

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Chapitre 7 : De l’Ombre et des Masques

Synopsis

L’Anneau de l’Hiver, pour le meilleur et pour le pire, contient désormais de nouveau les Esprits des Vents et a maintenant retrouvé l’ensemble de ses pouvoirs. La quête des PJs est donc normalement complète et c’est l’esprit libre qu’ils repartent vers le Sud, en direction de Cormaeryn et de la promesse de récompense du Comte. Ils sont cependant sollicités pour rendre l’Anneau avant l’arrivée à Eauprofonde et, quelle que soit leur décision, ils découvrent avec surprise que l’effervescence qui règne en ville ne parvient pas à masquer les complots qui l’agitent, et notamment le premier d’entre eux, à savoir l’assassinat d’une des premières personnalités de la ville par les PJs eux-mêmes !

Ce chapitre uniquement « urbain » se déroule dans le cadre restreint de la ville et se clôture par la capture des PJs. Il fait donc la part belle aux enquêtes, aux tentatives d’infiltrations et aux cambriolages. C’est aussi l’occasion pour les PJs d’en apprendre plus sur les « Sept Sœurs » compagnies marchandes et les forces réellement en présence. C’est ici qu’ils vont prendre conscience qu’une force bien plus inquiétante se dresse derrière des intérêts commerciaux...

La particularité de ce chapitre est principalement sa « non-linéarité » : Les PJs peuvent accomplir leurs actions dans le sens souhaité ou en parallèle (notamment pour l’infiltration des différentes compagnies), l’idée étant qu’ils sont capturés au moment où ils comprennent le complot et qu’ils s’apprêtent à le dévoiler. A plusieurs reprises sont indiquées des informations qu’il est possible d’obtenir sous réserve de réussir un jet de Renseignement. Il est important de mettre l’accent sur les PNJs qui auront un rôle plus important que dans les chapitres précédents et qui permettront d’en savoir plus les compagnies marchandes (décrites dans les aides de jeu en annexe).

Inspirations...

- « Waterdeep, City of Splendors » => supplément sur la ville d’Eauprofonde
- Dragon Magazine n°39 « Du Fantastique dans le Médiéval » => plans de la corderie et de l’auberge
- Articles « Bâtisses et Artifices » de Casus Belli => plans des différentes maisons

La fin de l’histoire ?

Que les PJs aient emprunté la longue route qui relie Lunargent à Eauprofonde en passant par Yartar et Triboar ou qu’ils aient descendu la rivière Dessarin en péniche (ce qui a le mérite d’être plus reposant et de permettre d’effectuer des activités annexes), ils arrivent après 4 à 5 semaines de voyage en vue du village de Rassalantar, petite bourgade d’une centaine d’habitants à deux jours de cheval d’Eauprofonde.

Si les PJs arrivent par la voie fluviale, ils doivent débarquer de leur péniche, la Dessarin n’étant plus navigable sur sa dernière portion et toutes les marchandises transportées étant alors chargées sur des chariots. C’est d’ailleurs ici que le Guet d’Eauprofonde prélève la taxe d’octroi, correspondant au versement d’une pièce d’or par chariot ou par péniche. Le Guet est d’ailleurs présent en force dans la ville et effectue de fréquentes patrouilles entre Rassalantar et Eauprofonde afin de combattre la contrebande.

C’est donc le froid mourant de l’hiver et dans le brouillard qui fait la réputation de l’endroit que les PJs retrouvent, alors qu’ils se réchauffent dans l’unique auberge du village, la pupille du Comte Cormaeryn qui les attend depuis plusieurs jours (avertie par les Bazars d’Aurore qui ont repéré les

PJs à Lunargent), sans leur révéler comment elle connaissait leur date d’arrivée. Maelyn est accompagnée d’une petite troupe d’hommes portant les armes du Comte (c’est-à-dire la tête de loup). Elle détient dans une pochette de cuir des lettres de change d’une valeur de 6000 pièces d’or pour chacun des PJs présents lors de la rencontre avec le Comte et le démarrage de leurs aventures à la recherche de l’Anneau. Ces lettres sont à échanger en ville auprès du quartier général des Bazars d’Aurore, siège de la Guilde des Charrons, en récompense de leurs efforts (et avec un éventuel supplément en fonction du poids de chaque PJ, la récompense portant sur le poids en or de chacun, une pièce pesant 10 grammes).

Maelyn commence tout d’abord à féliciter les PJs pour leur ténacité et pour les dangers qu’ils ont bravés. Elle peut d’ailleurs accepter une augmentation (jusqu’à 50%) de la récompense dans la mesure où les PJs ne se sont pas contentés de retrouver l’Anneau mais ont aussi fait en sorte qu’il possède à nouveau l’intégralité de ses pouvoirs.

Les PJs doivent avoir à ce stade le sentiment que la campagne est finie, l’anneau étant retrouvé et réactivé, et qu’il va être temps de passer à autre chose, de trouver un autre motif pour partir à l’aventure...

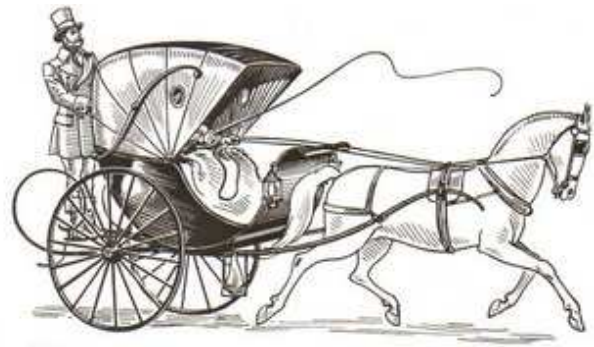
Si les PJs refusent de lui donner l’Anneau, ils subissent les reproches puis les menaces de Maelyn, appuyées par la présence des soldats du Comte, en laissant entendre que le fait de ne pas honorer leur parole peut leur être très défavorable à l’avenir et que le Comte « a le bras long ! ». Les PJs ne sont dans ce cas évidemment pas payés et Maelyn leur demande d’attendre quelques jours à Eauprofonde, dans l’auberge de la Maison des Plaisirs (Quartier du Château, au nord du Palais, sur la Rue des Gemmes), de façon à ce que le Comte Cormaeryn vienne les voir en personne et trouve les bons arguments pour les convaincre. Maelyn avance qu’il s’agit d’un établissement de luxe dans lequel des chambres leur sont réservées et dans lequel les PJs pourront se reposer de leurs efforts mais cela permettra également aux membres du Trône de Fer de garder un œil sur eux, même si Maelyn n’est pas informée de cela.

C’est durant les deux jours suivants, auprès d’un des nombreux caravaniers qui fait la navette entre Rassalantar et Eauprofonde, que les PJs apprennent que la ville s’apprête à célébrer le festival de Waukyne, qui regroupe plusieurs célébrations diverses, toutes autour des commerçants et des guildes. Cet événement, traditionnellement lancé tout début Tarsakh et célébré depuis plusieurs centaines d’années, regroupe plusieurs jours fériés en une seule période de festivités, pendant la première dizaine du mois. Son démarrage, « Caravanance », qui marque l’arrivée des premières caravanes de l’année, s’est fait hier. La prochaine est la « Rencontre des Guildes » qui se tiendra dans deux jours au Champ du Triomphe, en présence de toutes les guildes, avec festivités et chants jusqu’à l’aube...

Bienvenue dans la Cité des Splendeurs

La proximité avec la ville se fait sentir progressivement par l’élargissement de la route, par son pavage qui se fait plus entretenu et par les multiples boutiques ambulantes et étals de nourriture qui proposent leurs services aux nouveaux arrivants. C’est après quelques heures passées à cheminer sous le regard des murailles de la ville que les PJs parviennent enfin à la Porte Sud, précédée d’une multitude de baraquements plus ou moins temporaires, de tentes bariolées et surtout d’une fouille de plus en plus grouillante, à laquelle le Guet tente de préserver un semblant de calme et d’organisation.

Dès la Porte Sud passée, les PJs arrivent sur la célèbre Place des Rencontres et sont assaillis par de multiples conducteurs de véhicules à bras (chaises à porteurs, brancards)) ou tirés par des chevaux (cabriolets, fiacres ou calèches pour les plus fortunés), chacun rivalisant d’arguments pour faire monter les PJs et les emmener dans la « meilleure auberge de la ville ».



Les PJs vont ainsi découvrir une ville qui s’anime avec l’arrivée du printemps et le festival de Waukyne, avec l’organisation de fêtes de quartier autour de certaines corporations et d’incessantes animations commerciales qui permettent de marquer la reprise du commerce dans toute cette partie de la Côte des Epées. Les PJs vont également être confrontés à une ville et une population qui ne glorifient plus les aventuriers mais plutôt les artistes et les commerçants, allant jusqu’à considérer avec dédain et à leur refuser l’entrée dans certains établissements, considérant qu’ils n’ont pas la présentation nécessaire.

Les PJs sont pris dans les différentes festivités avec un sentiment de désœuvrement, dans l’attente du retour de Maelyn qui prend le temps depuis Rassalantar d’envoyer une missive à Cormeryn pour l’avertir du refus éventuel des PJs de donner l’Anneau puis revient prendre ses quartiers dans la même auberge que les PJs, en attendant l’arrivée du Comte.

Les différents temps forts de la Dizaine de Waukyne à venir sont les suivants, avec une référence par rapport à la date d’arrivée des PJs en ville :

- T0+1 : La « Rencontre des Guildes », organisée au Champ du Triomphe, consiste en une journée et une nuit de concerts de danses, en priorité pour les membres des guildes mais ouvertes à tous les habitants de la ville
- T0+3 : La cérémonie de « Leiruine » est une journée occupée à la fois par le paiement de leur cotisation annuelle par tous les membres de guildes, la rencontre des maîtres de guildes avec les Seigneurs masqués (notamment pour renouveler leurs Chartes) et des arbitrages commerciaux rendus par les Seigneurs. C’est également souvent l’occasion d’une mise au pilori devant le Palais des auteurs de crimes tels que des vols, cambriolages...
- T0 +6 : La « Nuit d’Or » est un festival nocturne à la gloire de l’or et de la fortune, au cours duquel des nobles fortunés et des femmes de petite vertu paradent couverts de poudre d’or, ce qui donnent lieu à des soirées privées et

débridées dans le Quartier Nord. Elle est aussi marquée par l’ouverture des commerces pendant toute la nuit, avec des soldes et des promotions.

- T0+8 : La « Procession des Sphères » clôt la Dizaine de Waukyne et consiste en une présentation de globes en verre plein de pièces et de pierres précieuses qui sont exhibés dans toute la ville, après quoi leur contenu est projeté au hasard des rues à l’aide d’une catapulte, afin que chacun reçoive une part de cette manne tombée du ciel.

Les compagnies marchandes ont prévu une réunion de leurs dirigeants le lendemain de la clôture de la Dizaine et se rendront compte à cette occasion d’un éventuel échange de clé.

Un coup de tonnerre

Les PJs peuvent profiter des plaisirs de la Maison du même nom et de l’hospitalité de la Mère Tathlorn mais que ce soit spontanément ou parce que Maelyn les aura incité à le faire, les PJs vont se fondre à la foule qui converge lentement vers le Marché et le Champ du Triomphe. Ils découvrent ainsi un marché envahi encore plus qu’à l’habitude par des étals de commerçants, des tentes, des chariots, ainsi qu’une longue file d’attente pour entrer dans le Champ du Triomphe. Chacun porte les signes et livrées de sa guilde, que ce soit les longs manteaux bleus et argent des charrons, les grands chapeaux noirs à la plume blanche des marins ou les robes arc-en-ciel des teinturiers.

La cérémonie principale doit être ouverte par Piergeron, accompagné de Khelben Bâton-Noir, en présence de la majorité des représentants des cultes disposant de temples en ville ainsi évidemment que des maîtres de guilde, chacun avec leur bannière. Ce sont ainsi des milliers de personnes qui pénètrent progressivement dans l’enceinte majestueuse, en passant l’imposante Porte du Lion, pour découvrir la présence d’estrades avec déjà de multiples groupes de troubadours qui préparent leurs numéros en vue des festivités qui commencent après la cérémonie d’ouverture. La Veille est présente en nombre au pied de l’estrade et des griffons volent dans le ciel en surveillant les arrivants.

C’est sous les applaudissements de ceux-ci que montent sur l’estrade les différents officiels, notamment Piergeron, mais aussi et surtout les représentants des guildes, acclamés par leurs membres. Assez étonnamment, alors que les représentants des cultes entrent relativement discrètement, les maîtres de guilde félicitent ostentiblement le haut prêtre d’Ao, Ilighryn, qui se fait chaudement applaudir par la foule, davantage même que Piergeron. Les maîtres le

poussent même à aller s’installer à la droite de ce dernier, place d’honneur normalement non occupée par un religieux, mais il décline la proposition et vient prendre place auprès des autres prêtres.

La musique se fait alors plus forte et marque le commencement de la cérémonie, Piergeron se lève pour rejoindre le pupitre et prononcer le traditionnel discours d’ouverture. La magie qui enchante le lieu de façon à ce que l’orateur puisse être entendu sans difficultés ne parvient pas à masquer la voix chevrotante du Premier Paladin, sur lequel l’âge laisse tous les jours des traces plus visibles. Après quelques banalités d’usage, c’est un Piergeron visiblement fatigué qui annonce pour le plus grand plaisir de la foule une démonstration d’acrobaties aériennes des griffons du Guet, mené par leur capitaine Haelryn.

C’est alors que la foule s’extasie le nez en l’air devant les pirouettes et les audaces des Guetteurs et que les PJs sont immobilisés dans les rangs compacts des spectateurs, que rententissent soudain des explosions caractéristiques de boules de feu et que s’abattent sur la tribune des nuées de météores !

Un épais nuage de fumée commence à masquer la tribune et une panique s’empare immédiatement de la foule qui se disperse dans tous les sens, ne se souciant de rien ni personne, la seule préoccupation étant de sortir d’ici au plus vite, empêchant les PJs d’intervenir en raison de leur distance à la tribune et de la nécessité de surtout éviter de se faire écraser par la foule.

Il est d’ailleurs difficile de distinguer d’où sont parties les attaques magiques, si ce n’est qu’elles semblent (jet de Détection DC 20) être parties de deux individus, a priori un elfe doré et un nain qui ont disparu aussitôt. C’est donc de loin que les PJs assistent au tumulte qui agite la tribune, des combats semblant opposer les Veilleurs à un groupe de mercenaires, tandis que les officiels se dispersent, protégés par un groupe qu’il est possible d’identifier (jet de Connaissances du Nord DC 20) comme étant la Force grise, menée par son chef Jardwin. La confusion est extrême et un cri monte de l’arrière de la tribune, une rumeur partant instantanément et annonçant l’assassinat de Khelben, tombé sous les coups de dagues de deux elfes qui viennent de prendre la fuite, après avoir désintégré leur victime inconsciente !

La description de l’assassinat et des méthodes employées (même si le déroulement doit rester inchangé) doit être adaptée aux compétences des PJs de façon à pouvoir faire en sorte qu’ils soient accusés ensuite.

Les rumeurs les plus folles se mettent à circuler, depuis la mise en place de l’état d’urgence jusqu’à l’arrivée imminente d’une flotte d’invasion venue de Luskan. C’est dans la panique que se disperse la foule, loin de l’esprit festif initialement prévu, chacun repartant chez soi en se demandant de

quoi demain sera fait et en cherchant à savoir ce qu’il s’est réellement passé.

La réalité est que l’assassinat de Khelben, confirmé dans les heures suivantes, a surpris tout le monde dans la mesure où il a été commandité par l’Aigle à 2 Têtes, sans que les autres compagnies ne soient au courant, et réalisé par l’intermédiaire de Malaugryms infiltrés au sein de forces spéciales de la ville, le tout en maquillant les auteurs de façon à ce qu’ils soient identifiés rapidement comme les PJs, ce qui arrivera dans les 24 heures.

Très vite se mettent en place différentes enquêtes, toutes conduites en parallèle :

- La recherche de la Veille est menée par une représentante de la Veille magique, Faeruna « La Rousse »
- Les recherches des Foulards écarlates sont menées par leur chef en second, Jurisk Ulhammond, adjoint de Durnan
- Différents clergés mènent également leur enquête, en particulier Hrusse, prêtre de Tyr, dit le « Sénéchal Sanglant », membre de la Force Grise

Cette dernière enquête est soutenue par les compagnies marchandes, en particulier l’Aigle à 2 Têtes, qui feront tout pour orienter les recherches en direction des PJs, le tout sous la direction de la Force Grise et de son chef Jardwin, lui-même en réalité un Malaugrym.

Sauf erreur manifeste des PJs, qui orienterait les recherches plus rapidement, les enquêtes auront les résultats successifs suivants :

- T0+1 : Assassinat de Khelben et premières rumeurs sur le nombre et l’apparence des assassins
- T0+3 : Découverte du corps de Jardwin, potentiellement en présence des PJs, et officialisation du nombre et de la race des assassins, semblables aux PJs
- T0+4/5 : Arrestation d’Ilighryn, officialisation de l’identité des assassins et recherche active des PJs avec affichage de leurs portraits en ville
- T0+6/7 : Discours de Gorvar et mobilisation de toutes les forces contre les PJs
- T0+8 : Au plus tard, arrestation des PJs, s’ils n’ont pas été encore capturés par les compagnies marchandes

Les PJs, par leurs contacts et leurs recherches de Renseignements, peuvent obtenir les informations suivantes :

- DC 10 : Le meilleur lieu pour embaucher des mercenaires est la Place des Vierges, dans le Quartier des Marchands, en haut de la Voie du Dragon.
- DC 10 : Le culte d’Ao, même s’il ne permet pas l’accès à des sorts, possédait un temple bâti sur l’emplacement du

Marché après le Temps des Troubles mais disparu depuis. Il est possible de rencontrer ses fidèles au site œcuménique de la « Plinthe » dans le Quartier Nord, à l’intersection de la Grande Route et du Passage Lathin. Il n’y a que très peu de fidèles et Ilighryn n’a jusqu’ici pas réussi à monter un véritable culte.

