), Scroll of Speak with Dead (CL5), 37 gp.

La Simbule¹	
Carac.	Femme humaine Ensorceleuse 20/Magicienne 10/ACM 2 ; FP 32 ; DV 14d4+112 + 2d4+16 + 4d4+32 ; pv 210 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 26 (contact 17, prise au dépourvu 22) ; Att Dague +4 (+16/+11, 1d4+6, 19-20), sort de contact à distance (+14/+9, selon le sort) ; AS pouvoirs magiques de l'Elue ; Part. avantages de niveau époque, Constitution améliorée, Détection de la magie, Feu d'argent, Grand arcane d'archimage, Immunités de l'Elue, pouvoirs surnaturels ; AL CN ; JS Réf +9, Vig +13, Vol +18 ; For 14, Dex 18, Con 26, Int 20, SAg 15, Cha 20.
Comp. & Dons	Compétences : Alchimie +25, Concentration +43, Connaissance de sorts +30, Connaissances (Aglarond) +15, Connaissances (Mystères) +31, Connaissances (Religion) +15, Détection +12, Diplomatie +7, Fouille +15, Intimidation +13, Natation +7, Premiers serous +14, Profession (Herboriste) +12, Psychologie +7, Représentation +10, Scrutation +25 Dons : Contresort amélioré, Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, Ecole renforcée (Evocation, Transmutation), Ecriture de parchemins, Prestige (37), Prodiges majeur (Ensorceleur), Science de l'initiative, Sort jumeau, Talent (Connaissance de sorts)
Sorts	Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/5/5/6) : 0—Détection de la magie, Illumination, Lecture de la mgie, Lumière, Lumières dansantes, Manipulation à distance, Ouverture/Fermeture, Réparation, Signature magique ; 1—Agrandissement, Compréhension des langages, Feuille morte, Mains brûlantes, Projectile magique, ; 2—Fracassement, Grâce féline, Lumière du jour, Modification d'apparence, Toile d'araignée ; 3—Boule de feu, Dissipation de la magie, Mur de vent, Vol ; 4—Bouclier de feu, Charme-monstres, Cri, Métamorphose provoquée ; 5—Débilité, Mur de Force, Télékinésie, Téléportation ; 6—Contrôle du Climat, Désintégration, Eclair multiple ; 7—Rayons prismatiques, Séquenceur de la Simbule, Souhait limité ; 8—Charme de groupe, Explosion de lumière, Métamorphose universelle ; 9—Arrêt du temps, Déclencheur de la Simbule, Souhait, Transcurateur de la Simbule Sorts de mage connus (4/6/5/4/4/3) : Livre de sorts : La Simbule connaît tous les sorts de niveau 0 à 5.
Spécial	1 fois/jour = Boule de feu à retardement, Feuille morte, Immobilisation de monstres, Métamorphose provoquée, Mur prismatique, Toile d'araignée, Transcurateur de la Simbule, Vol, Zone d'antimagie. Immunisée à : Boule de feu, Cercle de mort, Charme-personne, Débilité, Désintégration, Détection faussée, Doigt de mort, Nuée de météores, Projectile magique, Terreur. Pouvoirs surnaturels : Changement de forme, Détection de l'invisibilité, Détection de la magie, Protection contre le mal, Protection contre les sorts + Amulette de Non Détection + Possibilité de se transformer en Eclair multiple
Equip.	Anneau de sorts (Identification, Vision lucide, Oeil du mage), Anneau de feu d'étoiles, Baguette de projectile magique (niveau 9, 20 charges), Baguette d'éclair (niveau 10, 20 charges), Bracelets d'armure +9, Dague +4, Potion de soins importants (niveau 10) + tout autre objet nécessaire, dans un délai minimal

¹ Cf. « Magie de Faerun » pages 127 et 128 pour ses caractéristiques complètes

Révérénd général et Prieur	
Carac.	Male human Clr8; CR 8; HD 8d8+8; hp 51; Init +4; Spd 20 ft; AC 19/17, touch 10, flat-footed 19/17 (+7 armor,+2 shield); BAB +6; Melee quarterstaff +8/+3 two-handed (1d6+1), or punching dagger +8/+3 light (1d4+1/x3); Ranged light crossbow +7 (1d8+1/19-20); SA turn undead 5/day; SQ divination spells +1 caster lvl, law spells +1 caster lvl; AL LN; SV Fort +7, Ref +2, Will +11; Str 13(+1), Dex 10(+0), Con 13(+1), Int 12(+1), Wis 20(+5), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-7, SPOT+5, LISTEN+5, MOVE SILENTLY-7, balance-7, climb-6, concentration+12(11), craft(weaponsmith)+4(3), diplomacy+3(1), disguise+4(2), escape artist-7, jump-6, knowledge(religion)+11(10), spellcraft+12(11); extend spell, improved initiative, quick draw, silent spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/6+1/4+1/4+1/3+1) (DC = 15 + spell level) 0--Detect Poison, Inflict Minor Wounds, Light, Purify Food and Drink (2), Virtue; 1--Comprehend Languages, Cure Light Wounds (2), Curse Water, Entropic Shield, Protection from Law, `Protection from Chaos; 2--Aid, Death Knell (2), Summon Monster II, `Detect Thoughts; 3--Animate Dead, Dispel Magic, Magic Circle Against Law, Magic Vestment, `Clairaudience/Clairvoyance; 4--Air Walk, Poison, Status, `Divination. Domain Spells: (knowledge, law): 1--Detect Secret Doors, Protection from Chaos; 2--Detect Thoughts, Calm Emotions; 3--Clairaudience/Clairvoyance, Magic Circle Against Chaos; 4--Divination, Order's Wrath.
Equip.	MW light crossbow, MW punching dagger, 12 +1 bolt(s), MW quarterstaff, MW half-plate, MW large steel shield, Everburning Torch, Helm of Comprehending Languages and Reading Magic, Potion of Speak with Animals, Potion of Vision, Scroll of Detect Chaos (CL1), Scroll of Fire Storm (CL15), Scroll of Silence (CL3), Scroll of Spiritual Weapon (CL3), Scroll of Summon Monster I (CL1), Thunderstone, 78 gp.