- DC 15 : Piergeron a vieilli (près de 90 ans) et le pouvoir est en réalité dans les mains de Khelben. Sa mort destabilise donc sérieusement la ville et montre que des puissances importantes sont à l’œuvre.
- DC 15 : L’assassinat a été réalisé par un groupe de mercenaires de haut niveau, bénéficiant de soutiens magiques.
- DC 15 : Le Quartier des Docks étant celui le plus recherché par les aventuriers et autres individus louches, les auteurs de l’assassinat y sont sûrement cachés.
- DC 20 : Le responsable du culte d’Ao, Ilighryn, est un riche marchand du quartier Sud qui souhaite imposer son culte et réformer la société sur une base commerçante, ce qui lui a valu le soutien des guildes.
- DC 20 : Les coupables sont recherchés par plusieurs groupes de la ville, notamment la Force Grise, les Veilleurs et divers forces liées à des cultes.
- DC 20 : Les auteurs principaux de l’assassinat sont au nombre de 4, avec un nain et trois elfes, a priori habitués à agir ensemble, ce qui privilégie l’hypothèse d’un groupe de mercenaires ou d’aventuriers déjà constitué.
- DC 25 : L’attaque magique était une diversion destinée à permettre un accès plus facile à Khelben, lors de son évacuation.

Les PJs devraient donc comprendre assez vite que les enquêtes vont bientôt converger vers eux et que s’ils n’identifient pas eux-mêmes les coupables.

La mort aux trousse

Une visite des PJs au temple de la Plinthe permet d’apprendre facilement qu’Ilighryn n’y a pas été vu souvent ces dernières semaines alors qu’une discussion avec Doust, un conducteur d’attelage qui transporte souvent des habitants du Quartier Nord, qui laisse entendre qu’il a effectué de nombreuses visites dans les Docks, en particulier sur le Quai Central, à proximité du Quartier de Cathay.

Ce conducteur propose d’ailleurs, moyennant une pièce d’or pour le groupe, de les emmener sur place et ainsi permettre aux PJs de découvrir le

marché de la criée aux poissons qui se tient tous les jours dans la portion des Docks où ont élu domicile les immigrants de Shou-Lung (surnommés Cathaysiens par les habitants d’Eauprofonde), entre les quais et le boulevard Poissonnière. Ce marché est une cohue permanente, entre les ménagères venues parfois de l’autre bout de la ville pour acheter du poisson frais et les pêcheurs débarquant leur cargaison du jour. De multiples métiers s’exercent, depuis l’écailleur au crieur en passant par les porteurs de courses et les vendeurs de pains de glace, le tout sous l’œil distant de Veilleurs qui ne s’aventurent pas souvent dans cette portion des Docks, laissant la communauté de Cathay gérer l’ordre. Il faut d’ailleurs un œil exercé (jet de Détection DC 15) pour remarquer la présence d’individus louches chargés de collecter de l’argent auprès des différents corps de métier qui se retrouvent ici, au besoin en intimidant les récalcitrants ou en les expulsant. Ces individus se reconnaissent à un discret tatouage de rose noire au creux de la main, une tige s’enroulant depuis la paume jusqu’au poignet en fonction sans doute de l’importance hiérarchique du porteur de tatouage (jet de Connaissances DC 25 pour identifier la rose noire comme symbole des Voleurs de l’Ombre et confirmer l’hypothèse de la longueur de tige).

Avant de repartir en emmenant une domestique les bras chargés de crustacés, Doust indique aux PJs le capitaine d’un bateau nommé la « Maîtresse du Matin », avec qui Ilighryn discutait souvent. C’est ainsi que les PJs font la connaissance de Fadrath Mainsûre, capitaine du vaisseau amiral de la flotte de la maison Ulbrinter. Il ne dirige pas lui-même la vente de sa cargaison mais surveille l’étal de poissons rapportés de contrées exotiques telles que Maztica (un jet de Connaissance de la Nature DC 20 permet d’ailleurs de s’apercevoir que certains de ces poissons n’ont jamais été répertoriés). Il informe les PJs qu’il laisse le tout-venant aux pêcheurs locaux et que lui se concentre sur « le haut de gamme, l’exotique, l’exclusif ! », faisant ainsi commerce avec de riches aristocrates, des magiciens curieux des raretés qu’il sait fournir ou des religieux à la recherche de parfums ou d’encens spécifiques. Il confirme qu’il a rencontré à plusieurs reprises Ilighryn, prêtre d’Ao, avec qui il était en affaire il y a quelques années lorsqu’il était alors marchand. Un jet de Diplomatie DC 20 est nécessaire pour le faire avouer que leurs dernières discussions portaient sur la fourniture de substances interdites (notamment des drogues hallucinogènes) : Fadrath lui avait confié une consigne à suivre, à savoir « suivre la rose noire » afin de rencontrer une femme surnommée Silhouette qui saurait satisfaire ses désirs. Il n’en sait pas plus et ne connaît pas lui-même cette femme, même si elle est censée souvent se trouver dans les alentours.

Il faudra donc que les PJs se séparent pour se mélanger à la foule et s’efforcer de trouver une femme porteuse du tatouage des Voleurs de l’Ombre, au milieu de centaines de personnes, le tout dans un climat relativement hostile, les Cathaysiens n’étant pas très aimables avec les « étrangers ». Il est de plus difficile de passer inaperçu dans cet environnement et un jet de Discrétion DC 20 est nécessaire pour ne pas être immédiatement repéré par les Voleurs de l’Ombre et catalogué comme membres de la Veille ou agents des Seigneurs.

C’est après plus d’une heure de déambulations dans le quartier qu’un des PJs peut remarquer (jet de Détection DC 20) une femme à la beauté sombre, porteuse de grands bracelets de cuir et de dentelle, qui ne masque qu’imparfaitement un tatouage en forme de rose noire qui part de la paume et remonte jusqu’au coude. Il s’agit effectivement de la dénommée Silhouette, qui fournissait Ilighryn en drogue depuis plusieurs semaines mais sans que cela ait un lien avec l’assassinat. Il est pratiquement impossible de la suivre ou même de l’approcher sans qu’elle en prenne conscience, dans la mesure où elle est à la fois protégée par les agents des Voleurs de l’Ombre et les membres des Triades de Cathay, tous à proximité. Un jet de Psychologie DC 20 permet de comprendre qu’elle vient de s’apercevoir de la présence des PJs et qu’elle est en train de s’enfuir, accélérant à travers la foule et changeant sans cesse d’itinéraire afin d’identifier le nombre et la nature de ses poursuivants. Après quelques minutes de course-poursuite à travers les étals et alors que des personnes font tout pour barrer, plus ou moins discrètement (de façon à ne pas être accusé de complicité si jamais les PJs étaient des Veilleurs), le passage aux PJs, la femme s’accroît dans un recoin de la Venelle des Blanchisseurs et y soulève une étroite plaque métallique pour disparaître en un éclair dans les égoûts.

Les PJs n’ont pas d’autres choix que de se glisser à sa suite et d’atterrir dans une large conduite d’eau nauséabonde qui coule en direction du port et au fond de laquelle se font entendre les bruits de pas d’une course rapide, en direction du Nord (jet de Perception auditive DC 25 incluant un malus de -4 à cause du bruit permanent d’écoulement d’eau). L’absence quasi-totale de lumière (sauf à la verticale de plaques d’égoûts) ne semble pas gêner leur cible qui connaît manifestement parfaitement les lieux. La poursuite n’est donc simple pour des PJs qui doivent éviter les brusques changements de profondeur et anticiper les débris flottants dans l’eau, tout en restant à l’écoute pour deviner quel chemin suit Silhouette. Un jet de Sens de l’Orientation DC 20 permet de s’apercevoir que, malgré les incessants changements de direction, leur cible continue de progresser vers l’Est, globalement en suivant le Boulevard Poissonnière en direction de la Voie du Dragon. Il est

éventuellement possible, avec l’utilisation de moyens de communication magique, qu’une partie des PJs restent à l’air libre afin de voir vers quel bâtiment ou quartier se dirige Silhouette.

Sauf si les PJs utilisent une forte magie, auquel cas ils resteront prudemment en retrait, les PJs sont sur leur route pris en embuscade par un groupe de 5 rats-garous¹ qui a élu domicile dans cette portion des égoûts mais qui préféreront fuir plutôt que se battre jusqu’à la mort. C’est après une dernière longue course et les pieds couverts d’excréments que les PJs débouchent dans un collecteur, portion plus large des égoûts où n’arrivent que d’étroites canalisations, comprenant que leur cible vient de leur échapper. Un jet de Fouille DC 30 est nécessaire pour trouver un passage secret qui débouche sur les latrines de la taverne du Gosier Assoiffé, située en bordure du Quartier des Docks, sur la Voie du Dragon, face à la rue Brian. Ils découvrent un homme encore abasourdi du passage à l’instant de la femme recherchée par les PJs, qui vient d’emprunter l’échelle menant à la grande salle.



Les PJs débouchent donc sur une salle enfumée où se presse une foule importante, rassemblée autour de tables de jeu et de pintes de bière, le tout dans un brouhaha incessant. Un jet de Détection DC 18 permet de comprendre, via les personnes qu’elle vient de bousculer et qui sont encore en train de maigrir, que Silhouette a emprunté les escaliers menant à l’étage. Les portes des chambres sont ouvertes mais la porte de la salle de réunion est entrebaillée, encore en mouvement. Les PJs y découvrent, affalé sur une chaise, le corps sans vie d’un homme dissimulé sous une épaisse cape ainsi qu’une fenêtre ouverte, débouchant sur une ruelle arrière au fond de laquelle court Silhouette avant de disparaître pour de bon dans la foule.

Le corps déjà froid est rapidement identifié comme étant Jardwin, chef de la Force grise que

les PJs ont vu lors de l’assassinat de Khelben, menant l’évacuation de ce dernier. Les PJs comprennent que le meurtre, exécuté à l’aide d’une lame profonde, remonte à plusieurs heures et qu’il ne peut pas être l’œuvre de Silhouette. Le plus curieux est que le corps de Jardwin semble être étrangement desséché et comme vidé de son énergie, alors que se trouve au sol, masquée par la table, la dépouille d’une créature inconnue, ressemblant à une boule avec trois tentacules, trois yeux et un bec de perroquet, manifestement empoisonnée par la même lame qui a tué Jardwin. Un jet d’Intelligence DC 18 peut permettre de se souvenir que cette créature avait pu être aperçue au monastère de Morteneige, alors qu’elle avait pris possession d’un moine, et qu’elle avait dû ce coup-ci posséder Jardwin avant de se faire tuer.

Il s’agit ainsi du Malaugrym nommé Sarth qui, avec sa sœur Taluth, a organisé et exécuté l’assassinat de Khelben, avant de se faire à son tour assassiner par le Chanteur de Nuit de façon à ce que d’éventuelles recherches ne remontent pas jusqu’à l’Aigle à 2 Têtes. La Silhouette a profité du fait d’être suivie par les PJs pour les faire accuser, faisant ainsi d’une pierre deux coups.

Le Chanteur de Nuit profitera en parallèle également de chaque occasion possible pendant les jours suivants pour orienter, en toute discrétion, l’enquête vers les PJs eux-mêmes

C’est sur ces constatations que débouchent, armes en main, le tenancier, Bulaedo "La Pogne", suivi de plusieurs habitués des lieux, alarmés par le comportement des PJs. Voyant le corps, ils n’hésitent pas à accuser ces derniers de l’assassinat et crient qu’ils vont appeler la Veille, n’acceptant qu’à contre-cœur de reconnaître l’impossibilité matérielle de la chose, les PJs venant tout juste d’arriver. Ils leur apprennent qu’ils n’ont jamais vu cette créature et qu’il ignore la véritable identité de l’homme, ce dernier ayant toujours voulu rester discret, ce qui correspond tout à fait à la politique de la maison... Les PJs comprennent ainsi que Jardwin était venu ici à plusieurs reprises, à chaque fois dans cette salle discrète, afin d’y rencontrer un groupe de mercenaires reconnaissables à leurs multiples tatouages, qu’il avait recruté sur la place des Vierges. Bulaedo n’en sait pas plus et il est aussi ignorant que les PJs sur l’identité de la jeune femme qui vient de s’enfuir par la fenêtre.

Si les PJs ne s’y opposent pas, Bulaedo conclura bien vite à une dispute qui a mal tourné ou à un rituel magique raté et étouffera l’affaire en faisant disparaître les deux corps, afin que la Veille ne vienne pas mettre son nez dans ses activités.

C’est en remontant la Voie du Dragon en direction de la Place de Vierges que les PJs apprennent par un crieur public qu’un premier suspect dans l’affaire de l’assassinat de Khelben a été arrêté et conduit au Palais pour être interrogé, en la personne d’Ilighryn, prêtre d’Ao, en raison de son

¹ Cf. Manuel des Monstres page 220

comportement suspect pendant la cérémonie au Champ du Triomphe.

Une rapide enquête sur la Place de Vierges, vers laquelle convergent les caravanes et où se retrouvent les groupes de mercenaires en quête de travail, oriente rapidement les PJs vers un certain Rhazbos Brideroche, lui-même ancien mercenaire devenu chef de caravanes et membre important de la Guilde des Charrons. Il possède une importante étable dans le Quartier Sud et, en tant qu’ancien aventurier, peut être sensible aux problèmes des PJs et leur fournir des renseignements. Abordé aimablement, il accepte de répondre aux questions des PJs, surveillant dans le même temps le nettoyage des festivités de Caravanance, au cours de laquelle les parents viennent ici chercher et donner des cadeaux à leurs enfants, en souvenir du « Vieux Carvas », premier caravanier arrivé avec un chariot rempli de jouets. Il leur apprend qu’il a effectivement employé il y a peu les mercenaires aperçus à la Taverne du Gosier Assoiffé et a priori également lors de l’assassinat de Khelben, mais il est très sceptique sur ce dernier point. Il les avait employé pour protéger une caravane et avait dû les licencier au bout de quelques jours en raison de leur manque de fiabilité et de compétence (retards répétés, alcoolisme...), ce qui le fait penser qu’ils ne sont pas au niveau de ce dont on les accuse. Rhazbos confirme néanmoins qu’il avait appris qu’ils avaient rapidement trouvé du travail pour une mission « secrète », très bien payée, et qu’ils avaient été payés via des lettres de change du Priakos des Six Coffres, ce qui est une pratique rare.

Il s’agit d’une stratégie élaborée par les Malaugryms et le Chanteur de Nuit pour orienter les recherches vers les compagnies marchandes et notamment le Priakos, afin d’affaiblir un concurrent.

Si les PJs montrent qu’ils enquêtent sur la mort de Khelben ou s’ils se sont montrés particulièrement persuasifs (jet de Diplomatie DC 20), Rhazbos leur confie qu’un des coursiers qu’il emploie régulièrement, fils d’une famille noble, a récemment surpris une conversation surprenante entre membres de compagnies marchandes, qu’il n’a pas su identifier. Il propose aux PJs de lui en parler pour voir s’il accepte de leur répéter ce qu’il a entendu mais prévient que ce ne sera pas évident dans la mesure où son coursier pense avoir été découvert et craint désormais pour sa vie. Il invite donc les PJs à revenir ce soir pour avoir sa réponse.

C’est donc après quelques heures qu’il informe les PJs que le coursier accepte de leur parler mais uniquement à ses conditions, c’est-à-dire demain matin à la neuvième heure, sur un des bancs du Jardin des Héros, un lieu public du Quartier Nord, à proximité immédiate de l’enceinte de la ville. Un PJ et un seul devra se munir d’un livre puis

s’asseoir sur le banc situé sur la rive du plus petit lac. Le coursier arrivera ensuite mais il ne doit pas y avoir de contact visuel entre le PJ et le coursier.

Si les PJs sont d’accord avec ce stratagème, ils se retrouvent donc le lendemain matin au milieu de l’un des seuls jardins publics de la ville, essentiellement fréquenté par les familles aisées du Quartier maritime qui y promènent leurs enfants. C’est en montant vers ce parc que les PJs ont pu entendre la rumeur selon laquelle les auteurs de l’assassinat de Khelben ont été identifiés (suite à l’interrogatoire d’Ilighryn ?) comme étant les PJs en personne, de manière assez définitive. L’information n’est pas encore complètement diffusée et il est encore temps de réagir pour éviter de se faire remarquer par les patrouilles de Veilleurs, nombreuses dans ce quartier. Il est ainsi possible de se maquiller et d’adopter des vêtements indiquant moins leur condition d’aventurier ou de voyageur, tout en se séparant de façon à ne pas montrer qu’il s’agit du groupe identifié, ce qui ne suffira pas bien longtemps dans la mesure où les différents groupes qui cherchent les PJs finiront bien par les localiser individuellement.

Il faut donc qu’un PJ prenne place comme convenu sur le banc en question et attende que le jeune garçon, qui surveille la scène depuis un autre banc, vienne s’asseoir à son tour sans adresser la parole au PJ. Il baisse la tête et fait mine de lire son livre mais en réalité raconte son histoire au PJ en l’enjoignant bien de ne faire aucun signe montrant qu’ils sont en train de communiquer. Si les autres PJs surveillent les alentours, ils ne remarqueront rien de suspect, le garçon n’étant en réalité pas sous surveillance. Son récit n’est pas très cohérent en raison de l’émotivité du garçon mais il est possible de comprendre qu’il a surpris il y a 3 jours une conversation lors d’une de ses livraisons dans le Quartier des Marchands, au cours de laquelle deux personnes manifestement importantes parlaient de se rendre dans un lieu « retrouver les autres » afin de « s’assurer que le document était bien en lieu sûr, dans le coffre d’Aurore ». Ils ont ensuite sans s’en rendre compte laissé tomber un papier avec les instructions codées pour rejoindre les fameux « autres ». Le garçon a gardé le papier en question et le laissera tomber entre les lattes du banc à la fin de l’entrevue, pour que le PJ puisse le récupérer quelque temps après son départ.

Sans qu’il puisse réellement le justifier, le garçon est persuadé des intentions mauvaises de ces personnes et que leurs manigances avaient un lien avec l’assassinat de Khelben, survenu à peine 2 jours plus tard. Il ne sait pas à qui s’adresser car il a entendu des rumeurs qui disent que les autorités (la Veille, le Guet...) sont complices, un tel événement n’ayant jamais pu survenir sans leur aide. Il pense donc que sa vie est en danger et qu’il est sous surveillance permanente. Sitôt la conversation finie, il ferme son livre et part

d’ailleurs en courant rejoindre la sortie du Jardin des Héros.