Officiers du monastère	
Carac.	Male human Clr5; CR 5; HD 5d8+10; hp 40; Init +3; Spd 20 ft; AC 20/18, touch 13, flat-footed 17/15 (+3 Dex,+5 armor,+2 shield); BAB +3; Melee quarterstaff +5 two-handed (1d6+1), or punching dagger +5 light (1d4+1/x3); Ranged sling +8 (1d4); SA turn undead 5/day; SQ divination spells +1 caster lvl, law spells +1 caster lvl; AL LN; SV Fort +7, Ref +7, Will +8; Str 13(+1), Dex 16(+3), Con 14(+2), Int 13(+1), Wis 16(+3), Cha 14(+2).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+3, LISTEN+3, MOVE SILENTLY-1, balance+1(2), climb-2(1), concentration+10(8), escape artist-1, forgery+3(2), jump-3, knowledge(arch/eng)+2(1), knowledge(religion)+7(6), spellcraft+5(4), swim+2(1); extra turning, lightning reflexes, silent spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (5/4+1/3+1/2+1) (DC = 13 + spell level) 0--Create Water, Cure Minor Wounds, Detect Poison, Inflict Minor Wounds, Mending; 1--Magic Stone (2), Obscuring Mist, Summon Monster I, `Detect Secret Doors; 2--Consecrate, Delay Poison, Inflict Moderate Wounds, `Calm Emotions; 3--Inflict Serious Wounds, Remove Disease, `Clairaudience/Clairvoyance. Domain Spells: (knowledge, law): 1--Detect Secret Doors, Protection from Chaos; 2--Detect Thoughts, Calm Emotions; 3--Clairaudience/Clairvoyance, Magic Circle Against Chaos.
Equip.	MW sling, MW punching dagger, 23 MW sling bullet(s), MW quarterstaff, MW breastplate, MW large steel shield, `Cloak of Resistance (+1), Potion of Speak with Animals, Scroll of Command (CL1), Scroll of Divine Power (CL7), Scroll of Hold Person (CL3), 98 gp.

Disciple d'Oghma	
Carac.	Male human Clr2; CR 2; HD 2d8+6; hp 22; Init +0; Spd 20 ft; AC 18/16, touch 10, flat-footed 18/16 (+6 armor,+2 shield); BAB +1; Melee morningstar +4 (1d8+2), or dagger +4 light (1d4+2/19-20); Ranged light crossbow +1 (1d8/19-20); SA turn undead 6/day; SQ divination spells +1 caster lvl, law spells +1 caster lvl; AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +6; Str 14(+2), Dex 10(+0), Con 16(+3), Int 11(+0), Wis 17(+3), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE-8, SPOT+3, LISTEN+4(1), MOVE SILENTLY-8, balance-8, climb-6, concentration+6(3), diplomacy+7(4), escape artist-8, jump-6, knowledge(arcana)+2(2), knowledge(religion)+1(1), spellcraft+3(3); extend spell, silent spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (4/3+1) (DC = 13 + spell level) 0--Cure Minor Wounds, Detect Poison, Light, Resistance; 1--Cause Fear, Doom, Entropic Shield, `Detect Secret Doors. Domain Spells: (knowledge, law): 1--Detect Secret Doors, Protection from Chaos.
Equip.	light crossbow, MW dagger, 30 bolt(s), MW morningstar, MW splint mail, large steel shield, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Oil of Timelessness, Scroll of Delay Poison (CL3), Scroll of Detect Chaos (CL1), Scroll of Detect Evil (CL1), Scroll of Doom (CL1), Scroll of Locate Object (CL5), 16 gp.

Ni Hao	
Carac.	female human Ftr6/Rog8; CR 14; HD 8d6+6d10+28; hp 99; Init +5; Spd 30 ft; AC 34/29, touch 18, flat-footed 34/29 (+5 Dex,+2 nat,+4 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+3 shield enh.,+3 defl.); BAB +12; Melee scythe +21/+16/+11 two-handed (2d4+9/x4), or sap +19/+14/+9 light (1d6+5); Ranged net +23/+18/+13 (0+5); SA sneak attack +4d6; SQ evasion, uncanny dodge (AC), uncanny dodge (flank); AL NE; SV Fort +9, Ref +13, Will +4; Str 17(+3), Dex 20(+5), Con 14(+2), Int 13(+1), Wis 11(+0), Cha 10(+0).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+12(7), SPOT+8(8), LISTEN+8(8), MOVE SILENTLY+14(9), balance+13(6), climb+8(5), concentration+4(2), craft(locksmith)+5(4), disable device+8(7), escape artist+9(4), gather info+3(3), intimidate+2(2), jump+15(10), open lock+13(8), pick pocket+11(6), ride+11(6), sense motive+2(2), tumble+14(7); blind-fight, exotic weapon(net), expertise, improved bull rush, point blank shot, power attack, quick draw, weapon finesse(sap), weapon focus(net), weapon focus(scythe).
Equip.	Equipment: +5 net, +2 sap, +5 scythe, +5 mithral chain shirt, +3 mithral large shield (light fortification), Feather Token (anchor), Hat of Disguise, Necklace of Fireballs (Type V), Ring - Sustenance, Rod - Thunder and Lightning, `Amulet of Natural Armor (+2), `Gauntlets of Strength +2, `Gloves of Dexterity +2, `Ring - Protection +3, Potion of Alter Self, Potion of Bull's Strength, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Spider Climb, Antitoxin (vial), Tanglefoot Bag, Thunderstone, 75 gp.

Jamal Al Yinnadim (Archimage du Thay)	
Carac.	male human Wiz13; CR 13; HD 13d4+26; hp 64; Init +7; Spd 30 ft; AC 27, touch 17, flat-footed 24 (+3 Dex,+4 nat,+6 armor enh.,+4 defl.); BAB +6; Melee quarterstaff +9/+4 two-handed (1d6+3+1d6 fire/1d10 fire), or light lance +9/+4 light (1d6+3+1d6 cold/x3); Ranged heavy crossbow +15 (1d10+6/19-20); SQ summon familiar; AL NE; SV Fort +6, Ref +7, Will +9; Str 12(+1), Dex 16(+3), Con 15(+2), Int 25(+7), Wis 12(+1), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+3, SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY+3, alchemy+17(10), concentration+17(15), diplomacy+2(3), disable device+8(1), disguise+1(2), knowledge(arcana)+23(16), knowledge(local)+12(5), profession(boater)+7(6), scry+22(15), sense motive+5(4), spellcraft+22(15); craft wand, empower spell, enlarge spell, improved initiative, martial weapon proficiency(light lance), scribe scroll, silent spell, spell focus(Transmutation), spell mastery
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/6/6/6/5/4/3/2) (DC = 17 + spell level) 0--Daze, Detect Poison, Open/Close, Ray of Frost; 1-- Protection contre le Bien, Sommeil, Projectile magique*2, Détection des passages secrets, Charme-personne; 2-- Invisibilité*2, Image miroir, Vision dans le noir, Déblocage, Détection faussée; 3--Boule de feu*2, Etat gazeux, Immobilisation des personnes, Clairvoyance, Don de Langues; 4--Invisibilité renforcée, Localisation de creature, Mur illusoire, Porte dimensionnelle, Métamorphose provoquée ; 5--Brume mortelle, Téléportation, Faux-semblant, Passe-murailles ; 6--Dissipation suprême, Vision lucide, Remémoration de Mordenkainen ; 7--Renvoi de sorts, Rayons prismatiques. Spellbook: Ceux mémorisés + 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Alarm, Cause Fear, Color Spray, Feather Fall, Nystul's Magical Aura, Protection from Evil, Sleep, Tenser's Floating Disk; 2--Bull's Strength, Leomund's Trap, Minor Image, Obscure Object; 3--Blink, Flame Arrow, Haste, Major Image; 4--Charm Monster, Fire Trap, Improved Invisibility, Locate Creature; 5--Cloudkill, Hold Monster, Magic Jar, Stone Shape; 6--Analyze Dweomer, Chain Lightning, Legend Lore, Summon Monster VI; 7--Statue, Vanish.
Equip.	Equipment: Chapeau de Déguisement , +4 heavy crossbow, +2 light lance (frost), 15 +2 bolt(s) (brilliant energy), +2 quarterstaff (flaming burst), +6 Bracers of Armor, Eyes of Doom, Pearl of Power (2nd-level spell), Rod - Cancellation, Stone Salve, Wand - Lightning Bolt (6th-level caster) (14 charges), Amulet of Natural Armor (+4), Headband of Intellect +6, Ring - Protection +4, Potion of Delay Poison, Potion of Ghoul Touch, Potion of Truth, Scroll of Disjunction (CL17), Scroll of Fireball (CL5), Scroll of Mind Blank (CL15), Scroll of Transmute Mud to Rock (CL9), Scroll of Web (CL3), Thunderstone, 76 gp.

Sorcier de Thay (Khalid, Marwan, Morgan)	
Carac.	Male human Wiz7; CR 7; HD 7d4+21; hp 42; Init +3; Spd 30 ft; AC 13, touch 13, flat-footed 10 (+3 Dex); BAB +3; Melee club +6 (1d6+2), or dagger +6 light (1d4+2/19-20); Ranged repeating crossbow +8 (1d8/19-20); SQ summon familiar; AL NE; SV Fort +5, Ref +5, Will +7; Str 15(+2), Dex 16(+3), Con 16(+3), Int 18(+4), Wis 14(+2), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	HIDE+3, SPOT+2, LISTEN+2, MOVE SILENTLY+3, concentration+10(7), craft(calligrapher)+5(1), disable device+5(1), disguise+0(1), handle animal+1(2), heal+3(1), knowledge(arcana)+12(8), knowledge(nature)+11(7), profession(farmer)+7(5), scry+13(9), search+5(1), spellcraft+13(9), use rope+5(2), wilderness lore+3(1); brew potion, craft wondrous item, enlarge spell, exotic weapon(repeating crossbow), scribe scroll, spell penetration.
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/5/4/3/2) (DC = 14 + spell level) 0--Arcane Mark (2), Detect Poison, Open/Close; 1--Projectile magique*2, Mains brûlantes, Changement d'apparence, Protection contre le Bien; 2--Invisibilité*2, Image miroir, Cécité; 3--Boule de feu, Immobilisation des personnes, Antidétection; 4--Assassin fantasmatique, Métamorphose (ou Téléportation) Spellbook: 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Comprehend Languages, Expeditious Retreat, Grease, Magic Missile, Magic Weapon, Message, Protection from Evil, Tenser's Floating Disk; 2--Alter Self, Bull's Strength, Endurance, Levitate; 3--Flame Arrow, Protection from Elements, Secret Page, Sleet Storm; 4--Detect Scrying, Phantasmal Killer.
Equip.	MW repeating crossbow, MW dagger, 36 MW repeating crossbow bolt(s), MW club, Ioun Stone (clear spindle), Scroll of Change Self (CL1), Scroll of Fireball (CL5), Scroll of Floating Disk (CL1), Scroll of Knock (CL3), Thunderstone, 53 gp.