PLACEG5GOSOIF5G1ROUE

Si les PJs sollicitent Rhazbos Brideroige, il pourra les aider dans la mesure où ce code est relativement courant pour indiquer un lieu dans le milieu des caravaniers. Il consiste à partir d’un lieu de référence (le plus souvent à Eauprofonde, il s’agit de la Place des Rencontres, à l’entrée Sud de la ville) puis de compter le nombre de rues sur la droite avant de tourner à droite ou à gauche (en fonction de la lettre) et ensuite à nouveau de compter le nombre de rues sur la droite, avant d’arriver au point désigné par un nouveau mot de code.

Il arrive, comme en l’espèce, qu’il y ait plusieurs séries de chiffres avec plusieurs points de références qui se succèdent, de façon à pouvoir éventuellement scinder le message crypté en plusieurs parties. Il est aussi fréquent de coder le nom du lieu de référence par une allusion que ne comprendra que le destinataire du message.

La résolution des instructions codées (« partir de la Place des Rencontres par la voie de gauche en remontant 5 rues à droite jusqu’à voir à gauche la Taverne du Gosier Assoiffé, puis compter à nouveau 5 rues à droite avant de tourner à gauche et remonter une rue jusqu’à la Guilde des Charrons ») permet ainsi aux PJs de comprendre que le lieu de RV était le siège de cette guilde et non un des établissements des Bazars d’Aurore, nombreux en ville, ce qui pourrait permettre de conclure à un lien entre la guilde et les Bazars.

C’est donc en se rendant dans le Quartier Sud, au 216 de la Grand Rue, à l’intersection avec la Montée du Levant, que les PJs découvrent le bâtiment massif de la guilde des Charrons, entièrement drapé de noir, signe de deuil.

En plein Bazar

Une enquête discrète aux alentours du bâtiment permet d’apprendre les éléments suivants :

- DC 10 : Aurore vivait ici depuis longtemps, la compagnie ayant pris le contrôle de fait de la guilde
- DC 10 : Le décès explique le fait que le bâtiment soit entièrement drapé de noir, de même que tous les comptoirs des Bazars d’Aurore des différents quartiers.
- DC 15 : Un conseil des membres de la Guilde est en pleine réflexion pour désigner son successeur et l’interim est assuré par le secrétaire particulier d’Aurore, Sarjak Belszour.

- DC 15 : Les bureaux d’Aurore sont situés au dernier étage du bâtiment.
- DC 20 : Un mendiant qui aura remarqué la surveillance des PJs les interpellera en prétendant « savoir quelque chose » : Moyennant quelques pièces, il pourra leur dire qu’il a vu « entrer plusieurs personnes dans la latrine de droite sans en ressortir » ce qui laisse entendre qu’un passage secret s’y trouve (jet de Fouille DC 25 pour le remarquer, compte tenu du fait que les PJs savent qu’il se trouve ici, et de Crochetage DC 30 pour l’actionner).
- DC 20 : Il y a eu ici une importante réunion des responsables de grandes compagnies marchandes il y a quelques années et une autre il y a quelques jours.
- DC 20 : Une des beautés de la guilde est sa salle des Archives, bâtie sur 3 étages, avec de prestigieux rayonnages en bois exotique, réalisée par un ébéniste nommé Elemos Dunblast, qui vient souvent jouer aux dés dans une taverne proche, « Au Soleil de Minuit », située un peu au sud, allée des Drapiers. Il possède de fortes dettes de jeu (200 pièces d’or) et révélera aux PJs, si ceux-ci lui permettent de les rembourser, qu’il existe un passage secret sur le mur Nord du dernier étage des Archives, menant vers la chambre du maître.
- DC 25 : Le gardien du bâtiment se souvient que Lydia Francsourire, du Priakos des Six Coffres, y avait participé et est revenu il ya quelques jours, en arrivant à bord d’un cabriolet aux couleurs de la guilde des fabricants de cordes et de voiles.

Les PJs vont rapidement comprendre qu’ils n’auront pas un accès facile à l’intérieur de la guilde et qu’il faut donc trouver un moyen ou un autre pour accéder à un éventuel « coffre d’Aurore », le plus rapide restant le cambriolage. La trappe de la Salle secrète mène aux égoûts et à l’entrée de l’Allée du Nez Rouge mais elle est à sens unique et permet uniquement de sortir de la guilde.

Il n’est pas possible de s’infiltrer dans la guilde en se faisant embaucher comme coursier, cuistot ou manutentionnaire compte tenu du temps disponible. Il n’est également pas possible de corrompre quelqu’un pour accéder au coffre, le seul ayant accès à la salle des Archives secrètes étant le secrétaire général de la guilde, qui assure aujourd’hui l’interim de sa gestion, en attendant la désignation du remplaçant d’Aurore.

Quelle que soit la voie finalement retenue par les PJs, ces derniers doivent explorer les différentes pièces de ce quartier général sans éveiller de soupçons et donc autant que possible en s’abstenant de commettre un vol, malgré les nombreuses tentations et les oeuvres d’Art

exposées ici. L’essentiel des portes est verrouillé pendant la nuit (hormis les lieux où se trouvent les gardes) tandis qu’en journée, seules les portes menant aux Archives, au bureau (et à la chambre) du maître de guilde et des Archives secrètes sont fermées à clé (jet de Crochetage DC 25 pour les ouvrir). S’ils n’alertent pas les gardes menés par leur capitaine Amaury de Montewyvern, les PJs finissent par découvrir derrière un tableau de cette dernière salle la façade métallique d’un coffre-fort de très belle facture. Un jet de Fouille DC 26 permet d’identifier qu’un piège (sort d’Alarme alertant les gardes à côté ainsi qu’un sort d’Immobilisation de monstre, contre un jet de Volonté DC 19) protège son ouverture (jet de Désamorçage DC 30 pour le neutraliser) et un jet de Crochetage DC 30 est de deviner la combinaison de la serrure à cliquets. L’ouverture du coffre laisse cependant apparaître une autre façade métallique disposant de 7 serrures manifestement complexes ainsi qu’une mention disant que « Seul le sceau des sept sœurs peut ouvrir ce coffre ». L’examen attentif de cette façade permet de s’apercevoir que plusieurs pièges protègent ce coffre contre le crochetage, qui lui-même relève de l’impossible (DC 60 !). Il n’y a cependant pas de piège pour le protéger, la serrure semblant suffisante. Les PJs doivent comprendre que, s’ils veulent accéder au contenu de ce coffre, ils devront comprendre le sens de cette phrase et donc identifier ces « sept sœurs » et à quoi correspond leur « sceau »...

Des Sœurs aussi marchandes

C’est sans doute avec une certaine déception que les PJs ressortent de la guilde et remontent la Voie du Dragon, avec tout de même la satisfaction de savoir qu’ils ont repéré les lieux pour leur prochaine infiltration.

S’ils en parlent avec Rhazbos Briderouge, celui-ci leur avoue son incompétence sur le sujet et estime qu’ils devraient plutôt en parler avec une de ses connaissances, une certaine Javrouna Lithkind, qu’il présente comme une magicienne pouvant être rencontrée à la Fontaine de Connaissances, le temple d’Oghma situé sur le Cours Tchozal, à proximité de la tour de Khelben, près de la rue des Epées.

Si les PJs demandent à la voir auprès du gardien du temple, celui-ci a un petit sourire et les renvoie vers les ruelles situées sur l’arrière du temple. Ils ont ainsi la surprise de voir que cette Javrouna est étrangement habillée et qu’il s’agit en réalité d’une courtisane qui exerce ses talents à proximité du temple, bien qu’elle soit aussi magicienne. Une fois qu’elle a compris qu’il ne s’agit pas de clients, elle éconduit gentiment les PJs en leur disant qu’elle « travaille » et les enjoint à la retrouver un peu plus tard, en leur conseillant de passer leur temps d’attente à profiter des richesses des bibliothèques d’Oghma,

en demandant à parler à Hroman, le Haut-Prêtre du culte.

Ce dernier est très occupé et ne pourra pas recevoir immédiatement les PJs mais s’il est fait mention des événements de Morteneige ou, mieux, si les PJs montrent l’étoile gravée dans leur paume suite au rituel réalisé dans l’église d’Oghma, il les recommande auprès d’un des sages du temple, Jhasper « Orteils d’Or », un hobbit qui a longtemps travaillé pour le Priakos des Six Coffres et qui connaît bien les liens entre celui-ci et les guildes et familles de la ville. Il n’a pas gardé beaucoup de liens mais il peut leur révéler qu’il y a eu une rencontre il y a 3 ans entre plusieurs compagnies marchandes majeures, au quartier général des Bazars d’Aurore, et que sont actuellement présents en ville beaucoup de dirigeants de telles compagnies. Il est cependant incapable de citer « sept » compagnies sachant qu’il en existe des dizaines à Eaupronfonde et des centaines sur la Côte des Epées.

Une fois « disponible », Javrouna leur propose d’aller discuter plus au calme (ou en tout cas plus discrètement) à l’auberge du Portail Béant, au sud du quartier, sur la rue de l’Averse. C’est autour d’une boisson chaude qu’elle leur confirme que les membres des familles nobles et marchandes sont souvent ses meilleurs clients. C’est d’ailleurs sur l’oreiller qu’elle a pu entendre parler d’une référence aux « Sept Sœurs » en parlant de compagnies marchandes, sachant qu’en font au moins partie les Bazars d’Aurore, le Priakos des Six Coffres, le Transmarche du Mineur et l’Aigle à Deux Têtes.

Leur conversation est surveillée par des agents d’Eaupronfonde, en réalité les Lunétoiles (branche dissidente des Ménestrels) qui agissent pour le compte de Laérale Maindargent. Ils enquêtent sur l’assassinat de Khelben et se retrouvent souvent ici dans la mesure où ils soupçonnent la Force grise (et donc leur chef Durnan, propriétaire de l’auberge) d’être impliqués. Ils sont donc tout surpris de voir arriver les PJs, désormais considérés comme les principaux suspects, alors qu’ils les recherchent également dans toute la ville et qu’ils ont mis sous surveillance les éventuelles maisons que les PJs possèdent en ville.

Entrevue au Palais

Il faut réussir un jet de Détection DC 20 pour remarquer que plusieurs individus sont en train de surveiller les PJs, rapidement rejoints par d’autres, tous s’efforçant de se fondre dans la masse des habitués du lieu. C’est au même moment que l’un d’eux vient prendre une chaise à leur table et recommande à Javrouna d’aller « exercer ses talents ailleurs ». Il se présente

sous le nom d’Iljant et comme étant un simple marin qui souhaiterait leur parler, mais il n’inspire pas foncièrement confiance, semblant principalement concerné par l’appât du gain. Iljant les enjoint de ne pas faire d’esclandre ici, si proche du Palais, et leur recommande d’écouter ce qu’il a à leur dire. Il leur annonce qu’il sait qui ils sont et de quoi ils sont accusés. Il est chargé de les faire rencontrer quelqu’un qui est persuadé de leur innocence. Cette personne est tout simplement « Laérale Maindargent Arunsun », veuve de Khelben et de fait la Première dame de la ville. Il précise par ailleurs que toute tentative de s’échapper serait vouée à l’échec, compte tenu des complices dont il dispose, mais surtout que cela constituerait un aveu définitif de culpabilité.

Si les PJs acceptent de le suivre sans difficultés, il leur dit qu’ils vont passer, comme tant d’autres aventuriers qui viennent ici, par les souterrains dont une entrée occupe le centre de la pièce. C’est donc par petits groupes mélangeant PJs et agents des Lunétoiles, à quelques minutes d’intervalles pour ne pas éveiller les soupçons, que tous se retrouvent dans cette portion extrêmement parcourue des égoûts. Iljant ne semble pas hésiter une seconde et s’engage dans une des directions, changeant régulièrement de tunnel et prévenant en cas de risques de glissades. Après une petite heure de parcours et après avoir emprunté différents escaliers qu’il ralentit enfin et émet un court sifflement aigu qui résonne brièvement dans le couloir. Un jet de Sens de l’Orientation DC 15 permet de s’apercevoir que le groupe a manifestement tourné en rond et qu’il n’est finalement pas loin du point de départ, étant globalement à la verticale du Palais d’Eauprofonde. Un autre sifflement se fait alors entendre et Iljant s’engage dans un dernier couloir avant d’arriver à un passage secret ouvert derrière lequel attendent plusieurs personnes en armes. Iljant les salue mais ne s’attarde pas et conduit les PJs directement à une petite salle uniquement meublée d’une table et de quelques chaises, un plateau avec du théière et des biscuits attendant manifestement les arrivants. Iljant s’installe et distribue une tasse de thé à ceux qui le souhaitent en leur disant que Laérale ne va pas tarder...



C’est après une dizaine de minutes que l’on frappe à la porte et qu’entre une femme à l’allure altière, que quiconque identifie immédiatement comme étant Laérale Maindargent Arunsun, Dame d’Eauprofonde, mariée au grand mage Khelben « Bâton-Noir » Arunsun, et dirigeant avec lui l’organisation secrète des Lunétoiles. Elle demande aux PJs de s’asseoir et les remercie d’avoir répondu favorablement à son invitation. Elle se déclare tout d’abord convaincue de l’innocence des PJs, d’une part parce que tout semble les accuser de façon trop immédiate (d’autant plus avec le fait qu’ils ont très récemment été vus dans les Docks, à la Taverne du Gosier assoiffé et sur la Place des Vierges) et d’autre part parce qu’elle a suffisamment entendu parler d’eux par ses sœurs, en particulier Alustriel, et qu’elle a ses raisons de leur faire confiance. Si les PJs l’interroge sur le sujet, elle les rassure sur le fait que Khelben n’est en réalité pas mort, même s’il est sérieusement blessé et indisponible pour le moment, mais que cela doit rester secret de façon à laisser les auteurs de l’assassinat être en confiance et faire une erreur susceptible de les démasquer. Cet attentat intervient dans un contexte de lutte exacerbée entre les différentes forces de la ville, que ce soit le Guet, la Veille, les Foulards écarlates, les Lunétoiles, la Force Grise... Elle ne fait aujourd’hui confiance qu’aux Lunétoiles et soupçonne des complicités internes, que ce soit au sein des autorités de la ville ou des différentes forces évoquées plus haut. Elle n’est d’ailleurs pas surprise d’apprendre la mort de Jardwin et le fait qu’il était vraisemblablement possédé par un Malaugrym, dans la mesure où des soupçons pesaient déjà sur lui, les membres de la Force grise étant les seuls à connaître les consignes de sécurité et d’évacuation des autorités. Elle a également des doutes sur un nain magistrat de la ville nommé Gorvar Vieux-Marteau, un des seuls à avoir accès aux informations qui ont permis de tenter l’assassinat, notamment le déroulement prévu avec en particulier la démonstration des Griffons.

Elle demande toutefois expressément aux PJs de ne pas tenter d’identifier les complices de la tentative d’assassinat mais de se concentrer sur les compagnies marchandes, qu’elle soupçonne aussi depuis longtemps de vouloir relancer une nouvelle Guerre des Guildes. Elle les avertit cependant qu’ils seront seuls et qu’il est impossible de contredire officiellement la thèse de leur culpabilité de façon à ne pas alarmer les compagnies marchandes. En clair, si les PJs seront pris, rien ni personne ne pourra les aider... Les PJs ont « carte blanche » mais elle leur demande de ne pas s’opposer trop frontalement au Trône de Fer dans la mesure où, sans le leur dire réellement, un accord a été négocié entre Khelben et Fzoul Chembyrl pour que le Zhentarim accepte de limiter son expansion aux frontières d’Anauroch en échange d’informations de la part du réseau d’informateurs de l’Alliance des

Seigneurs (c’est cet accord qui a été la cause de la séparation entre Lunétoiles et Ménestrels).

En cas de besoin et s’ils ne parviennent pas à localiser Iljant, elle leur donne un point de contact à aller voir s’ils souhaitent lui communiquer une information, un dénommé Hlommor « le Corbeau », demi-orque mendiant habitué des quartiers Sud et Marchand.

Elle glisse enfin aux PJs en fin de conversation qu’elle a été soumise il y a quelques années à la Couronne des Cornes (que les PJs ont vu dans le sanctuaire de l’Enclume éternelle), que cela reste un très mauvais souvenir et qu’il est préférable que la localisation de cette couronne et donc de l’essence de Myrkul reste secrète, remerciant par avance les PJs pour cela.

Iljant, resté muet pendant la discussion, raccompagne les PJs dans les souterrains et leur propose de se séparer pour que chacun sorte par une plaque d’égout différente, de façon à ne pas trop attirer l’attention d’un éventuel passant. Il leur renouvelle les remerciements de Laérale et leur remet une bourse de 1.000 pièces d’or afin de couvrir d’éventuelles dépenses pour obtenir des informations. Il leur souhaite ensuite bonne chance pour une mission qu’il estime lui-même proche de l’impossible et les laisse ensuite se disperser dans les ruelles de la ville...

Mission impossible

La suite de ce chapitre est « libre » : les PJs ont toute latitude pour identifier les compagnies et les infiltrer, la seule contrainte étant qu’ils sont désormais activement recherchés et que la moindre erreur risque de les conduire directement à l’échafaud...

Les PJs doivent donc mener l’enquête pour identifier qui sont exactement les « Sept Sœurs » puis qui sont leurs représentants en ville, notamment en identifiant les guildes qu’elles contrôlent, sachant qu’ils ne peuvent bénéficier d’aucun soutien des autorités de la ville et qu’ils sont toujours l’objet de recherches acharnées de la part de groupes puissants tels que la Veille ou la Force grise. En cas d’imprudence flagrante des PJs ou d’erreurs répétées, ces derniers seront d’ailleurs localisés et « neutralisés »², avant même la fin prévue du chapitre.

En parallèle, Maelyn, qui n’est pas au courant des différentes intrigues en cours et de la nature réelle du Comte Cormaeryn, continue de tenter de persuader les PJs de rendre l’Anneau en négociant une augmentation de prime.

Dans le cadre de leur enquête, les PJs devront donc traquer chacun des dirigeants des sept compagnies marchandes impliquées, afin de connaître leurs habitudes, leur domicile, leurs déplacements... et ainsi parvenir à leur subtiliser leur clé, dont ils ne se séparent jamais, sans jamais éveiller leurs soupçons. Si un des maîtres de compagnie s’aperçoit du vol et soupçonne que quelqu’un essaye de toutes les récupérer, il avertira les autres et mettra d’autant plus tout en œuvre pour mettre un terme aux agissements des PJs.

La clé, la clé !