Sorciers Fey'ris	
Carac.	male gray elf Wiz7; CR 7; HD 7d4+7; hp 26; Init +4; Spd 3 ft; AC 14, touch 14, flat-footed 10 (+4 Dex); BAB +3; Melee club +4 (1d6), or dagger +4 light (1d4/19-20); Ranged shortbow +8 (1d6+1/x3); SQ +2 save vs. enchantment, bow and sword proficiency, find hidden portals, low-light vision, sleep immunity, summon familiar; AL NE; SV Fort +5, Ref +6, Will +6; Str 11(+0), Dex 18(+4), Con 13(+1), Int 21(+5), Wis 12(+1), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	HIDE+7(3), SPOT+3, LISTEN+3, MOVE SILENTLY+4, balance+6(2), concentration+11(10), diplomacy+1(2), disable device+6(1), gather info+1(2), jump+1(1), knowledge(arcana)+15(10), knowledge(religion)+12(7), profession(sailor)+3(2), scry+14(9), search+7, spellcraft+15(10); combat casting, enlarge spell, great fortitude, scribe scroll, spell penetration.
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/6/4/3/2) (DC = 15 + spell level) 0--Flare, Mending, Ray of Frost, Read Magic; 1--Animate Rope, Burning Hands, Nystul's Undetectable Aura, Protection from Evil (2), Protection from Good; 2--Daylight, Glitterdust (2), Misdirection; 3--Secret Page, Summon Monster III (2); 4--Ice Storm (2). Spellbook: 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Animate Rope, Burning Hands, Charm Person, Chill Touch, Hypnotism, Message, Nystul's Undetectable Aura, Protection from Evil, Protection from Good, Ventriloquism; 2--Arcane Lock, Daylight, Glitterdust, Misdirection; 3--Greater Magic Weapon, Leomund's Tiny Hut, Secret Page, Summon Monster III; 4--Fire Shield, Ice Storm.
Equip.	MW shortbow, MW dagger, 15 +1 arrow(s), MW club, Wand - Charm Person (32 charges), Potion of Displacement, Scroll of Change Self (CL1), Scroll of Clone (CL15), Scroll of Detect Undead (CL1), Scroll of Ray of Enfeeblement (CL1) (2), Scroll of Shocking Grasp (CL1), Alchemist's Fire, Thunderstone, 81 gp.

Religion et Monachisme

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Rares sont ceux dans les Royaumes qui refusent l'existence des dieux et qui nient leur intervention dans les événements de la vie quotidienne. Certains Faerûniens suivent avec dévotion un seul dieu toute leur vie, d'autres font des offrandes à de nombreuses divinités en fonction de leurs actions, de façon à s'attirer leurs bonnes grâces ou au contraire à éviter de subir leur courroux.

Quelle que soit leur taille, l'influence des clergés n'est jamais mince. Certains cultes perçoivent des impôts, gèrent des terres ou exploitent des ressources naturelles. Tous distribuent les sacrements au salut des âmes. Le culte marque les étapes de la vie de chacun, les cloches des temples rythment le temps et le calendrier foisonne de fêtes à caractère religieux, tandis que les temples sont bien souvent situés au cœur des villes, et par conséquent au cœur des vies de ses habitants.

Les Temples (c'est-à-dire l'ensemble des temples et des lieux de culte d'un clergé donné) de divinités majeures sont aussi puissants que certains royaumes et certaines Fois peuvent lever des armées au nom de la croisade.

Certains Temples peuvent devenir extrêmement riches : Les pèlerinages pour se recueillir auprès des reliques des saints du culte génèrent des ressources considérables, parfois la personnalité même de la divinité (telles que Waukyne ou Tymora) incite les fidèles à faire commerce de leur foi, et tout ceci concourt à attirer les convoitises, que ce soit des guildes de voleurs ou des pouvoirs politiques voisins, toujours soucieux de ne pas avoir pouvoir concurrent à proximité. Cette situation a conduit certains Temples à monter des forces militaires autonomes, a minima des gardes qui surveillent les alentours des sites sacrés mais parfois aussi de véritables petites armées, capables de s'opposer aux forces régulières. On se souvient de l'inquiétude soulevée à Eauprofonde lors de l'invocation du Léviathan de la présence à proximité de la ville de chevaliers de Tyr, que l'on soupçonnait de vouloir prendre le pouvoir à l'occasion de ce combat contre les démons.

Tous les membres du clergé ne sont évidemment pas des prêtres : comptent aussi parmi les fidèles des experts, des nobles, des gens du commun mais aussi des moines.

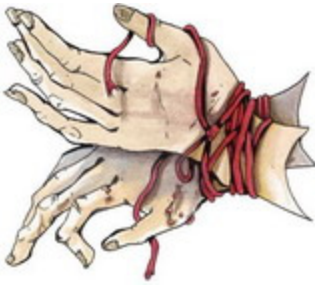
Nul ne sait quand est apparue cette forme d'expression de la foi, même si l'ascétisme et l'érémisme ont depuis toujours existé chez certains pratiquants. C'est pour éviter une solitude potentiellement dangereuse que les clergés ont structuré cette pratique et lancé le cénobitisme, où les fidèles sont seuls dans leur cellule et se retrouvent pour les repas. Il existe aujourd'hui des douzaines d'ordres monastiques sur Faerûn, la plupart ne comptant qu'une dizaine de membres mais d'autres en abritant plus centaines et disposant d'une influence considérable :

- Ilmater dispose d'un ordre itinérant, ou « mendiant », nommé les Fourbus et chargé de soigner les souffrances du peuple,
- Shar possède en son nom plusieurs temples-forteresses sous la bannière de la Lune Noire,
- le Poing de Hin regroupe des Halfelins de Luiren dédiés au commerce et à l'administration,
- l'Opus Tyrii est un des ordres dissidents du culte de Tyr qui croit en l'utilisation des forces démoniaques pour mieux les combattre,
- les Chartreux sont des disciples d'Oghma dévoués à la connaissance et la préservation du savoir...