Il paraît nécessaire à un moment ou un autre de solliciter un artiste, capable de reproduire les modèles de clés que possèdent les maîtres de compagnies. Les seuls capables de réaliser de telles œuvres sont les experts de la Maison des Merveilles Métalliques, quartier général de la guilde des serruriers et des armuriers, situé dans le Quartier des Docks, au croisement de la rue Belnimbra et de l’allée des Tripiers). Il ne sera pas très difficile d’apprendre (jet de Renseignement DC 15) qu’un des leurs, Hallthor Duzmund, a été sollicité il y a quelques années pour réaliser une série de clés particulièrement complexes. Il est possible de le rencontrer dans une taverne à proximité (« La Chouette aux Yeux de Braise », un peu plus haut sur la rue Belnimbra) et il confirmera qu’il a conservé les moules nécessaires à la réalisation mais qu’il lui avait fallu plusieurs semaines pour les forger. Il l’ignore mais les clés ont ensuite été enchantées de façon à ne pas être détectées ou localisées, sauf si l’on en possède une copie, de façon à pouvoir néanmoins les retrouver si besoin.

Il est possible (sous réserve d’un jet de Diplomatie DC 20 et du versement d’une somme importante, au minimum 300 pièces d’or) de le persuader de faire des copies similaires bien qu’imparfaites, dans un délai de 3 jours. Elles seront néanmoins suffisamment ressemblantes pour résister à un examen rapide mais la contrefaçon sera découverte en cas d’examen approfondi.

Le dernier repos d’Aurore

Un nouveau passage du côté du quartier général de la Guilde des Charrons permet de confirmer qu’Aurore est bien décédée de cause naturelle, il y a quelques semaines. La messe d’enterrement a été célébrée au temple de Tymora puis le cercueil a été emporté jusqu’à la Cité des Morts pour y être déposé au Repos des Marchands. L’enterrement a été très simple et son corps repose avec uniquement quelques objets personnels (mais sans qu’il soit possible de savoir si la clé est avec elle).

² Cf. sous-chapitre « Capturés ! » pour la description de la fin du chapitre

Un jet de Renseignements DC 20 permet d’apprendre auprès d’un palefrenier que le secrétaire de la guilde, suite à une réunion secrète, a voulu il y a quelques jours aller récupérer un objet dans la tombe d’Aurore mais il s’est ravisé ensuite et il a fallu desseller son cheval.

Un autre jet de Renseignement DC 25 permet d’apprendre auprès d’une femme de ménage qu’Aurore fréquentait de temps en temps, en tout bien tout honneur néanmoins, un marchand nommé Serpentil auprès de qui elle se fournissait en papiers précieux et qui était devenu à force son confident. Son échoppe, l’Ecritoire de Serpentil, est située dans le Quartier des Docks, à l’intersection de la rue des Libraires et celle du Chariot noir.

Une visite du côté de la Cité des Morts permet de découvrir un quartier entouré de murailles, à l’intérieur de la ville, dont les portes sont grandes ouvertes pendant les heures de journée de façon à permettre aux habitants de la ville de profiter du calme du lieu et d’un peu de nature en pleine ville. La fin de journée est marquée par l’apparition des membres de la guilde des Chandeleurs qui viennent allumer les réverbères dans les allées et à l’intérieur de certains mausolées, puis de l’arrivée de patrouilles de Veilleurs, le tout sous la surveillance d’autres Veilleurs stationnés dans les tours, tout autour de la Cité des Morts. Le mausolée du Repos des Marchands se trouve proche de l’entrée Ouest du cimetière, face à la statue d’Ahghairon, et consiste en seul bâtiment d’architecture relativement simple, d’un seul étage, uniquement décorée de différentes statues de divinités. L’accès est tout à fait libre et le fait de s’enfoncer dans le mausolée donne accès, par le biais d’un portail extra-dimensionnel, à une vaste prairie vallonnée, recouverte d’une herbe coupée court. D’innombrables mausolées rivalisent de beauté, de marbre, de dorures et statues, afin de démontrer la richesse et le pouvoir de celui qui y est enterrée. Des visiteurs s’y promènent et déposent des gerbes de fleurs devant les tombes de proches, comme dans un cimetière habituel, même ce vaste espace surprend lorsque l’on sait que l’on vient d’Eauprofonde.

Les derniers arrivants sont enterrés dans la même portion de cimetière et il n’est pas difficile de localiser le mausolée d’Aurore, encore plus resplendissant que ceux qui l’entourent. Sa porte n’est pas verrouillée et laisse accéder à une petite pièce encombrée de compositions florales et de plaques de marbre gravés de témoignages de proches, entourant une simple plaque de granit rose sur laquelle figure une inscription sybilline :

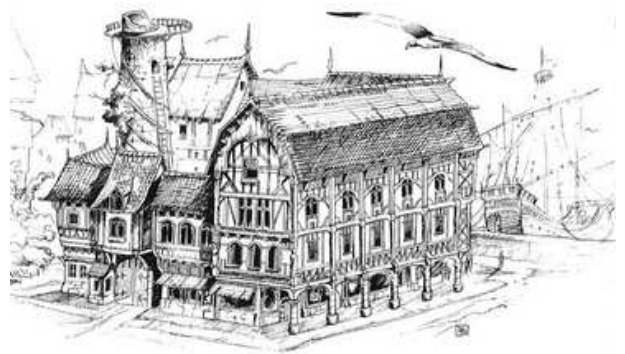
« Ci-gît Aurore l’Eclectique, fondatrice des Bazars. Amatrice de curiosités d’outre-océan, elle voulait en coucher sur le papier sa mémoire par-delà la mort. Humaniste, généreuse et passionnée, son âme a rejoint la Dame Fortune. 1334-1395 »

Un jet de Fouille DC 20 permet de comprendre qu’il existe un système d’ouverture de la tombe mais que celui-ci ne peut être actionné que par le fait de prononcer un mot précis. Il n’est autrement pas possible de forcer le mécanisme.

Le fait d’appliquer sur cette plaque une feuille de papier d’amate, sorte de papier importée de Maztica, produit à partir de l’écorce intérieure du ficus et qui peut être acheté à l’Ecritoire de Serpentil, permet de se rendre compte d’une légère différence de relief et ainsi de ne mettre en surimpression que certaines lettres, formant le mot « Caravelle ». Prononcer ce mot provoque le déplacement de la pierre tombale et l’apparition du corps embaumée d’Aurore, le visage marqué par l’âge mais apaisé, portant autour du cou une chaîne d’argent au bout de laquelle se trouve une magnifique petite clé du même métal, première des clés des « Sept Sœurs ». Sur sa poitrine repose un épais tome relié de cuir qui n’est autre que les Mémoires d’Aurore, recueil de 40 ans d’expérience commerciale, qui ne peut cependant être lu que par un disciple de Tymora. Elle porte également à l’annulaire de la main droite un simple anneau d’or blanc portant à l’intérieur la gravure du nom de Serpentil...

Le coffre du Priakos

L’allusion faite par Javrouna au Priakos des Six Coffres et le fait que Lydia ait été vue au quartier général des Bazars d’Aurore devrait conduire les PJ’s à continuer leur enquête dans cette direction, en particulier auprès de la guilde des cordeliers et des fabricants de voiles, basée dans le Quartier des Docks, au 251 Quai Est, en contrebas de la rue des Filets. Le passage y est incessant, d’autant que son rez-de-chaussée abrite une taverne nommée « Toutes Voiles Dehors », qui accueille nuit et jour les marins désœuvrés et simplement les clients attendant que leur commande se prépare.



Les PJ’s peuvent y croiser Gelthorm Torlar, ancien maître de caravane, à la peau burinée par le soleil et aux cheveux gris. Contre une nouvelle tournée (et un jet de Diplomatie DC 15), il est prêt à raconter son histoire d’explorateur contrarié,

licencié il y a peu du Priakos et qui en conserve une aigreur certaine. Il glisse, à moitié saoul, que les affaires du Priakos « ne sont plus ce qu’elles étaient » et que leur déclin s’explique par les absences de Lydia, « plus occupée à parfaire sa prétendue beauté au Temple de Sunie qu’à s’occuper de ses affaires ».

De fait, le tavernier peut confirmer que l’on ne voit pas très souvent Lydia Francsourire ici et qu’elle délègue l’essentiel de la gestion à son adjoint Arnagus l’Armateur, propriétaire de l’une des plus grandes flottes de la ville

Un jet de Renseignement DC 20 permet d’apprendre également que cet Arnagus est également un des amants officiels de Lydia et qu’il est un membre influent de la guilde, tout en étant un observateur attentif du commerce local.

Il est possible (jet de Bluff DC 20) de se faire passer pour un important marchand ou navigateur et ainsi se faire recevoir par Arnagus afin de négocier directement. Il faudra cependant être subtil dans la mesure où Arnagus connaît bien son métier mais également les principaux armateurs de la Côte des Epées.

La taverne et les boutiques sont d’accès libre mais il faut être membre de la guilde pour passer le guichet d’accueil. Seul Arnagus et les personnes qui l’accompagnent peuvent monter l’escalier qui mène aux bureaux et salles de réunion.

1. Boutique aux cordes : La guilde y vend des dizaines de sortes différentes de cordes, des plus petites au plus solides, certaines enroulées sur des bobinots de bois et d’autres suspendues au plafond.

2. Magasin aux cordelettes : Les tables du magasin sont encombrées de cordes munies de grappins à un ou trois crochets et casiers renfermant des ficelles de différentes grosseurs, pour la réparation des filets ou la reliure de parchemins, dans des matières variées (lin, coton, chanvre, soie, fil d’araignée...).

3. Taverne « Toutes Voiles Dehors » : Cette taverne, réputée pour sa collection impressionnante de bières de tout horizon, accueille des marins en escale et des clients venus à la boutique. Enfumée et enfiévrée, il est difficile d’y avoir une conversation soutenue.

4. Taverne : Dans cette salle se trouve des tables pour les membres de la Guilde qui veulent se retrouver un peu plus au calme. Des musiciens viennent parfois s’y produire pendant la soirée.

5. Atelier de tressage : Quatre torsadeuses sont placées le long du mur et fixées dans le sol, au milieu de la pièce. Les ouvertures côté cour servent au passage des torons en cours de tressage. La fileuse elle-même est dans la cour. A droite, un énorme tas de filasse est stocké en attendant d’être transformé.

6. Guichet : Occupé par deux gardes, il permet de contrôler les allées et venues des personnes et des marchandises. Le maître peut être informé d’une visite depuis son bureau par l’intermédiaire d’un tuyau acoustique.

7. Hangar de stockage : C’est ici que sont stockées les plus grosses bobines de cordes et les haubans une fois terminés, notamment ceux en attente de livraison.

8. Remise : Elle peut abriter deux chariots de transport, un tombereau et un char de voyage.

9. Ecuries : Elles accueillent 4 chevaux et 3 mules.

10. Latrines

11. Tour en ruine : Vestige d’un ancien bâtiment, elle servait initialement à faire sécher le chanvre. Elle est aujourd’hui entièrement occupée par des lianes importées de Maztica qui y poussent naturellement. Une échelle métallique sur la côté de la tour permet d’accéder à une plate-forme qui offre un panorama incomparable sur la baie et sur le Quartier des Docks.

12. Cour : Près de l’escalier se trouvent les deux sérans (tables recouvertes de pointes acérées d’une dizaine de centimètres de haut) permettant de séparer les fibres du chanvre pour obtenir la filasse.

13. Petite haubanerie : On y fabrique les haubans de moins de 15 mètres et les échelles de corde. A l’une des extrémités se trouve le grand treuil servant à tendre et enrouler les haubans. En avant se trouvent les quatre poteaux guides creusés d’une gorge dans leur partie supérieure. Entre les deux, les torsadeuses contribuent à l’installation des échelons. A l’autre extrémité se trouvent les chariots de tension. Ce type de chariot possède seulement deux petites roues à l’avant du plateau, lequel reçoit de lourdes pierres destinées à maintenir le cordage tendu. Ce dernier est fixé au crochet de la partie frontal du chariot par une bague à double anneau. L’établi est encombré d’outils utilisés pour la confection des échelons. Juste à côté se trouve le tour à façonner les poulies. Une paire de colliers de transport en bronze est accrochée à des pitons près de la double porte. Des poulies pendent à certaines poutres afin de faciliter le déplacement des haubans une fois terminés.

14. Grande haubanerie : On peut y confectionner les haubans dépassant les 25 mètres. Les poteaux guides sont au nombre de six. Le grand treuil est placé devant la trappe d’extraction, ce qui limite les manipulations. Les trois colliers de transport sont fixés aux poulies du plafond en permanence.

15. Réfectoire : Une grande table entourée de huit tabourets et d’une chaise occupe le centre de la pièce. Le bahut contient les ustensiles de cuisine et la vaisselle de tous les jours. Le coffre placé dans l’angle renferme les épices et l’argenterie.

16. Bureau de Lydia et d’Arnagus : Le boulier et tout le matériel nécessaire pour écrire et dessiner sont placés sur le bureau face aux fenêtres. La bibliothèque à casiers est surchargée de rouleaux, de plans et de croquis. L’un des casiers dissimule un coffre-fort qui ne peut être ouvert que par le mécanisme du salon (jet de Désamorçage DC 20 pour le comprendre) ou par un jet de Crochetage DC 40. Le coffre renferme un millier de pièces d’or en différentes monnaies ainsi qu’un livre de compte crypté (mais pas la clé de Lydia). Un escalier permet de monter à la chambre.

17. Salon : Meublé avec goût, la table est en marqueterie de bois précieux et d’ivoire. Les sièges sont recouverts de velours épais. Le coffre abrite des liqueurs et des vins parfumés très recherchés. Le bahut est surmonté d’étagères où trônent des maquettes de bateaux. En face se trouve une sorte de harpe servant de présentoir à cordelettes et ficelles (seul le fait de jouer une certaine mélodie, connue seulement de Lydia et d’Arnagus, sur cette harpe permet d’ouvrir le coffre du bureau). Un braséro et un canapé servant de lit d’appoint pour Arnagus complètent le mobilier.

18. Chambre de Lydia : Le lit à baldaquin, le grand coffre de voyage et l’armoire proviennent de dons des plus riches armateurs de la cité. Le lit ne semble pas fréquemment utilisé et les vêtements sont soigneusement pliés.

La discussion avec Gelthorm Torlar devrait pousser les PJ à s’intéresser au temple de Sunie, déesse de la Beauté, situé dans le Quartier maritime, en retrait de l’intersection de la rue de l’Ivoire et de la rue des Diamantaires.



Des discussions avec des personnes sortant du temple ou avec les fidèles qui accueillent les visiteurs permettent d’apprendre les éléments suivants :

- DC 10 : Le dogme de Sunie, consiste à valoriser par-dessous tout la beauté physique, celle-ci étant considérée comme le reflet de l’âme : une personne d’une grande beauté est donc fondamentalement bonne.
- DC 10 : Ce temple, dédié au culte du corps, est l’instrument de ce dogme, ayant vocation à rendre plus beaux l’ensemble de ses clients et donc ainsi propager l’enseignement de Sunie. Il est dirigé par la grande prêtresse Saeryl Sombretoile.
- DC 10 : Les disciples de Sunie sont habillés de vêtements cintrés de couleur violette et portent les cheveux longs, parfois mêlés de rubans pourpres.
- DC 15 : Le temple consiste essentiellement en des thermes de luxe symétriques : la partie droite est équivalente à la partie gauche et la capacité d’accueil totale est de 1600 personnes en même temps, avec une séparation horaire (matin pour les femmes, après-midi pour les hommes).
- DC 15 : Une cérémonie mensuelle du culte appelée les « Grandes Agapes » est organisée dans deux jours. C’est une grande fête au cours de laquelle les participants des deux sexes dansent, chantent, déclament de la poésie ou jouent de la musique. C’est l’occasion de longues fêtes nocturnes destinées à recruter de nouveaux fidèles.
- DC 20 : La dirigeante du Priakos des Six Coffres vient très régulièrement au temple, de façon quasi quotidienne

La décoration des salles intérieures est luxueuse et on peut y admirer de nombreuses sculptures ou d’œuvres d’arts. Partout, du marbre et des mosaïques représentant le culte de Sunie, parfois en présence de ses alliées Lliira, Sélûné, Milil et Lathandre ou opposée à Shar. Les salons principaux sont revêtus de marbre ornés de bronze doré. Les murs sont couverts de marbre de couleur et les plafonds sont décorés de peintures tandis que le sol de la majorité des salles est orné de mosaïques. De multiples miroirs sont placés en différents endroits afin de pouvoir constater sa propre beauté, les disciples de Sunie ayant une réelle tendance au narcissisme. On y croise également des « instructeurs », disciples de Sunie chargés de motiver les clients à faire des efforts ainsi que de les aider pour les orienter vers les différents bains, massages, ou manucures. L’eau, chauffée dans une chaudière située au sous-sol au-dessus du foyer alimenté avec du charbon de bois, arrive dans les bains par un système de tuyauteries. Des passages souterrains

voûtés permettent aux employés d’entretenir le système de chauffage. L’air chaud circule sous les bains surélevés par des piliers de briques, de l’air chaud circule aussi dans les murs par des conduits en briques creuses.

Le temple n’est pas un simple lieu où l’on se lave mais plutôt un lieu communautaire, où les personnes aisées aiment s’y baigner, prendre des bains de vapeur et faire de l’exercice. Il y a toujours en journée une affluence importante mais il est peut-être préférable de profiter de la cérémonie des Grandes Agapes donc de la foule pour tenter de dérober la clé de Lydia.

1. Entrée : C’est ici que les novices de Sunie perçoivent le droit d’entrée (1 pièce d’or), relativement modeste afin de permettre à tous de venir parfaire leur apparence physique.

2. Gymnase : Après s’est débarrassé de l’essentiel de ses vêtements et avant d’entrer dans les bains eux-mêmes, il faut avoir bien transpiré pour faire sortir la crasse. On commence donc par un peu de sport au gymnase (jeux de balles, courses à pied, haltérophilie...). A l’issue des exercices, la sueur est éliminée en se faisant racler la peau avec un strigile (grattoir courbe) avant d’aller au jacuzzi puis aux bains chauds. Sur les côtés se trouvent des baignoires et des latrines.

3. Vestiaire : On y laisse ses vêtements et ses armes sous la garde d’un fidèle. Des douches permettent également de se laver préalablement aux exercices du gymnase. Un coffre permet également de conserver à l’abri des bijoux (Lydia laissant parfois également sa clé ici mais pas systématiquement). C’est également ici qu’attendent les escortes des nobles et des marchands pendant leur séance au temple.