Ces ordres sont souvent à l'image de leur divinité tutélaire, qu'elle soit bonne ou mauvaise, et toutes les pratiques existent depuis la morale la plus stricte à la débauche la plus complète, en passant par les ordres militaires et d'autres au contraire opposés à toute violence. Certains ordres sont militants et envoient des fidèles jusqu'aux jungles de Maztica pour convertir, parfois de force, de nouveaux fidèles, tandis que d'autres cultivent le plus grand secret et vivent dans la plus profonde réclusion.

Les ordres monastiques ne doivent pas être confondus avec les ordres dits « templiers » ou « cavaliers » qui regroupent, sous la bannière d'une divinité, des paladins ou des chevaliers poursuivant un idéal commun ou suivant une règle particulière. Ce sont dans ce cas des ordres combattants et non principalement tournés vers la prière et doivent être distingués des ordres monastiques, même si certains entretiennent des relations étroites, tels que les Chevaliers de Justice, fidèles de Tyr, et les moines de la Forteresse Fidèle située en Téthyr.

Culte et souffrances d'Ilmater



Ilmater est le Dieu Qui Pleure, la divinité de l'endurance, de la souffrance, du martyr et de la persévérance. Il offre assistance et paroles apaisantes à ceux qui souffrent, sont opprimés ou dans le besoin. Il est celui qui endure volontairement, qui prend la place d'un autre pour alléger son fardeau. Il est le patron de tous ceux qui sont écrasés et traités injustement.

Incomprise par beaucoup, moquée par certains, son église est l'une des plus importantes et l'une des plus populaires des Royaumes, que ce soit dans les campagnes ou dans les plus grandes cités. Elle peut compter sur le soutien de la population qui est souvent la première destinataire des soins dispensés par les fidèles.

Ilmater revêt souvent l'apparence d'un homme brisé aux mains réduites en bouillie, aux blessures multiples et aux marques apparentes de torture, mais conservant néanmoins un visage radieux malgré la souffrance.

Les fidèles d'Ilmater sont souvent perçus comme des masochistes ou des martyrs ; en réalité, ils font simplement passer les autres avant eux-mêmes. Ils mettent l'accent sur le partage et sur la nature spirituelle de la vie plutôt que sur ses aspects matériels. Certains fidèles d'Ilmater ont une vision très négative du monde, mais l'Église les accepte quand même. Ils font parfois preuve d'un humour noir qui les pousse à dire des choses comme : "Aujourd'hui est le premier jour de ce qui reste de votre vie."

Leurs prières s'articulent autour d'une série de six prières quotidiennes, la première étant la plus importante. Il n'y a pas à proprement parler de jour saint, mais un prêtre peut appeler au « Repos de Pitié », qui lui permet d'entamer une période de 10 jours pendant lesquels il agit en dehors des préceptes du culte, sans s'attirer l'opprobre d'Ilmater. Cette prière est souvent utilisée pour faire des actions qui ne seraient pas possibles autrement, par exemple pour organiser l'élimination discrète d'un tyran alors que le dogme imposerait de l'affronter directement. Le rituel de l'Onction est sûrement le plus important de la Foi d'Ilmater et consiste à persuader un mourant d'accepter de recevoir la bénédiction d'Ilmater avant d'expirer, sans que cela n'influe sur sa divinité patronale, mais cela permet de renforcer encore la dimension spirituelle du Dieu Qui Pleure.

Il est l'allié de Tyr (son supérieur) et aide celui-ci lors de ses voyages ; il lui enseigne à vivre sans voir mais en se fiant à ses sentiments. Ces deux divinités forment avec Torm ce que l'on appelle la Triade. Elles s'opposent aux divinités qui ne poursuivent que la destruction et la douleur, particulièrement Loviatar et Talona, dont les natures sont diamétralement opposées aux leurs. Autrefois, son symbole était un chevalet de torture taché de sang ; aujourd'hui, on utilise plutôt celui qui représente une paire de mains blanches liées à l'aide d'une corde rouge sang, et qui a augmenté sa popularité dans le monde entier.

On trouve les prêtres d'Ilmater là où on a besoin d'eux, c'est-à-dire souvent dans les pires endroits possibles, où ils veillent sur les opprimés, les morts et les pauvres. Ils s'habillent de vêtements gris et de calottes de même couleur (ou rouge sang pour les plus gradés d'entre eux).

Certains choisissent de se joindre à des groupes d'aventuriers ; avec les paladins, ce sont ceux que l'on voit le plus souvent voler à la rescousse d'un clan de petites-gens enlevés ou partir à la recherche d'un héritage ancestral. Ils ne sont pas inconscients, mais se soucient bien plus des autres que des risques qu'ils peuvent courir personnellement.

Les prêtres et moines d'Ilmater, aussi appelés Ilmatari, sont organisés selon une hiérarchie très informelle, en apparence centrée sur le responsable du principal lieu de culte local, que ce soit un temple, une abbaye ou un monastère, mais dans la réalité, chaque fidèle reste très libre de ses agissements. Il n'existe pas de structure ou de personnalité qui concentre toute l'autorité du culte mais il arrive que les fidèles les plus âgés, reconnaissables à une larme tatouée sur le bord de l'œil, se réunissent en conclaves pour discuter certains points de foi.