4. Piscine : D’une longueur de 53 mètres, ce grand bassin extérieur (et donc à température ambiante) est décorée d’une mosaïque représentant la lutte de Sunie contre Shar pour libérer la déesse Sharess (déesse de Mulhorande à tête de chat, déesse de la beauté, des plaisirs et de l’amour volage) de son influence. Les bassins et les palestres sont décorés de statues et de fresques tandis que certaines baignoires sont creusées dans les marbres les plus précieux, les autres étant exécutées en basalte, en granite, en porphyre ou en albâtre.

5. Bain froid : Véritable nef à trois voûtes soutenues par huit piliers et mesurant 58 mètres sur 24, c’est la dernière étape avant de finir par la piscine. C’est dans ce bassin de granit, frais et parfumé, que s’immergent dès l’aube les disciples de Sunie afin de lui rendre hommage.

6. Bain tiède : Ce bassin de porphyre rouge permet de prendre un bain tiède qui prépare en

douceur l’entrée dans le bain froid (ou « frigidarium »).

7. Bain chaud : Ses huit piliers soutiennent une coupole d’une hauteur de 45 mètres. La pièce est ornée de multiples statues et de fresques colorées, le bassin lui-même semblant creusé dans un seul bloc de marbre. C’est ici que se trouve le bain chaud à 30°C. On puise de l’eau dans la grande vasque (ou « labrum ») puis l’on s’immerge dans le bassin central.

8. Déambulatoire : Espace décoré de multiples statues de Sunie, on y trouve des chambres ouvertes pour prendre le soleil (orientées à l’ouest) et des tables pour se faire épiler et masser. Le déambulatoire s’ouvre sur un jardin savamment ordonné, planté de parterres de fleurs magnifiques, de treillis et d’arches de vignes et d’arbres soigneusement taillés, abritant de multiples recoins et possibilités de promenades. C’est ici que Lydia et Laskar Illithair, « Haut-coffre » (et donc plus grande prêtresse de Waukyne en ville, dont le temple se situe dans le Quartier maritime, au croisement de la rue du Dauphin chantant et de la rue de l’Ivoire) se retrouvent pour discuter affaires.

9. Chapelle de Sunie : Très luxueusement construite, elle est dominée par une statue de Sunie particulièrement imposante en marbre blanc avec des incrustations de pierres précieuses (émeraude pour les yeux, rubis pour les lèvres) et semi-précieuses (pour simuler la chevelure rousse allant jusqu’aux pieds), uniquement vêtue d’une robe diaphane ne dissimulant que très imparfaitement ses formes généreuses. Y sont également exposées de nombreuses œuvres d’art (sculptures, tableaux, tapisseries, objets de verre soufflé...) achetées par les fidèles de Sunie, notamment auprès des élèves du Nouvel Olamn, jouant ainsi un rôle de mécène pour tous les artistes.

10. Etuve : Elle est destinée à ceux qui n’aiment pas l’effort physique et qui viennent transpirer ici dans des bassins métalliques chauffés par du charbon de bois ardent, la température de l’eau étant portée à 60°C. Les baigneurs portent alors des sandales de bois pour ne pas se brûler le dessous des pieds.

11. Jacuzzi : Ces bains chauds bouillonnants permettent de se relaxer après l’effort et avant d’accéder aux bains principaux.

12. Salles de massage : Elles constituent la dernière étape du parcours, avant de revenir aux vestiaires. De grands placards contiennent de multiples fioles et amphores contenant les huiles et les parfums nécessaires aux massages.

Au marché du Mineur

Le Transmarche du Mineur n’a pas de représentation officielle à Eauptrofonde et il n’y a donc pas de comptoir à visiter ou de marchand à rencontrer. Une enquête dans les tavernes du Quartier Nord permet cependant relativement rapidement d’apprendre les éléments suivants :

- DC 15 : La famille Lathkule a bâti sa fortune sur la prospection minière et le commerce de pierres précieuses et ils accueillent fréquemment des délégations de nains dans leur manoir, au cœur du Quartier Nord, à l’intersection de la Voie de la Roue de Gond et de la rue Hassantyr.
- DC 15 : Le patriarche de la famille Nimor Lathkule vit seul dans ce grand manoir, avec normalement uniquement sa fille aînée Jacinthe, ses autres enfants étant en voyage.
- DC 15 : Nimor passe tout son temps dans son bureau depuis la mort de son épouse.
- DC 20 : La protection du manoir est assurée par une milice privée de 70 personnes, tous n’étant jamais au même moment en ville.
- DC 20 : Des nains sont actuellement au manoir mais font de fréquents trajets jusqu’à la guilde des tisserands (la « Maison des Textiles »), dans le Quartier des Marchands.
- DC 25 : L’ambassadeur du Delzounderl à Eauptrofonde, Feldroon dit « Le Marteau d’Harpenduain », est venu très récemment retrouver chez les Lathkule une délégation venue de Felbarr.

Des questions sur la présence de nains en ville renvoient rapidement vers l’un des spécialistes de la ville, un certain Illighast Chamnabbar, présenté comme un mage que l’on peut rencontrer à la Tour de l’Ordre, dans le Quartier du Château, au milieu de la rue des Cloches. Le gardien de la Tour oriente les PJs vers la taverne « Au Sylphe Endormi », plus au sud dans le même quartier, lieu où se rend souvent Illighast. C’est au moment où les PJs arrivent sur place que la porte de l’établissement s’ouvre brutalement et qu’en est projeté un client à moitié assommé, alors que résonnent dans la taverne les bruits caractéristiques d’une bagarre. Cette dernière touche en réalité à sa fin et les PJs découvrent deux autres individus portant des marques de coups en train de ramasser leurs affaires pour sortir tandis que se rassemble un colosse à la peau d’ébène. L’aubergiste peut confirmer aux PJs qu’il s’agit bien d’Illighast, qui a été boxeur dans sa jeunesse et qui en a gardé de beaux restes, ce qui n’empêche pas certains de vouloir lui chercher querelle pour sa couleur de peau. Peu loquace spontanément, il répondra néanmoins aux questions des PJs d’autant plus qu’il voit que ses

interlocuteurs connaissent un minimum ses propres sujets de prédilection, à savoir l’histoire des races naines et elfiques mais aussi la magie des Plans.

- Il peut ainsi leur apprendre que cela fait plusieurs siècles qu’il n’y a plus de clan nain en tant que tel à Eauptrofonde, le dernier en date ayant été celui du clan Melairkyn dont il reste quelques témoignages dans les souterrains de la ville.
- Les nains, depuis longtemps commerçants, ont donc dû nouer des alliances avec des familles marchandes et avec des guildes d’artisans, afin de trouver des débouchés et des filières d’approvisionnement pour leurs importations. Il n’existe d’ailleurs pas de comparaison pour les elfes, ces derniers n’ayant pas de velléités commerciales et de volonté de diffuser leurs réalisations.
- Le Transmarche est donc lié à la famille Lathkule depuis plusieurs générations et s’est assuré avec le temps notamment le contrôle des guildes des Joailliers, des Maçons et des Tisserands.
- Un jet de Diplomatie DC 15 permet d’ailleurs de partager ses interrogations sur cette dernière guilde : Illighast s’étonne de ce choix, peu en phase avec les savoir-faire des nains, et constate que les Lathkule doivent y accorder également une attention importante dans la mesure où ils sont souvent présents à la Maison des Textiles.

Illighast ne pourra pas s’empêcher de divaguer sur son autre sujet de prédilection, à savoir les Plans :

- Selon ses études, la Toile d’Ombre étend son emprise sur la magie classique.
- La magie qui a été mise en œuvre lors de l’attaque sur Khelben au Champs du Triomphe était, malgré les apparences, une magie d’Ombre et non l’œuvre d’un magicien habituel.
- Peu de magiciens savent maîtriser ce type de magie et les meilleurs d’entre eux sont réputés étudier à Pénombre, ancienne cité du Nétheril revenue du Plan de l’Ombre.
- Il a remarqué un regain d’activité autour de l’ancienne chapelle de Shar mais il ne sait pas qui est à l’œuvre.
- Il ne faut d’ailleurs pas confondre magie d’Ombre et les Voleurs de l’Ombre, ancienne guilde de voleurs détruite il ya quelques années même si ces derniers possèdent habituellement des « Chaussons d’Ombre », leur permettant de lancer le sort de Marche dans les Ombres une fois par jour.
- Il est d’ailleurs capable de décrire le Plan de l’Ombre et ses caractéristiques mais il renvoie les PJs vers un sage nommé

Thestus Thongolir (de la famille du même nom, domicilié dans le Quartier maritime) pour les questions relatives à Shar.

Malgré les informations recueillies, la délégation du Delzoun n’est plus au manoir et s’est rendue à la Maison des Textiles de façon discrète, via les souterrains. Seule reste sur place, avec son escorte, la reine Kronia, reine du Delzounderl et dirigeante du Transmarche du Mineur. Une surveillance de plusieurs heures de la maison confirmera (jet de Détection DC 20, compte tenu de la distance) qu’il y a des bien des occupants mais en nombre restreint, des gardes humains patrouillant régulièrement dans le parc. La clé du Transmarche est donc soit au cou de Kronia soit dans sa chambre pendant qu’elle dort.



1. Entrée : Aussi jardin d’hiver, la véranda est encombrée de plantes vertes et de vases, en attendant les beaux jours. C’est ici que se reposent les gardes de la famille qui ne sont pas en train de surveiller le jardin. Il y a en permanence d’une dizaine de gardes, avec 3 chiens à chaque fois, nuit et jour.

2. Salle de trophées : Sont exposées ici des curiosités géologiques (pierres non taillées, fossiles, quartz...) ainsi que quelques objets archéologiques découverts au cours de campagnes de prospection.

3. Chambre du capitaine de la milice Lathkule : Khendris vit dans cette petite chambre sommairement meublée, à proximité immédiate de l’entrée et de ses soldats, afin d’intervenir au plus vite en cas d’alerte.

4. Palier : Une trappe cachée sous un tapis précieux et dissimulée dans le sol (Fouille DC 25 pour la trouver) permet d’accéder à une cave secrète (11).

5. Bureau de Nimor : Pièce richement meublée de bibliothèques en bois précieux dont les rayonnages sont remplis d’ouvrages divers mais aussi de tables, chaises et canapés, elle semble

dans un relatif désordre permanent. Nimor y est quasiment en permanence hormis pendant les quelques heures de sommeil qu’il s’accorde et y reçoit tous ses visiteurs. Son coffre, dissimulé dans le globe représentant Toril, n’est pas verrouillé et donc accessible pendant sa présence ou s’il ne s’absente que quelques minutes. En son absence, son ouverture nécessite un jet de Crochetage DC 20 et permet d’accéder à son contenu, c’est-à-dire essentiellement des courriers échangés avec le Delzounderl, les bijoux de son épouse décédée (d’une valeur totale de 500 pièces d’or) et quelques petits objets d’art, notamment une rare statuette elfique montrant d’Hanali Celanil enceinte, trouvée lors d’une expédition minière.



6. Chapelle familiale : Dédiée principalement à Tymora, elle accueille également, lorsque des nains sont présents au manoir, des statuettes de Moradin et de Dumathoin.

7. Cuisine : Habituellement peu utilisée, elle est aujourd’hui encombrée de victuailles pour la délégation du Delzoun, au milieu desquelles s’active Liliane, la vieille gouvernante au service de la famille depuis longtemps.

8. Salle à manger : Disposant d’un coin fumoir, elle est principalement meublée d’une grande table et de huit chaises, sur lesquelles prennent habituellement place Kronia et son escorte, en attendant le retour de Feldroon. Un escalier mène à la cave (9).

9. Cave : C’est le principal lieu de stockage, notamment pour les gemmes non taillées et les pierres semi-précieuses, mais c’est également le lieu de couchage des gardes. Une des latrines donne accès, via un passage secret qui ne s’ouvre que vers l’extérieur, aux égoûts de la ville.

10. Accès aux souterrains : C’est par ici qu’arrivent les nains directement via l’Ombreterre jusqu’à Felbarr mais également par ici que ces derniers circulent en ville, notamment vers la Maison des Textiles.

11. Cave secrète : Elle contient l’essentiel des archives commerciales de la famille ainsi qu’un coffre (jet de Crochetage 40 pour l’ouvrir)

contenant une part de la fortune de la famille (10.000 pièces d’or), protégé par un sort de Glyphe de garde divin (jets de Détection DC 31 pour le remarquer et de Désamorçage DC 31 pour les neutraliser), de type « explosif », infligeant 10D8 points de dégâts.

12. Salle d’entrevue : Cette salle, située au dernier étage de la maison et à laquelle on accède via le bureau de Jacinthe, accueille les rencontres discrètes nécessaires aux affaires de la famille. Elle est protégée par des sorts de Non Détection et d’Antimagie lancés en permanence.

13. Bureau de Jacinthe : Petite pièce à laquelle on accède via le palier (4) du rez-de-chaussée, elle est occupée par un bureau d’acajou et un confortable fauteuil. Les tiroirs du bureau renferment du matériel d’écriture et des parchemins vierges mais aucun document d’importance.

14. Salon de lecture : Palier principal du 1^{er} étage et aménagé en petit salon avec des coussins et une petite bibliothèque, il donne également sur une salle de bains et des latrines.

15. Chambre de Jacinthe : Petite chambre donnant sur l’arrière de la maison, elle est essentiellement meublée d’un lit simple et d’un placard contenant des vêtements de belle facture. Sur un cintre repose une tenue dorée particulièrement échancrée, en prévision de la soirée de la Nuit d’Or donnée par la famille Amcathra.

16. Bureau d’invité : Utilisé actuellement par Nimor, il contient un canapé qui fait face à une large cheminée dans laquelle brûle un feu chaque soir. Nimor y finit ses journées, à lire des récits d’explorateur et des mémoires d’aventuriers.

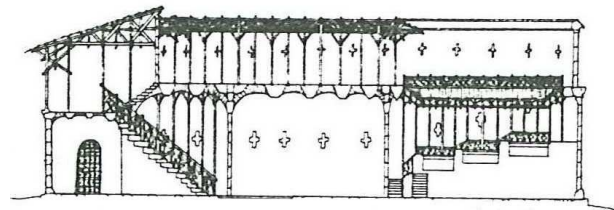
17. Chambre d’invité : Disposant d’un lit double et d’une commode de bois exotique, elle est utilisée par Nimor pendant la présence de la reine Kronia.

18 à 21. Chambres : Occupées par les gardes de Kronia, ce sont quatre chambres simplement meublées mais avec goût, la plus proche de la chambre du maître étant celle du premier garde du corps de la reine.

22. Chambre de Nimor : C’est la chambre actuelle de Kronia, disposant d’un grand lit à baldaquin aux armes de la famille, d’un confortable canapé de cuir et d’un grand bureau d’ébène. C’est dans un des tiroirs du bureau fermé à clé (jet de Crochetage DC 30) qu’elle conserve la clé du Transmarche pendant la nuit.

23. Poste de guet : Occupé en permanence par deux gardes, il offre une vue panoramique sur le jardin et sur le Quartier Nord.

Les informations recueillies auprès du Manoir Lathkule devraient pousser les PJ à se rendre à proximité de la Maison des Textiles, située dans le Quartier marchand, au nord de la Cour du Taureau blanc, au 190 de la rue Nethpranter. Ce ne sera cependant qu’une fausse piste dans la mesure où la clé du Transmarche n’y est jamais, restant en possession de la reine Kronia.



Une enquête dans les tavernes environnantes permet d’apprendre les éléments suivants :

- DC 10 : La teinturerie sert aussi de quartier général à la Guilde des Tisserands.
- DC 15 : La teinturerie emploie de nombreux ouvriers sans qualification et d’autres plus spécialisés mais tous savent qu’ils connaissent de précieux secrets de fabrication et que les dévoiler (ou même parler à un inconnu) est passible d’éviction de la guilde et donc de chômage
- DC 15 : La teinturerie est dirigée par un certain Khumbar le Gras, aussi maître de la guilde
- DC 20 : Des nains sont actuellement présents en ville et viennent souvent ici
- DC 25 : La délégation naine est menée par l’ambassadeur du Delzoun, Feldroon dit le « Marteau d’Harpendruin »

1. Presses : Tout le rez-de-chaussée est imprégné de l’odeur âcre des colorants et des mordants utilisés à longueur de journée. Il y a partout des étoffes, des outils... Un grand bac de pierre occupe le milieu de la pièce pour débarasser les tissus de leurs impuretés. Ils sont ensuite montés en salle 11 pour être mis à sécher. Des presses dans un coin de la salle sont destinées à presser l’étoffe teinte et la plier avant de la charger sur des chariots et la vendre aux couturiers. Un escalier de pierre mène au sous-sol, encore plus humide que le reste du bâtiment.

2. Bureau de Khumbar : C’est dans cette petite pièce meublée uniquement d’une table et d’une chaise que Khumbar reçoit les clients ou les fournisseurs. Les tiroirs du bureau renferment un livre de comptes qui permet de constater le volume important de transactions réalisées avec le Transmarche du Mineur.

3. Hangar : C’est ici que sont débarquées les marchandises transportées par les caravanes marchandes. On y trouve essentiellement des ballots de tissus à teindre.

4. Salle de réunion : Cette pièce, meublée uniquement d’une table et de bancs, est actuellement vide même si des manteaux appartenant manifestement à des nains sont posés sur les dossiers des chaises et des sacs entreposés dans un coin.

5. Resserrage de la trame : Les étoffes sont ici placées sur de grands cadres en bois puis battues avec des gourdins de façon à resserrer les fibres du tissu avant de la travailler.

6. Salle de cardage : Cette opération permet de préparer la laine en séparant les brins et en les alignant dans le même sens, en employant un appareil appelé cardeuse à balancier. L’artisan chevauche l’extrémité d’une sorte de banc et, à l’autre bout, on fixe la carde inférieure. Avec ses mains, l’ouvrier imprime un mouvement de va-et-vient sur la partie supérieure.

7. Salle de défeutrage : C’est ici que l’on procède au « défeutrage », consistant à régulariser, paralléliser et redresser les fibres du tissu. On procède par trois passages successifs sur des machines qui assument le doublage et l’étirage des rubans. On procède ensuite au « peignage » qui vise principalement à éliminer les fibres très courtes, appelées blousses, et les dernières petites impuretés qui subsistent encore. Pour ce faire, le ruban de carde passe au travers d’une succession de peignes de plus en plus fins. Comme le cardage, le peignage fournit une matière première pour la filature, sous forme de rubans de peigné.