Le culte est associé à plusieurs ordres de chevalerie, tels que les Cœurs-Vaillant, l'Ordre du Saint Graal ou les Combattants de Souffrance. Les monastères sont également nombreux, notamment les Disciples de Saint Solars et leur célèbre Abbaye de la Rose d'Ambre, située en Damara, près du Glacier du Grand Ver Blanc, dont les membres sont spécialisés dans les recherches généalogiques. Les Fourbus sont un ordre monastique itinérant dont les membres ont juré de ne pas prendre de repos tant qu'ils sont confrontés à une souffrance physique ou morale.

Les temples sont souvent placés le long des voies commerciales, afin d'accueillir les voyageurs dans le besoin, et nommés d'après un saint du culte, qui en compte une multitude. La plupart possèdent derrière leurs murailles une chapelle, un potager, des étables, pour assurer la subsistance des fidèles et des nécessiteux, la plupart des établissements ayant choisi de se dévouer à ces derniers. Certains temples comptent également une bibliothèque ou des baraquements pour des ordres chevaleresques affiliés.

Disciples d'Oghma, discipline de l'âme

In « *Revue Générale des Politiques Monastiques* », par Giraud Montewyvern, conseiller à la Cour du Comyr



L'ordre des Chartreux est un ordre contemplatif à vœux solennels fondé en 859 CV par Saint Bruno l'Aveugle, aidé de six compagnons. Il dérive son nom des chartes (terme générique pour tous les ouvrages) sur lesquelles travaillent les moines. Son implantation unique est à Château-Suif, à proximité de Baldur, et constitue sûrement le plus important lieu de conservation de livres, de manuscrits et de cartes des Royaumes. Une rumeur prétend cependant qu'un autre monastère existe également et serait caché à l'écart de toute civilisation.

Tendu vers Oghma seul, le moine chartreux mène une vie contemplative à l'écart du monde et de toute activité pastorale, caritative ou intellectuelle autre que la recherche et la préservation du savoir et ce qui y conduit.

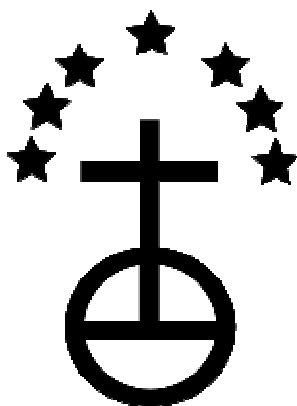
Cet ordre est un des plus austères : les religieux observent une clôture perpétuelle, un silence presque absolu, de fréquents jeûnes et l'abstinence entière de viande; ils ne reçoivent la visite de leur famille que deux jours au plus par année. Ils portent une robe de drap blanc, serrée avec une ceinture de cuir, et un scapulaire avec capuce du même drap, appelé cuculle. Ils portent toujours le cilice maintenu à la taille par une corde appelée lombar. Les membres sont soit prêtres ou destinés à le devenir (moines du cloître ou Pères), soit laïcs (frères convers ou donnés).

La vie des chartreux est la recherche d'un équilibre entre l'érémisme et le cénobitisme. Au sein de leur monastère, les Pères partagent leur vie entre la solitude d'une maisonnette appelée cellule où ils dorment, mangent, travaillent et prient seuls, et des moments de vie commune consacrés à la célébration du culte divin et à certains rares moments de détente. Ils se rassemblent tous les jours pour la messe et les vêpres ainsi que pour l'office des matines chanté au milieu de la nuit. Une fois par dizaine et les jours de fête, ils mangent ensemble à midi et ont une récréation commune. Une fois par dizaine, ils ont une promenade communautaire durant laquelle ils cheminent deux par deux et parlent librement. Cette solitude face à Oghma et à soi-même requiert des dispositions peu communes, une grande abnégation et un équilibre psychologique approprié.

Les moines Frères s'adonnent essentiellement aux travaux manuels nécessaires à l'entretien du couvent et à la subsistance matérielle des Pères. Ils participent également à une liturgie adaptée à leur état.

La Longuenit et la Rencontre des Boucliers sont les jours saints pour le culte d'Oghma. C'est à cette période que les transactions et les contrats sont renouvelés ou conclus. Les deux cérémonies journalières du culte sont l'Archivage et la Réunion. Au cours de l'Archivage, qui a lieu le matin, les adeptes écrivent le Savoir d'Oghma au cours de silencieuses prières. Pendant la Réunion, qui a lieu le soir, des chants et des connaissances sont échangés à haute voix entre les pères.

L'ordre est gouverné par le chapitre général qui se réunit actuellement tous les deux ans. Le prieur de Château-Suif, surnommé « la Grande-Chartreuse », gouverne l'ordre au nom du chapitre général qui lui délègue ses pouvoirs entre chaque chapitre. La tradition est qu'il ne quitte jamais les limites du désert de la Grande-Chartreuse. Il est assisté par un conseil et des Visiteurs qui visitent en son nom chaque temple d'Oghma entre les chapitres.



Le blason de l'ordre est beaucoup plus ancien que leur devise (« Stat Crux dum volvitur orbis » soit en Thorass « la croix demeure tandis que le monde tourne ») et représente un globe sommé d'une croix, surmonté de sept étoiles symbolisant les fondateurs de l'ordre.

Les chartreux n'ont pas de doctrine spirituelle propre. C'est leur genre de vie et leur liturgie, célébrée selon un rite propre, le rite cartusien, qui structurent leur vie spirituelle. Le maître-mot de la spiritualité des chartreux est SOLITUDE, c'est-à-dire consécration totale et absolue à Oghma seul, sous la forme du renoncement aux contacts sociaux ordinaires, autant que le permet l'équilibre des personnes et la charité humaine. Le SILENCE en est le corollaire ; il n'est pas vécu en Chartreuse de manière absolue (le chartreux parle à ses confrères, à ses supérieurs, lorsque la vie matérielle, le travail ou l'âme le demandent) mais comme une exigence intérieure qui appelle à l'écoute d'Oghma, dont l'Absolu transcende tout discours humain et s'exprime dans une seule Parole qui est le Savoir. L'accession au Savoir

Parfait n'est possible qu'à travers l'observance très stricte de sept Vertus capitales (humilité, affabilité, modération, ardeur, chasteté, générosité, charité).