8. Lavage : Des écoulements successifs permettent de laver à grande eau l’étoffe une fois teinte.

9. Entrepôt : C’est ici que sont stockées d’une part les étoffes teintées et d’autre part les étoffes préparées pour la teinture.

10. Grenier du hangar : Cette pièce bien isolée de l’humidité et plongée dans l’obscurité permet de conserver à l’abri les rouleaux de tissus peints, emballés dans une toile de jute, avant d’être expédiés aux clients de la guilde.

11. Hangar de séchage : Le 1^{er} étage est essentiellement consacré au séchage des tissus et la majorité de sa superficie est occupée par de grands pans d’étoffes humides tendus sur des fils. Cette grande pièce est parcourue de dizaines de câbles sur lesquels sont suspendus les morceaux de tissus encore humides.

12. Patio : Une ouverture sur le rez-de-chaussée permet de récupérer l’eau de pluie et de la faire s’écouler sur les pièces de tissus destinées à être lavées.

13. Préparation de la teinture : De grandes cuves permettent aux artisans de mélanger les composants végétaux et animaux nécessaires à la réalisation des colorants.

14. Stockage : Des tonneaux emplis de cendre et de chaux sont entreposés ici ainsi que les outils nécessaires à leur versement dans les cuves (pelles, balais, battoirs...).

15. Stockage : Des ballots d’étoffes destinées à être teintées sont stockées ici temporairement avant d’être emportés vers les cuves de chauffage (17).

16. Fosse : Les artisans déversent ainsi le contenu des cuves une fois les étoffes teintées, se déversant ainsi directement dans les égoûts. Une grille scellée dans la pierre empêche tout accès depuis les égoûts.

17. Cuves de chauffage : C’est ici que l’on procède au chauffage des étoffes dans des cuves de cuivre avec de la tourbe et des « mordants » (chaux, cendre...) afin de dégraisser le tissu et le rendre apte à fixer les colorants.

18. Puits : A mi-hauteur du puits se trouve un tunnel permettant d’accéder aux tunnels de Montprofond et ainsi aux nains du Transmarche de faire arriver leurs marchandises sans payer de taxes. Des bruits de voix peuvent se faire entendre (jet de Perception auditive DC 15), correspondant à des nains du Transmarche en train de décharger des étoffes sur une grande nacelle avant de les remonter par le puits, le tout sous la direction de Feldroon.

19. Cuves de teinte : Suite à leur dégraissage, les tissus sont emmenés ici puis chauffés avec la coloration dans d’autres grandes cuves de cuivre.

20. Egouttoirs : Des grands étendoirs permettent de faire sécher les étoffes une fois teintées au-dessus de grilles donnant directement sur les égoûts. Les grilles elles-mêmes sont scellées pour empêcher tout accès par ce biais.

A la tête de de l’Aigle

La recherche des représentants de l’Aigle à Deux Têtes passe par une rencontre avec le sage dont Illighast a parlé aux PJs, le dénommé Thestus Thongolir. On peut le rencontrer dans sa maison de famille, dans le Quartier maritime, entre la rue des Diamantaires et la rue de la Plume. Il passe cependant l’essentiel de ses journées à l’auberge du Portail Béant, où il déguste toutes les variétés possibles d’alcools forts en exposant ses connaissances à ceux qui veulent les écouter. Content d’avoir un auditoire en la personne des PJs, il va en profiter pour tenter de leur démontrer

sa supériorité, en utilisant sa tactique habituelle consistant à fixer son interlocuteur tout en frisant ses moustaches. C’est un expert sur les questions de religion mais s’il est interrogé sur le culte de Shar, il leur dira que ce dernier ne se manifeste plus de façon officielle dans la ville, même si l’on murmure qu’un temple existe dans Montprofond. Seules subsistent les ruines d’une ancienne chapelle près de la Cour Sans Retour.

Il renvoie cependant les PJ, si ces derniers veulent approfondir le sujet, vers le temple de Sélûné (la « Maison de la Lune », située dans le Quartier maritime, au milieu de la première portion de la rue des Diamantaires) et sa grande prêtresse Naneatha, qui a dédié sa vie à la lutte contre Shar. Celle-ci, également membre des Foulards écalartes³, ne recevra pas facilement des visiteurs et elle leur fera comprendre, par sa morgue digne de la plus haute noblesse, qu’ils ne sont pas du même monde. Elle voue cependant une haine sans limites aux fidèles de Shar et sera ravie de gagner de nouveaux sympathisants. Elle confirme les dires de Thestus Thongolir et détaille les éléments suivants :

- L’ancienne chapelle de Shar est surveillée par des membres de l’Ordre de la Lune d’Azur, afin d’éviter la résurgence de son culte, suite à la tentative d’assassinat de Sélûné par Shar au moment du Temps des Troubles.
- Le site a manifestement été récemment le lieu de plusieurs rendez-vous et deux assassins auraient été embauchés pour une mission (liée à l’assassinat de Khelben ?). L’opération a sans doute échouée puisque l’un des assassins serait mort et l’autre serait activement recherché par les fidèles de Shar
- La Veille surveille également les lieux et en particulier la sortie des égoûts qui se trouve au milieu de la Cour Sans Retour.
- La chapelle aurait dû être détruite depuis longtemps mais personne n’ose s’y attaquer.

Les disciples de Sélûné ne peuvent pas entrer dans la chapelle et Naneatha serait intéressée par un compte-rendu d’une visite par les PJ...

Si les PJ se rendent auprès de cette ancienne chapelle de Shar, située dans le Quartier du Château, au fond de la Cour sans retour, à l’extrémité ouest de la rue Selduth, ils découvrent un lieu aux antipodes de ce que l’on rencontre normalement dans ce quartier, avec une ambiance très sombre, des ruines et la vision d’individus à moitié drogués et porteurs de traces de fouet formant des symboles de Loviatar, restes de tortures infligées dans les sous-sols de la Maison des Plaisirs.

³ La rencontrer sans un minimum de précautions provoquera l’accélération de l’arrestation des PJ !



Le rez-de-chaussée de la chapelle est une ruine battue par les vents, les vitraux ayant depuis longtemps été brisés. Des bancs en bois d’ébène subsistent encore mais il y a longtemps qu’un office n’a pas été célébré dans cette chapelle. Seule reste en bon état une statue de Shar en majesté, toisant les visiteurs d’un regard sévère et tenant un poignard dans chaque main. Un jet de Fouille DC 20 permet de découvrir qu’il existe un passage secret sous cette statue mais un jet de Connaissance de la Magie DC 18 fera également comprendre que seul un adepte de Shar ayant commis le sacrifice d’un fidèle de Sélûné peut l’activer.

Un escalier en colimaçon permet de monter à l’étage et de découvrir une pièce totalement plongée dans l’obscurité, apparemment uniquement habitée par quelques dizaines de pigeons. Un jet de Détection DC 20 permet cependant de discerner un mouvement au sein d’un tas de paille humide, dans le coin opposé de la pièce. Il s’agit d’une femme âgée dont le visage est entièrement noir avec une larme blanche. Elle paraît complètement folle mais il s’agit de Sœur Charité, une ancienne disciple de Sélûné issue de la célèbre famille aquafondienne Etoile de Lune. Elle a fait « vœu de Ténèbres » suite à un événement dramatique il y a plusieurs années et vit dans le noir depuis. Bien que son récit soit entrecoupé de larmes et de crises de spiritisme, les PJ peuvent comprendre les éléments suivants :

- Sa fille Anastasie, qui s’était amourachée d’un sombre aventurier et dont elle était tombée enceinte, était venue accoucher ici malgré les tentatives de sa mère de l’en empêcher. Cette dernière, bravant l’interdiction de sa fille, avait assisté à l’accouchement, dissimulée à l’étage de cette chapelle.
- L’accouchement s’était fait sous le regard satisfait d’un chevalier en armure nommé Vanrak, prêtre de Shar, et du père de l’enfant.
- L’accouchement, extrêmement long et douloureux s’était conclu par l’apparition d’un être difforme, mort-né, qui n’avait rien d’un humain. Le « père » avait à ce moment changé à de multiples reprises

d’apparence, toutes plus hideuses les unes que les autres, terrifiant à la fois la fille et la mère, toutes deux incapables d’agir.

- La dernière forme prise fut celle d’une sorte de sphère munie d’un bec et de trois tentacules (qu’un jet d’Intelligence DC 15 permet d’identifier comme le Malaugrym qui avait pris la place de Jardwin), qui s’est approchée de « l’enfant » et l’a dévoré devant sa mère avant de faire d’en faire de même avec cette dernière, faisant sombrer dans la folie celle qui observait la scène et lui marquant ainsi le visage...

Les cultistes de Shar l’ont ensuite laissé vivre afin de laisser perdurer sa douleur et pensant que la folie dans laquelle elle avait sombré la rendait inoffensive, tout en témoignant de la puissance de Shar. Elle a ainsi pu surprendre à plusieurs reprises l’ouverture, via la statue de Shar, de l’accès à Montprofond depuis la chapelle et ainsi l’apparition de Vanrak, Chevalier de la Mort et ancien de la famille Etoile de Lune, qui accompagnait un homme de grande taille et à l’allure menaçante, nommé Saaktaanith. Elle a pu écouter certains de leurs conversations et apprendre que les suivants de ce Saaktaanith sont de puissants magiciens d’Ombre sont en train d’exécuter un plan visant à « vaincre la Lumière » et à « faire s’étendre les Ténèbres sur toute la planète », notamment grâce à un « Anneau »...

La malédiction qui touche Sœur Charité n’est cependant pas irrémédiable et si les PJs prennent le temps de la consoler, de lui faire comprendre que son chagrin ne signifie pas qu’elle est oubliée de sa déesse et de lui dire qu’ils vont tout faire pour la venger de ce Vanrak, elle pourra être sauvée. Ses pleurs incessants feront progressivement couler de ses joues la couleur noire pour lui faire reprendre son aspect d’origine, une dernière goutte faisant toutefois une dernière marque de larme noire, ultime signe laissé par la déesse de la Nuit...

Il va sans dire que Naneatha, prêtresse de Sélûné, remerciera chaleureusement les PJs pour leur comportement et leur participation à la lutte contre Shar.

Peu après leur sortie de la chapelle, les PJs remarquent (jet de Détection DC 15) qu’ils sont observés par une jeune femme qui vient à leur rencontre dès qu’elle s’en rend compte. Il s’agit en réalité du deuxième Malaugrym présent en ville, du nom de Tarluth, qui veut manipuler les PJs pour se venger de la mort de son frère Sarth. Un jet de Détection DC 20 permet de remarquer un léger éclat doré dans ses yeux. Elle se présente sous le nom de Sheva Alemar, magicienne luttant contre les adeptes de la Toile d’Ombre. Elle se fait discrète et préfère avoir une discussion à l’abri des regards, ne voulant ni être identifiée par d’éventuels fidèles de Shar ni de

Sélûné, ni même par la Veille. Elle peut leur apprendre les informations suivantes, sachant qu’elle ne connaît pas elle-même Saaktaanith :

- Elle a surpris une conversation laissant entendre que l’assassinat de Khelben a été commandité par le culte de Shar, via la compagnie de l’Aigle à Deux Têtes
- Cette dernière contrôle, sans que cela soit officiel, la guilde des Apothicaires et a fait de la Maison des Soins son quartier général
- La compagnie est représentée par un homme mystérieux, toujours dissimulé par une cape dotée d’une grande capuche, surnommé le « Chanteur de Nuit », actuellement présent en ville
- La compagnie de l’Aigle à Deux Têtes a signé une alliance avec les Voleurs de l’Ombre en leur offrant la possibilité d’intégrer leurs rangs contre le fait d’espionner pour leur compte sur la Côte des Epées
- Les membres des deux compagnies ont pour habitude de se retrouver au Cabaret des Trois Perles, dans le Quartier des Docks

Elle n’en dira pas plus sur ses motivations, de peur de se faire découvrir, mais elle fera tout pour persuader les PJs de s’attaquer au Chanteur de Nuit (tout en tentant de préserver le culte de Shar).

La Maison des Soins, lieu de rendez-vous de la Guilde des Apothicaires et situé au 117 de la Grand Rue, Quartier Nord, à l’est du Marché, est un bâtiment bien connu de tous les herboristes et magiciens mais aussi des Veilleurs, qui amènent ici les personnes blessées au cours de leurs opérations.

D’éventuels promeneurs sont abordés par un vendeur qui propose également sur son étal (qui se trouve être un chariot) diverses herbes pseudo médicinales, toutes plus efficaces les unes que les autres. Il s’appelle Gathgaer Milomynt et possède une boutique dans les Docks mais vient s’approvisionner ici et en profite pour démarcher d’autres clients potentiels. Il se trouve qu’il s’agit aussi d’un membre des Voleurs de l’Ombre et qu’il possède dans sa boutique un portail magique permettant de se rendre à Port-aux-Crânes, ce qui lui est utile pour alimenter son véritable commerce, à savoir les esclaves. Si les PJs lui semblent de confiance, il n’hésitera pas d’ailleurs à leur proposer discrètement ses services même s’il sait que c’est tout à fait illégal. Il leur donne pour cela rendez-vous dans son refuge habituel de la Taverne du Sylphe Endormi et peut même avouer qu’il a régulièrement fait affaires avec des habitants de la Guilde des Apothicaires, qu’il a pu croiser lors de soirées au Cabaret des Trois Perles.

Une visite dans le quartier permet également de remarquer le manège d’une jeune noble qui

distribue des cartons d’invitation dans les plus belles maisons des alentours et qui passe d’ailleurs en distribuer une à la maison des Soins, « en tant que voisin ». En fonction de l’apparence des PJs, elle peut ne pas se montrer farouche et leur expliquer qu’elle s’appelle Galinda Amcathra, de la riche famille du même nom et dont la maison est à l’intersection de la Grand Rue et de la rue Tarnath :

- Elle organise dans quelques jours un bal costumé à l’occasion de la Nuit d’Or et a loué à ce titre le rez-de-chaussée du Hall des Aubergistes.
- La Nuit d’Or est un festival nocturne à la gloire de l’or et de la fortune, au cours duquel des nobles fortunés et des femmes de petite vertu paraded couverts de poudre d’or, tandis que de nombreux commerces restent ouverts toute la nuit en multipliant les soldes et promotions.
- D’humeur toujours fantasque, elle peut (jet de Bluff DC 15) être séduite par le profil des PJs et les inviter à sa soirée, que ce soit pour effectuer des animations ou en tant que participants.
- Tout ce que la ville compte de personnalités sera invité, notamment des représentants des principales familles nobles et des compagnies marchandes. Elle peut d’ailleurs à ce titre nommer les dirigeants des compagnies dont on entendu parler les PJs, hormis les Voleurs de l’Ombre qui n’ont pas d’existence officielle, mais notamment les Associés du Pentacle, représentants du Thay en ville
- Sera également invitée Jacinthe, la fille Lathkule, mais aussi les principaux voisins et donc des membres de la guilde des Apothicaires, contents de venir dans une soirée décadente
- Galinda recommande aux PJs d’avoir recours aux services de Nurneene, marchand calishite dont l’échoppe (« Aux Masques Merveilleux », située dans le Quartier du Château, à l’intersection de la rue des Cloches et de la rue de la Boucle) est spécialisée dans la réalisation de masques magiques permettant d’adhérer complètement à la peau et ainsi de changer de visage mais également de voix. On y trouve également des faux tatouages, des poudres pour colorer les cheveux ou changer de couleur des yeux

Seul le rez-de-chaussée de la Maison des Soins est accessible au public et il faudra trouver un moyen moins officiel pour accéder aux autres parties de la maison.



1. Officine : Très propre, le parfum des plantes séchées embaume l’air. Sur le grand comptoir sont alignées des fioles et des ampoules. Elles renferment des liquides fluides et transparents comme l’Elixir miraculeux du Docteur Doxey ou noirs et épais comme le naphte du désert d’Anauroch. A côté de ces flacons se trouvent une balance, un pot de terre rempli de tubes et de pipettes en verre et un mortier en onyx. Des dizaines de bocaux en terre, porcelaine, verre, bois et métal sont alignés sur les étagères, renfermant divers ingrédients séchés (champignons, racine, poudre de gemme, écailles...). Des feuilles séchées et des graines sont posées en vrac sur les tables à casier.

2. Arrière-boutique : Des sacs sont empilés jusqu’au plafond, contenant principalement des plantes séchées et des pots pourris de fleurs odorantes. Sur les étagères des deux armoires fermées par des portes de fer forgé, des fioles de préparations très diverses (magiques ou non) côtoient des onguents exotiques et des ingrédients de sorts. Sur le bureau, des petites fioles vides sont alignées et sont destinées aux commandes « spéciales » de certains clients.

3. Séchoir : Il est traversé par des dizaines de ficelles où sont accrochées des branches, des fleurs et des racines.

4. Salle de soins : C’est ici que sont amenés par la Veille les personnes devant recevoir des soins légers, autres que magiques. Plusieurs lits peuvent accueillir des blessés mais personne ne peut y rester la nuit.

5. Laboratoire d’Unthril Zond : Le bureau du maître de la guilde, placé sous la fenêtre, est occupé par des plumes d’oie, des pointes de plomb, des feuilles de parchemin ou de papier et par une série d’encriers au contenu noir, mauve, bleu ou rouge. Un lutrin à double plan de lecture est placé près du bureau. La grande bibliothèque croule sous les livres de toutes sortes. L’armoire de bronze aux serrures d’airain placée en face

renferme les produits les plus rares, tels qu’une écaille de dragon ou de la bave de troll. Un imposant plan de travail trône au milieu de la pièce et est encombré de mortiers, balances, meules à broyer, cornues et toutes sortes de récipients de différentes tailles. Un brasero et un alambic complètent l’ameublement.

C’est ici que dort et travaille Saaktaanith pendant son séjour. Il n’y a cependant pas de lit, le mage se réfugiant dans un espace extra-dimensionnel d’ombre pour se reposer. Un parchemin est parcouru de notes écrites de sa main, évoquant de façon obscure des éléments à ne pas oublier en vue du « changement d’horizon sur Pénombre » et le fait que « les préparatifs sont réglés ». On peut enfin trouver sur le lutrin un livre écrit en Nether ancien, le « Tome des principes d’interaction alchimique ». Quiconque peut le lire et l’étudier pendant un mois gagne un bonus de +4 aux jets d’Alchimie.

Le dirigeant de l’Aigle à Deux Têtes ne se rend que rarement à la chapelle de Shar et il ne sera donc possible de lui subtiliser sa clé que lors de son sommeil dans cette pièce, lorsqu’il se rend sur le Plan de l’Ombre et qu’il laisse sa Clé sous la garde du Chanteur de Nuit, resté dans cette pièce, ou au cours de la soirée de Galinda Amcathra, au cours de laquelle son attention sera moindre.

6. Chambre d’Unthril Zond : Elle comprend un lit, une armoire fermée à clé qui renferme des vêtements et divers autres objets. Une table de chevet sert de refuge à un serpent très venimeux. Face au lit, un coffre de voyage est surmonté d’un nécessaire de toilette.

7. Jardin d’hiver : La majeure partie de cet espace est occupée par des bacs de plantes exotiques. Certaines sont si rares que leur prix dépasse celui d’un navire de guerre (notamment un plant de Lotus Noir et des pousses de différentes drogues prisées des nobles de la ville). Une échelle de fer permet d’accéder à la terrasse située au-dessus.

8. Grenier de stockage : L’ouverture pratiquée dans la façade est surmontée d’une poulie afin d’y faire passer les matières premières comme les plantes et les minéraux. Elles sont conditionnées en tonneaux, sacs, caisses et ballots.

9. Salle de tri : Elle sert principalement pour sélectionner les plantes séchées. Les paillasses des apprentis et une armoire meublent l’un des côtés.

10. Terrasse : Elle est recouverte de centaines de fleurs odorantes, notamment de très rares espèces.

11. Pressoir : On y accède depuis l’extérieur par une rampe. L’imposant pressoir à bras trône au milieu de la pièce. Une brouette est appuyée contre le mur sous les bassines de fer blanc. Des

sacs de toile sont empilés dans un coin et servent à filtrer le jus des plantes broyées.

12. Cave voûtée : Des tonneaux pleins d’eau boueuse abritent des sangsues. À côté d’eux se trouve une cage en couverture de toile, contenant de grosses mouches nécrophages. Un tiroir permet de recueillir les œufs qui passent à travers la fine grille du fond. Les œufs donneront naissance à des asticots utilisés par les chirurgiens pour nettoyer les plaies. Une grande partie de l’espace restant sert au stockage des plantes ne supportant pas la lumière telles que certaines espèces de champignons. Le reste de la pièce est occupé par de grandes bassines de cuivre remplies de graisse et couvertes d’une épaisse couche de pétale de fleurs, permettant de fabriquer de l’essence de fleurs et des parfums. C’est ici que logent les gardes et les sorciers qui composent la suite de Saaktaanith.

Cachés dans l’Ombre

Le Cabaret des Trois Perles, situé dans le Quartier des Docks, sur l’allée des Perles, entre la rue des Ribaudes et celle de l’Escargot, a bâti sa réputation à la fois sur l’exotisme des soirées qui y sont organisées et sur l’originalité de la disposition de la salle principale.



Des affiches collées aux murs du quartier et des crieurs publics annoncent la prochaine soirée qui consiste en un défilé des dernières créations de la Guilde des Couturiers et des Stylistes, qui aura lieu ce soir. Il reste encore quelques places à vendre mais il faudra déboursier une forte somme

(plusieurs dizaines de pièces d’or) pour pouvoir réserver un des salons suspendus. Un jet de Renseignement DC 20 permet d’apprendre que ce défilé intervient dans un contexte de grande rivalité entre les différents couturiers qui s’accusent mutuellement d’espionnage et de copie de leurs œuvres. Ils apprennent d’ailleurs que, sans que le lien ne soit prouvé, qu’un dénommé Khemeran, propriétaire d’une échoppe de joaillerie de pacotille et fournisseur d’un des stylistes, a été assassiné il y a peu dans sa boutique. Cette information n’est qu’une fausse piste, le Khemeran en question étant un membre des Voleurs de l’Ombre tué par son organisation pour cause de trahison.

1. Grande salle : Elle peut accueillir plus de 60 clients autour de ses tables au plateau de marbre. La caisse centrale, située sur le comptoir, dispose d’un mécanisme de vidage par un tube qui la relie à un coffre situé dans une pièce secrète du sous-sol. Un vaisselier et des étagères occupent le mur du fond.

Le plafond se trouve loin au-dessus du sol de la tour mais différentes charpentes soutiennent les plate-formes qui portent les autres tables. Ces « salons » particuliers, qui assurent tranquillité et discrétion, font la réputation de cet établissement :

- Les sept Nuages de Saphir sont des salons mobiles. Chaque nuage comprend une table et quatre chaises fixes. Deux treuils placés au-dessus des poutres permettent le déplacement du salon. Un casier à trous muni d’une cordelette se trouve sous la table et permet de récupérer les commandes.
- Les six Jardins d’Emeraude possèdent des balustrades fleuries et peuvent être suspendus à six mètres de haut par l’intermédiaire d’une roue à écureuil installée dans le grenier. Le casier de livraison est fixé sous une poulie se trouvant à l’extérieur du cadre.
- Les quatre Salons Rubis situés sous le plafond ne sont accessibles que par le local technique. Chaque salon est entouré de palissades et son plancher se trouve à onze mètres du sol. Il contient une table avec un plateau en argent et une boîte renfermant plusieurs séries de jetons, des fauteuils et un bahut. Chaque jeton représente l’un des produits proposés par l’établissement. Le client met les jetons correspondant à sa commande sur le plateau. Quelques instants plus tard, les portes du bahut s’ouvrent d’elles-mêmes pour que le client puisse récupérer ses consommations.

Un jet de Détection DC 25 permet de remarquer, dans un des Salons Rubis, la présence discrète de Saaktaanith venu assister au défilé mais aussi de rencontrer Alhandra, dirigeante des Voleurs de

l’Ombre, pour coordonner leurs actions, ces derniers étant aujourd’hui plus des marchands et des disciples de Shar que des voleurs. Alhandra porte de hauts gants de cuir noir mais un jet d’Intelligence DC 18 permet de la reconnaître comme la cible de la course-poursuite depuis le Quartier de Cathay jusqu’à la Taverne du Gosier Assoiffé. C’était d’ailleurs une information de Saaktaanith qui avait donné l’idée à Alhandra de faire découvrir aux PJs le corps de Jardwin pour les faire accuser du meurtre. Elle ignore cependant le reste des plans poursuivis par les membres de l’Enclave. Elle souhaite également assister au défilé qui lui permet de donner une façade légale à ses trafics, en fournissant des esclaves pour tenir le rôle de mannequins et en approvisionnant les clients en drogues et substances euphorisantes.

C’est d’ailleurs sous l’effet de ces produits, combiné à la chaleur et à l’atmosphère du lieu ainsi qu’à l’alcool généreusement distribué, que les esprits s’échauffent (jet de Psychologie DC 20 pour anticiper la suite des événements) et qu’une simple altercation entre deux accessoiristes dégénère rapidement en bagarre générale. Chacun empoigne ce qui lui passe sous la main pour frapper son voisin tandis que les occupants des salons suspendus en profitent pour bombarder la salle de tout ce qui se trouve sur leur table. C’est après une dizaine de minutes de chaos généralisé qu’une patrouille de Veilleurs fait irruption dans la salle et ramène le calme, en embarquant les éléments les plus violents et les plus avinés, le défilé trouvant ainsi sa fin. Les PJs peuvent alors constater la disparition de Saaktaanith et d’Alhandra, qui ont profité du désordre pour s’éclipser discrètement...

2. Local technique : Il est en permanence occupé par un garde armé et sa porte ne s’ouvre que de l’intérieur. Seul le personnel qualifié et les clients munis d’un sceau spécial peuvent y accéder. Des échelles permettent d’atteindre les poutres et le grenier. Des cabestans occupent le fond de la pièce et servent pour le déplacement des cabines desservant les salons suspendus.

3. Cuisine : Elle comprend une grande cheminée avec un four à pain, un plan de travail, un garde-manger et un coffre à épices. Les deux bassines servant pour la plonge se trouvent dans un coin.

4. Réserve : Servant au stockage du bois et des aliments, elle dispose d’une échelle permettant de descendre à la cave.

5. Entrée de service : Elle permet d’accéder à l’étage, dans la cour et la ruelle.

6. Latrines : Publiques, elles sont le plus souvent dans un état déplorable...

7. Ecurie : Elle est occupée en permanence par un palefrenier, chargé de s’occuper des montures des plus riches clients.

8. Salle à manger : Elle contient des meubles cossus et la vaisselle est en argent et vermeil.

9. Chambre de Halidara Urinshoon : Décorée de splendides tapisseries, elle est néanmoins marquée par un style extrêmement baroque, fait de dorures et de velours, le tout dans des couleurs des plus bariolées.

10. Bureau : Doté d’un coffre contenant quelques documents sur la gestion du Cabaret (qui montrent notamment qu’Alhandra en est propriétaire), il dispose d’une sortie secrète vers l’extérieur et une autre débouchant dans le tunnel accédant à la pièce secrète du sous-sol.

11. Chambre de Zalanthess : Chambre supplémentaire, elle est actuellement occupée par une célèbre barde qui se produit pendant plusieurs semaines dans l’établissement et qui se trouve être aussi l’amante d’Halidara.

12. Chambre du cuisinier et de sa femme

13. Dortoir : Il contient les sept paillasses du personnel du cabaret.

14. Salle commune du personnel : C’est ici que le personnel du cabaret se repose quelques instants du tumulte de la salle ou lors des jours de fermeture de l’établissement.

Que ce soit par le biais de Gathgaer Milomynt, l’apothicaire rencontré à la Maison des Soins, ou lors d’une entrevue avec Illighast Chamnabbar, les PJs peuvent se rendre à la Taverne du Sylphe Endormi, située au sud du Quartier du Château, à l’intersection de la rue de l’Escargot et de la rue Shesstra. Cette taverne en apparence normale est en réalité une base de repli pour les Voleurs de l’Ombre, qui s’abstiennent de tout trafic visible ici pour ne pas attirer l’attention de la Veille.

Leur plus grande protection provient d’ailleurs de la présence très fréquente d’un de leurs capitaines, un dénommé Melvin, responsable de la Veille du Quartier du Pic, qui se trouve être également l’amant secret d’Alhandra, qu’il retrouve souvent ici.

Elle n’est pas souvent visible ici mais une surveillance de quelques heures de l’établissement permet de repérer (jet de Détection DC 20) puis de reconnaître (jet d’Intelligence DC 18) l’assassin du gnome typographe rencontré au monastère de Morteneige, à savoir la dénommée Ni Hao, associée et protectrice d’Alhandra.

Il est possible de discuter avec un autre des habitués de la taverne, connu d’Illighast même s’ils ne s’apprécient que modérément, un sage

nommé Haerun Mhammaster et spécialisé sur les arts, le folklore et les légendes des races non-humaines, ainsi que sur les questions de construction et d’architecture. Sa maison est située un peu plus haut dans le quartier, sur le premier tiers de la rue des Cloches mais il passe l’essentiel de son temps ici. Son expertise sur l’artisanat local et ses rencontres avec les plus grands artistes de la ville lui ont fait comprendre que la quasi totalité des guildes est aujourd’hui sous le contrôle des sept compagnies marchandes qui maîtrisent tous les canaux de distribution et qui en récupèrent l’essentiel des revenus. Il est ainsi capable de faire le lien entre les « Sept Sœurs » marchandes et les différentes guildes, de façon à savoir qui contrôle quoi. Il l’illustre avec l’exemple des Associés du Pentacle qui contrôlent la guilde des bouchers et ainsi l’essentiel des abattoirs de la ville pour « Oghma seul sait quoi ! », mais sans doute pour des motifs peu avouables.

1. Taverne du Sylphe Endormi : Simplement meublée d’un comptoir avec quelques tabourets ainsi que de plusieurs tables hautes, elle offre peu de possibilités de s’asseoir. Les consommations sont de faible qualité mais très abordables.

2. Arrière-salle : Ne sont acceptés ici que les habitués de la taverne, qui peuvent profiter de tables et de chaises pour déguster leur boisson dans un environnement plus calme que la taverne et profiter des différentes sortes de tabac proposées par l’établissement.

3. Salle de jeu clandestine : Salle meublée de plusieurs petites tables rondes, elle semble en apparence destinées à accueillir des petits groupes désirant boire une bière mais en réalité les plateaux des tables se retournent pour dévoiler des supports pour différents jeux de dés.

4. Cuisine : Cette pièce à la propreté douteuse dispose d’une sortie arrière discrète pour les clients fidèles.

5. Dortoir : C’est en réalité un fumoir pour les adeptes de drogues, notamment des variétés de champignons hallucinogènes séchés puis fumés, approvisionnés par Ni Hao.

6. Chambre : Il s’agit de la seule chambre privative qu’il est possible de louer, pour une durée maximale d’une nuit, sans aucun confort.

7. Réserve : De grandes étagères accueillent des dizaines de bouteilles de toute contenance ainsi que de la vaisselle sans valeur particulière. Des tonneaux de bière sont entreposés dans un coin de la pièce.

8. Chambre des taverniers Callanter et Arlanna : Simplement meublée, elle se compose d’un grand lit double et d’une commande de bois

ordinaire, dont les tiroirs sont essentiellement remplis de linge de maison.

9. Dortoir : Destiné aux agents des Voleurs de l’Ombre, il dispose d’un passage secret (jet de Fouille DC 18 pour le remarquer) vers une cache contenant des armes, des potions de Soin mineurs et des outils de voleur, ainsi qu’une échelle montant au grenier au-dessus.

10. Chambre : Destinée à Alhandra et Ni Hao, elle n’est en fait que rarement utilisée au final. C’est néanmoins ici qu’Alhandra conserve, dissimulée sous une latte du parquet (jet de Fouille DC 20), la clé des Voleurs de l’Ombre, lorsqu’elle doit réaliser une opération délicate et qu’elle ne veut pas s’encombrer ou risquer de la perdre. Même s’il existe meilleure cachette, elle postule avec raison qu’il est très difficile d’entrer ici sans se faire remarquer, compte tenu de la présence permanente de Voleurs de l’Ombre dans les différentes pièces attenantes. Le passage secret du fond du placard ne s’ouvre que vers l’extérieur.

11. Grenier : Servant de stockage et de débarras, on y accède par le biais d’une échelle depuis le dortoir commun.

12. Grenier : Cette pièce sous les toits sert de salle de réunion pour les Voleurs de l’Ombre. Une trappe permet de rejoindre, par le biais d’une échelle et d’une passage dissimulé, l’étage inférieur.

13. Collecteur principal : Non loin de l’entrée des égoûts située au fond de l’impasse Shesstra, il contient un petit quai de débarquement. Une porte de métal (DC de Crochetage 40) protège l’accès à l’escalier menant à la salle 2 via les sous-sols.

14. Cache : Protégée par un passage secret, elle contient du matériel destiné aux Voleurs de l’Ombre en fuite (vêtements, outils de voleur, rations, nécessaire de premiers soins).

15. Salle de torture : Elle est caractérisée par la présence permanente de deux gardes qui ne sont jamais très loin du système d’alarme consistant en un fil reliée à une clochette, pouvant sonner dans la salle 2.

16. Salle de réunion et de stockage : C’est ici que sont stockées les marchandises volées et en attente de revente, sans qu’il soit possible de faire de lien officiel avec la Taverne située au-dessus.

17. Cellules : Lieu d’enfermement des victimes de demandes de rançons ou des ennemis des Voleurs de l’Ombre, elles ne contiennent pour l’instant aucune victime.

18. Escalier muré : Escalier débouchant rapidement sur mur de maçonnerie récente, il s’agit en réalité d’une fausse piste (dans la mesure où la maçonnerie ne dissimule aucun passage plus ancien) pour masquer le passage secret situé sur la gauche et menant à la salle 15.

Chez les Associés du Thay

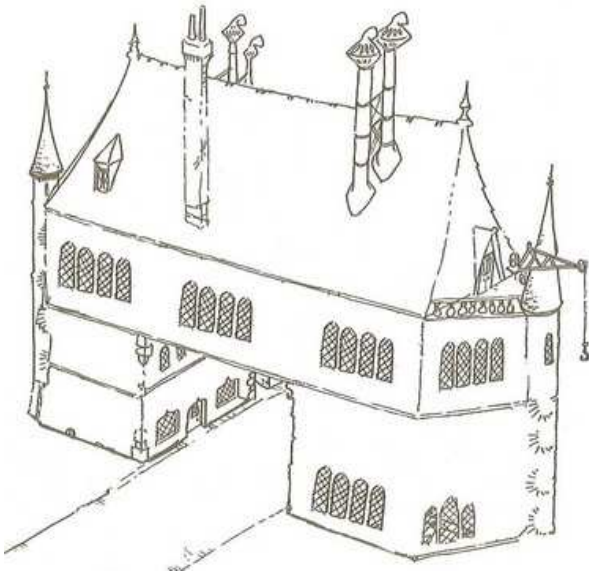
Haerun Mhammaster ou Galinda Amcathra ont pu mettre les PJs sur la piste des Associés du Pentacle, vitrine officielle en ville des Sorciers Rouge du Thay et disposant à ce titre d’une ambassade à Eauprofonde, située dans le Quartier du Château, au-dessus de la Coulée Suther et fce à la Voie Commerçante. Les Seigneurs masqués avaient fait ce choix, préférant ainsi mieux les contrôler...

Des questions habilement posées aux alentours permettent d’apprendre les éléments suivants :

- DC 10 : Les Sorciers du Thay se sont lancés depuis une centaine d’années dans la création d’ambassades, essentiellement autour de la Mer des Etoiles Déchues mais aussi dans les plus grandes villes marchandes.
- DC 10 : Ces ambassades représentent le pouvoir politique mais également économique et sont connues pour vendre différentes sortes d’objets magiques, de faible puissance mais toujours de grande qualité.
- DC 15 : L’ambassade d’Eauprofonde, établie en 1370 CV, n’est pas soumise à l’autorité des Seigneurs ou aux lois de la ville, même s’il ne doit pas y avoir de violation manifeste des lois.
- DC 20 : Des rumeurs courent sur l’existence d’un commerce illicite, via un portail menant à Port-aux-Crânes, qui permettrait ainsi de ne pas s’opposer légalement aux Seigneurs.
- DC 20 : L’ambassadeur est un certain Ethur Anszim, un puissant magicien, craint pour sa folie et apprécié pour la « créativité » de ses soirées, toujours accompagné de son garde du corps Thazar Arkanak, sans doute encore plus dangereux que lui.
- DC 20 : L’ambassadeur s’est rendu il y a quelques jours dans le Quartier des Docks, à l’abattoir Hooks
- DC 25 : Un autre représentant des Sorciers Rouges, sans doute d’un rang plus élevé qu’Ethur Anszim, est arrivé en ville il y a quelques jours, restant depuis lors à l’ambassade
- DC 25 : des domestiques ont murmuré qu’un objet personnel d’un envoyé du Thay a disparu il y a deux jours,

provoquant une violente colère d’un des Sorciers et un début d’incendie

- DC 30 : Des cris féminins ont été entendus hier à l’intérieur de l’ambassade, attirant même l’attention de la Veille qui s’est vue opposée l’immunité diplomatique. L’affaire a de toute façon été classée, les cris ne s’étant plus fait entendre.