À l'image de la communauté qui les habite, les bâtiments de la vie cartusienne occupent deux espaces distincts, l'un abritant les pères (cellules et grand cloître) et l'autre les frères (bâtiments des frères,

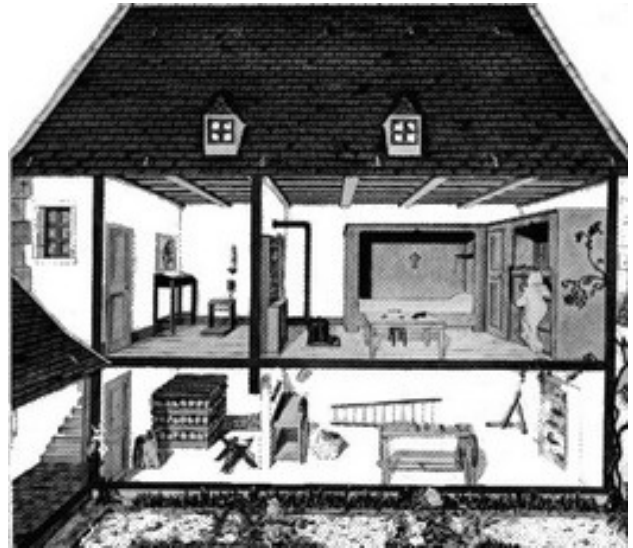
obédiences ou ateliers). Tous deux sont regroupés autour des bâtiments de la vie commune (église, chapitre, réfectoire, cimetière). Cet ensemble est caractérisé par la simplicité et la sobriété propres à l'ordre. Chaque père du cloître occupe une petite maison reliées aux autres par un couloir ou cloître commun, qui permet la circulation à l'abri des intempéries et relie le quadrilatère des cellules (grand cloître) à celui de la vie commune (petit cloître, appelé aussi "galilée") autour duquel sont disposés l'église, le réfectoire, le chapitre.

Chaque cellule ouvre sur le grand-cloître. La porte donne d'abord sur un passage ou un couloir appelé promenoir qui permet de prendre de l'exercice durant la mauvaise saison. La cellule comprend trois pièces :

- Une antichambre appelée Ave Oghma, à cause de la prière que le moine y récite avant d'entrer dans le cubiculum lorsqu'il revient de l'extérieur ; elle sert de cuisine ou d'atelier pour de petits travaux manuels ;
- Un cubiculum (chambre principale, chauffée par un poêle de fonte ou un fourneau, avec un lit, une table, un banc, une bibliothèque, et un oratoire) ;
- Un atelier pour le travail manuel.

Entre la cellule et la galerie du cloître se trouve un guichet disposé dans l'épaisseur du mur qui permet de distribuer la ration quotidienne de nourriture par le frère convers qui en est chargé, sans que celui-ci n'ait à franchir la porte de la cellule.

Un jardin clos est disposé devant la cellule, cultivé par l'occupant à sa guise. Selon la disposition des terrains et les habitudes locales, les cellules sont construites sur un ou deux étages, les pièces hautes étant réservées à l'habitat.



Les lieux de la vie des Chartreux se répartissent entre maison haute, où vivent les pères, et maison basse où vivent les frères, enclos dans l'espace d'un même désert.

Les journées obéissent à un rythme extrêmement codifié :

- De 1h à 2h du matin : les moines quittent leur matelas posé sur le sol ; ils sortent de leur cellule et empruntent le cloître qui mène dans le chœur de l'église puis assistent à l'office des matines.
- De 2h à 3h30 : repos
- De 3h30 à 4h30 : office des laudes
- De 4h30 à 6h : repos
- De 6h à 6h30 : office de prime
- De 6h30 à 7h : réunion des moines dans la salle capitulaire ; l'abbé lit un chapitre de la règle et le commente. Les moines confessent leur désobéissance à la règle. Suit une discussion sur les tâches à accomplir au monastère ce jour-là.
- De 7h à 9h : Archivage (chaque moine prie en silence Oghma de lui accorder son savoir et l'inscrit sur son grimoire personnel)
- De 9h à 9h30 : office de tierce
- De 9h30 à 11h30 : les moines rassemblent leurs outils et se rendent en silence sur leur lieu de travail, chaque moine ayant sa spécialité (reliure, enluminure, copie...).
- De 11h30 à 12h30 : Grand-Messe célébrée ensemble, marquant la fin de la matinée.
- De 12h30 à 13h : déjeuner en cellule ou au réfectoire (en général pain et légumes, jamais de viande). Avant d'entrer dans la salle, les moines se lavent la tête et les mains (seule toilette de la journée). Tandis qu'ils prennent leur repas en silence, l'un d'eux lit un passage d'écritures saintes.
- De 13h à 15h : repos
- De 15h à 15h30 : office de none
- De 15h30 à 18h : travail
- De 18h à 18h30 : office de vêpres (célébré en communauté)
- De 18h30 à 19h : dîner en cellule de quelques légumes et fruits accompagnant les restes du pain de midi.
- De 19h à 19h30 : Réunion (les moines s'alignent sur les bancs de pierre du cloître pour entendre la lecture faite par l'un des moines, à propos du Savoir transmis par Oghma).
- De 19h30 à 20h : office de complies
- Vers 20h : les moines montent dans leur cellule, et se couchent sur leur matelas, dans leur habit, une couverture de laine grossière tirée sur eux.

Sauf mention contraire, les offices sont célébrés de manière individuelle et en cellule par chaque moine, dans l'oratoire prévu à cet effet.

L'Anneau de l'Hiver

Extrait des Chartes de Morteneige



Ce qui est connu au sujet de l'anneau de l'hiver a été glané à partir d'histoires anciennes. Il s'agit de l'un des plus puissants artefacts magiques connus, capable de changer le climat de régions entières et de faire de son porteur un rival pour tous les puissants de ce monde.

Il fut forgé par un grand pouvoir (certains disent Azuth lui même avant qu'il ne devienne un dieu) et embrassé par Auril à une époque où les pays qui font maintenant les royaumes n'étaient que des villages éparpillés. Quelque soit son origine, l'anneau de l'hiver a toujours été l'objet de fascination et de désir.

L'anneau a en réalité été forgé au cœur de l'âge d'or du Néthérial, en autour de l'an -1600 CV, par des magiciens de cet empire, avec l'aide de forgerûnes du Delzoun pour la fabrication de l'anneau et d'archimages de

Myth Drannor pour l'enchantement. Ces elfes avaient notamment réussi à canaliser une énergie élémentaire naturelle pour la faire absorber par l'anneau mais sans que le processus ou la source de l'énergie en question ne soient connus. Le processus de forge lui-même est typiquement nain mais l'enchantement est essentiellement une combinaison de magie humaine (surtout sur la notion de quantité de magie stockée) et elfique (sur la nature d'énergie stockée). Etonnamment, la magie elfique employée est une magie « élémentaire », pas particulièrement maîtrisée par les elfes (et fournie par un archimage avariel).

Il est difficile d'identifier les participants à la création de l'anneau, le seul ressortant vraiment étant un elfe nommé Ecamane Purargent, devenu par la suite premier Haut Mage de Lunargent. Le seul nom de magicien du Néthérial est « Sombre », assistant du célèbre Karse et disparu lors de l'invocation du sort « Avatar de Karse » qui provoque la destruction de leur empire. A priori, l'anneau a à l'époque été considéré comme « dangereux » et stocké en attendant de définir les conditions de son utilisation dans un lieu inconnu. La destruction du Néthérial en -339 entraîne la disparition de toute référence à l'anneau qui est ensuite redécouvert 700 ans plus tard par un aventurier du Cormyr, le Seigneur Dhalmass Rayburton du Cormyr qui trouva l'Anneau dans la région qui est maintenant devenue Valombre autour de l'an 350 CV. Il utilisa l'anneau pendant beaucoup d'années à l'intérieur de la forêt du royaume avant de partir précipitamment vers les forêts de Chult, d'où il n'est plus retourné. Un nombre incalculable d'aventuriers ont cherché l'anneau pendant les siècles avant sa redécouverte. Des plus notables furent Gareth de Waterdeep, Kelemvor Lyonsbane, Cyric de Château-Zhentil, et la princesse Alusair Nacacia (fille d'Azoun IV).

Pendant l'année de la Wyverne (1363 DR), un dénommé Artus Cimber trouva l'anneau à l'intérieur du temple d'Ubtao dans la cité de Mezro dans les jungles de Chult. Même s'il disposait de pouvoirs très amoindris, il l'utilisa pour battre une armée de gobelins dirigée par le Culte du Froid qui attaqua Mezro pour capturer l'anneau. Cette utilisation eut pour effet d'épuiser le reste de la magie contenue dans l'anneau et Artus revint plus tard au Cormyr avec sa nouvelle compagne, Alisanda Rayburton, fille du baron d'Ubtao.

Leurs aventures les ont conduits aux quatre coins des Royaumes et l'anneau a disparu au cours de l'une d'entre elles sans que l'on en connaisse les circonstances. La nouvelle de sa disparition a relancé, sans succès jusqu'à présent, la course au trésor le concernant, notamment dans l'Épine du Monde et la Mer de Glace, dont on soupçonne qu'il serait à l'origine.

Sans que l'on sache exactement comment, l'anneau serait entré en possession de Gardakroz, un poète demi-orque membre des Ménestrels qui l'aurait caché sans pour autant le détruire et qui l'aurait emporté dans un lieu secret d'Anauroch. Pour que son secret ne disparaisse pas avec lui, il aurait réparti les instructions pour retrouver le lieu sur trois supports, l'association de chacun d'entre eux étant nécessaire pour retrouver le lieu. Des allusions au désert d'Anauroch dans certains poèmes semblent confirmer cette hypothèse.

La rumeur prétend que l'anneau a en fait depuis été retrouvé et emporté par l'explorateur nain Kartas Couronne-de-Guerre qui l'a dissimulé dans un endroit qu'il estimait plus sûr, non connu à ce jour.

Il n'y a a priori pas de lien particulier entre l'anneau et une divinité, et même tout lien a volontairement été coupé de façon à n'invoquer qu'une magie profane et non divine. Le temps passant, certains ont associé l'anneau à Auril (déesse du froid) ou à Ulutiû (très ancienne divinité soi-disant enterrée sous le Grand Glacier et à l'origine de ce dernier) mais sans fondement prouvé

Les pouvoirs exacts de l'Anneau de l'Hiver n'ont jamais été répertoriés mais les sages s'accordent à dire qu'ils sont considérables et que le porteur en a pleinement conscience. L'anneau comme un simple anneau d'or blanc avec des éclats de givre incrustés sur sa face intérieure. Porté pour la première fois, il brûle la peau à cause d'un froid intense et vibre de pouvoirs latents. A moins que l'anneau ne soit en contact avec de la peau vivante, il couvre lentement tout ce qu'il de glace, jusqu'à un rayon de 1,5 m. Il émet une lueur bleutée quand il est présence d'une magie qui agit contre lui. Il semble avoir perdu la grande majorité de ses pouvoirs avec le temps, ayant libéré progressivement son énergie, mais son potentiel reste intact et l'anneau reste capable



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