Les murs de l’Ambassade sont faits de pierre et de mortier et un jet d’Escalade DC 20 est nécessaire pour rejoindre les terrasses.

Les portes extérieures sont en chêne renforcé de métal (jet de Crochetage DC 40 pour les crocheter ou de force DC 25 pour les enfoncer) tandis que les portes intérieures sont munies de serrures moins performantes (DC 30 pour les crocheter), systématiquement fermées à clé pendant la nuit.

1a. Emporium : Très haut de plafond (8 mètres), ce magasin principal richement décoré présente notamment des sculptures destinées à être enchantées, des bijoux d’une grande beauté, des livres de sorts vierges, des objets de cuir gravés... Les clients y viennent cependant surtout pour les objets magiques de faible valeur (2.500 pièces d’or maximum), tels que des potions, des parchemins, des anneaux ou des objets merveilleux. Peu d’objets sont cependant exposés ici, la plupart étant conservés dans la réserve. Il est également possible pour des aventuriers de proposer aux marchands de leur acheter le produit de leurs dernières explorations. Il est enfin possible, moyennant un prix important, de passer des commandes pour des objets magiques de plus forte puissance et qui seront fabriqués sur commande dans leurs ateliers de Thay.

1b. Petit salon : C’est ici que sont conduits les meilleurs clients, auxquels est servi un thé brûlant avant de conclure d’importants contrats.

2. Réserve : Lieu de stockage des objets magiques, encombré d’armoires métalliques fermées à clé, il dispose d’une porte menant à l’escalier en colimaçon mais également ce qui semble être une porte sur le mur de gauche. C’est en réalité un portail qui mène immédiatement dans une grande pièce située dans un bâtiment de Port-aux-Crânes et qui permet aux Sorciers de faire toutes sortes de commerce illicite, sans que leurs clients aient le sentiment d’avoir quitté la ville.

3. Atelier : L’escalier débouche sur la salle des gros alambics, destinés à la fois à la fabrication de parfums et de liqueurs. Les deux chaudrons de cuivre sont chauffés par la vapeur issue des deux chaudières et les essences se déversent par leur bec vers de gros réservoirs, changés en fonction de la préparation en cours.

4. Trappe d’accès : Au centre de l’atelier se trouve une trappe permettant de haler des marchandises depuis une charrette stationnée dans la rue. Les murs sont encombrés de paquets attendant d’être vidés par les Sorciers. C’est aussi ici qu’est préparée la cuisine servie au réfectoire.

5. Réfectoire : Décoré de statues des principales divinités du Thay (Baine, Loviatar, Shar et Kossuth), il sert aussi en dehors des heures de repas de lieu de travail pour la diplomatie thâyienne. Les murs sont couverts de vitrines fermées à clé renfermant les archives de l’ambassade, retraçant l’ensemble de leurs relations avec les autorités d’Eauprofonde mais également avec les autres ambassades présentes en ville. Quatre gardes protègent la pièce à toute heure du jour et de la nuit.

6. Autels des divinités : De petits autels sont disposés le long du mur, un par divinité, et sont couverts d’offrandes diverses. Les visiteurs de l’ambassade sont d’ailleurs vivement invités à manifester leur gratitude en déposant également leur obole.

7. Grenier : Mesurant près de 36 mètres de long sur 10 de large, il sert habituellement de lieu de stockage pour les matières les plus précieuses ou les plus volatiles mais a été réaménagé pour y loger l’escorte de Sama Kul et de grandes tentures pourpres ont été déployées pour cloisonner l’espace et former de grands dortoirs. La partie droite s’ouvre par une double porte en chêne sur une terrasse où est arrimée une grue capable de monter des charges depuis la rue.

8. Chambre de Thazar Arkanak : Habituellement occupée par le garde du corps de l’ambassadeur, elle a été réquisitionnée par Samas Kul. Celui-ci portait la clé des Associés du Pentacle autour du cou lors de son arrivée par les souterrains mais celle-ci est tombée lors d’une glissade malencontreuse sur le quai de l’égoût.

9. Bureau d’Ethur Anszim : Thazar Arkanak y a placé une paillasse afin d’être au plus près de l’ambassadeur.

10. Chambre d’Ethur Anszim : Richement meublée, elle est conçue pour rappeler à son occupant habituel les douceurs de son pays natal. Un braséro chauffe donc en permanence la pièce, des tapis et des teintures aux couleurs ocres la décorent tandis que des bâtonnets d’encens s’y consomment en permanence.

11. Terrasse : L’escalade jusqu’à cette terrasse étant réalisable par un voleur compétent, la double porte en chêne est renforcée de barres de métal et garnie de clous. La serrure est d’un modèle exotique et requiert un jet de Crochetage DC 40 pour l’ouvrir.

12. Grue : Un système de pignons permet à un homme de haler jusqu’à deux cents kilos, plus ou moins silencieusement.

13a. Couloir : Sa porte est ouverte de 7 heures du matin à 19 heures et mène aux différentes échoppes annexes. Un garde est posté devant l’entrée de chaque échoppe.

13b. Boutique des épices : Réputée pour la force des épices qu’elle propose, elle vend également des variétés plus communes mais également des pommades pouvant servir à procurer des premiers soins.

14. Boutique des parfums : Spécialiste des essences dont sont friands les habitants de Thay, sa clientèle est essentiellement constituée des membres des familles nobles des quartiers Nord et Maritime.

15. Boutique des liqueurs : Connue pour ses liqueurs exotiques et pour ses vins fortifiants, la boutique fait autant commerce de produits d’importation que de produits distillés sur place, à l’étage supérieur. Les clients habitués savent qu’ils peuvent également trouver sur place des fioles de drogue très prisées dans les soirées nocturnes.

16 et 19. Caves : Elles contiennent essentiellement des denrées alimentaires et les bonnes bouteilles mais également les composants (de magie ou nécessaires pour l’élaboration de certains parfums) les plus précieux. Des étagères contiennent les ouvrages retraçant les relations avec les autres compagnies marchandes. Un passage secret (jet de Fouille DC 25) permet d’accéder à la salle 17 et un treuil permet de lever la grille d’accès aux égoûts (23).

17. Cave oubliée : Prévues à l’origine comme réservoir d’eau, cette pièce sert désormais de salle de réunion secrète pour les Sorciers du Thay. Une pierre du sol pouvait être descellée pour

s’échapper (en acceptant de sauter dans l’eau putride des égoûts) mais elle a été sommairement réparée. Trois jeunes femmes y sont actuellement emprisonnées à l’aide d’anneaux scellés dans le mur et baillonnées, toutes membres d’un goupe d’aventurières se surnommant le « Gobelet d’Or », et toutes issues de familles marchandes aquafondiennes. Elles ont été capturées il y a deux jours par les gardes de Samas Kul et accusées d’avoir ramassé puis dissimulé la clé que ce dernier portait autour du cou (et qu’il n’a pas pu localiser en raison de l’enchantement jeté sur elle qui empêche les sorts de Détection). Elles continuent pour l’instant de nier le vol mais ne résisteront plus longtemps aux tortures qui leur sont infligées et finiront par avouer qu’elles l’ont effectivement ramassée puis cachée dans un recoin des égoûts connu d’elles seules. Elles révéleront évidemment leur secret à leurs sauveurs...

18, 20 et 21. Réservoirs d’eau : Remplis à ras bord, ils desservent l’ambassade et les maisons voisines. Un mécanisme de trop-plein permet de reverser l’excédent dans les égoûts.

22. Salle de garde : Cette toute petite salle sert de sas vers le quai. Un garde s’y trouve lorsque les Sorciers attendent un arrivage par ce biais mais n’y reste pas en permanence en raison de l’humidité qui y règne, d’autant que la salle est parfois inondée.

23. Herse : Une herse en fer forgé, au maillage serré et très résistant protège l’accès aux égoûts (l’entrée la plus proche étant celle de la ruelle Runer, un peu plus haut à gauche sur la Coulée Suther)). Un jet de Force DC 28 est nécessaire pour l’ouvrir sachant qu’il n’est pas possible de la crocheter (seul le treuil situé en salle 16 peut la remonter dans le plafond).

24. Quai : Le quai n’est pas très large (1,20 mètres) mais suffisant pour débarquer des marchandises arrivant par les égoûts.

Une visite du quartier des abattoirs dans les Docks afin d’enquêter sur la relation entre la guilde des bouchers et les Associés du Pentacle et sur les raisons qui ont conduit l’ambassadeur à se rendre ici va conduire les PJs à découvrir les éléments suivants :

- DC 10 : Aussi appelés « Tueries », les abattoirs sont partagés entre plusieurs boucheries et regroupés dans le quartier des bouchers, à proximité immédiate de la Place des Rencontres, à l’entrée Sud de la ville, afin de profiter de l’arrivée directe des caravanes.
- DC 15 : Chaque responsable d’abattoir est chargé de surveiller les arrivages de bestiaux, le respect de l’hygiène et la

revente des peaux à la guilde des Tanneurs, également à proximité.

- DC 15 : L’abattoir le plus sophistiqué est celui dirigé par le dénommé Moratin « Hooks », situé en contrebas de la rue de la Bourrique, à proximité du bâtiment de la Guilde des Bouchers.

Un des nombreux commis employés dans les abattoirs peut orienter les PJs vers un personnage excentrique qui a ses habitudes dans le coin et qui s’approvisionne souvent en viande crue par ici. Il est réputé bien connaître la ville et notamment les intrigues du quartier. Il s’agit d’un sage nommé Irbryth Authamaun, dont la maison est située dans le Quartier Nord, près de la porte du même nom, à proximité de la rue du Bâton-Foudre. La cloche de sa maison ne provoquera aucune réponse hormis celle d’un voisin qui informe les PJs qu’Irbyth est un coureur compulsif, qui recherche l’extase à travers l’épuisement physique et qui par ailleurs ne se nourrit que de viande crue. Il n’acceptera de parler aux PJs que lors d’une de ses multiples séances de course dans les rues de la ville (jet de Vigueur DC 15 pour tenir le rythme) et pourra leur communiquer les informations suivantes :

- Les corporations d’artisans ont déjà par le passé voulu prendre le pouvoir dans la ville et se sont d’ailleurs déjà affrontées en 1256 CV, ne réussissant qu’à maintenir un règne sanglant pendant 20 ans.
- C’est ce règne éphémère qui a permis la prospérité de la première et dernière guilde de voleurs de la ville, sous le nom des Voleurs de l’Ombre.
- Les seigneurs masqués ont cependant rapidement repris le contrôle des guildes et les Voleurs de l’Ombre ont d’ailleurs été détruits quasiment complètement en 1298 CV.
- Ils se sont ensuite reformés en Amn, avec le soutien des marchands locaux, et ont juré de se venger.
- Ils ont d’ailleurs profité d’un relâchement de la surveillance des Seigneurs pour s’implanter de nouveau en ville, et ainsi leur permettre d’avoir un contrôle de fait sur la quasi-totalité des Docks.
- Les Associés du Pentacle sont pour leur part impliqués dans ces trafics pour tout ce qui concerne le commerce illicite réalisé avec Port-aux-Crânes, même s’ils restent discrets pour ne pas s’opposer frontalement aux Seigneurs masqués.
- Les Sorciers du Thay s’approvisionnent auprès des bouchers des Docks pour disposer d’éléments nécessaires à leurs rituels magiques, en particulier des abats provenant d’animaux exotiques, abattus selon des dispositions précises.

Il dirige enfin les PJs, si le thème des intrigues marchandes les passionne vraiment, vers un de

ses amis, un gnome également passionné d’efforts physiques, nommé Vloron Keenar, que l’on peut trouver à l’auberge du Lion Souriant (Quartier Nord, près de l’intersection entre les rues Shando et du Serpent d’Or). Les PJs peuvent ainsi rencontrer un personnage sarcastique qui prend plaisir à se moquer de ses interlocuteurs mais dont les informations sont toujours justes, notamment sur l’appréciation du Pouvoir dans la ville. Il se passionne actuellement pour une des dernières modes des familles nobles, à savoir un sport nommé « rotz-balle », sorte de sioule se jouant à 11 contre 11 sur un terrain rectangulaire, sans règles particulières, et il s’est mis en tête de prendre en charge une équipe qui a élu domicile dans cette auberge après une série de défaites. Il est persuadé que « tout est affaire de mental » et qu’une préparation psychologique aboutie permettra de leur faire remonter la pente. Il n’a donc pas beaucoup de temps à consacrer aux PJs mais peut néanmoins leur dire les choses suivantes :

- La mort d’Aurore a mélangé les cartes et pourrait provoquer une nouvelle guerre des guildes
- La hausse continue des échanges entre les nations a provoqué un décalage du Pouvoir des guildes locales vers les compagnies marchandes
- Les organisations historiquement « militaires » se sont elles aussi converties au commerce, notamment les Sorciers du Thay avec les Associés du Pentacle mais aussi le Zhentarim avec le Trône de Fer
- Le Zhentarim a compris le réseau qu’il pouvait construire avec des marchands et l’intérêt que présente une façade respectable, même s’ils n’ont pas changé réellement de méthodes
- Le Trône de Fer contrôle notamment la Guilde des Aubergistes, ce qui s’explique par la possibilité d’écouler des marchandises illégalement acquises et par les informations que l’on peut obtenir par ce biais
- La Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn est une bonne illustration de la capacité du Zhentarim à mettre en place une vitrine légale (courtisanes, jeux...) à des activités légales (prostitution, parfois même esclavagisme, vente de drogues, paris illégaux...).

Sur le sujet du Zhentarim, il propose aux PJs de les mettre en relation avec un mercenaire surnommé « Dentsdor », toujours habillé en cuir noir, que l’on peut trouver à Port-aux-Crânes ou dans les Docks. C’est un ancien Zhentil auquel Vloron a déjà rendu des « services ». Il a été exclu du Zhentarim et craint désormais pour sa vie, ce qui explique qu’il n’acceptera de parler aux PJs que s’ils se recommandent de Vloron. C’est après quelques heures dans les Docks et plusieurs jets

réussis de Renseignement DC 20 que les PJs parviennent à le localiser dans la taverne de la Coupe de Cuivre (juste à gauche de la Porte Sud). Il ne sera pas très loquace d’autant qu’il n’est plus autant qu’avant au courant des activités du Trône de Fer mais il peut néanmoins communiquer aux PJs les informations suivantes :

- Le Trône de Fer est bien contrôlé par le Zhentarim quoi que l’on en dise et malgré les dénégations de ce dernier
- Il est dirigé par un dénommé Verblen, dont le titre exact est « Maître des Esclaves de Château-Zhentil » et qui vient régulièrement en ville constater l’avancement des échanges avec Port-aux-Crânes (esclaves, drogues, poison, poudre à canon...) afin de fournir toujours plus de revenus au Zhentarim.
- C’est un être particulièrement pervers et dangereux qui prend plaisir à infliger des sévices à des jeunes femmes pendant des jeux sexuels

C’est après cette brève discussion, Dentsd’or préférant rapidement prendre le large, que les PJs reprennent leur route en direction de l’abattoir Hooks.

1. Enclos : Un petit enclos permet de parquer les bovins récemment apportés par les fournisseurs et destinés à être abattus prochainement.

2. Couloir : C’est ici que les bêtes sont sommairement lavées par des commis qui leur jettent dessus des seaux remplis dans un abreuvoir proche.

3. Abattage : Les bovins sont abattus d’un coup de masse en plein front, avant d’être transportés dans la pièce suivante.

4. Echaudoir : Le bovin assommé est suspendu par les pattes arrières à un crochet qui peut coulisser le long d’un rail, les carcasses pouvant ainsi suivre l’ensemble de la chaîne d’abattage sans nécessiter de les porter à dos d’homme.

L’animal est saigné au niveau des artères carotides afin d’évacuer le plus vite possible son sang, grâce aux battements de son cœur. Le sang est récupéré dans une cuve spéciale et est destiné à la fabrication de boudins.

Les pattes antérieures sont ensuite coupées, afin de faciliter le passage de la carcasse sur la chaîne et de ne pas la souiller de ses sabots sales.

Juste après, les ouvriers procèdent au traçage du cuir : un ouvrier trace avec son couteau la peau pour pouvoir la manipuler, il retire la peau en prenant garde à ne pas salir le muscle avec la peau sale. Il coupe également la patte au niveau du genou. Il ligature le rectum afin que le contenu du système digestif de l’animal ne ressorte pas par cette voie. Un second opérateur, placé face à lui, procède de même avec la seconde patte et

retire la mamelle si elle est présente. Les cornes et le museau sont alors sciés.

D’autres ouvriers procèdent ensuite à l’arrachage du cuir : un ouvrier dépouille légèrement le collier et va remonter jusqu’au sternum afin de pouvoir ligaturer l’herbière pour éviter la sortie de contenus gastriques par cette voie. Le ventre de la carcasse est dépouillé pour faciliter l’arrachage du cuir. Grâce à un arracheur, la peau est retirée par traction. Deux opérateurs effectuent cette opération pour éviter des déchirures musculaires à certains endroits fragiles (oeillets). La peau est ensuite récupérée pour être vendue à la Guilde des Tanneurs et les carcasses sont transférées dans la salle des abats.

5. Salle des abats : Les abats blancs (tripes, intestins, panses ...) et rouges (poumons, cœur, reins, langue, rate et foie...) sont alors retirés, chaque type sur une des deux tables. Les carcasses repartent ensuite vers la salle 6. Un observateur peut d’ailleurs remarquer dans un coin de la pièce une lourde caisse de bois cerclée de métal contenant, sous d’épais pains de glace, des morceaux d’animaux exotiques, tels que des glandes de wyvern, une corne de licorne et des ailes encore sanglantes de pégases (jet de Connaissance de la Nature DC 20 pour les identifier). Un jet de Fouille DC 15 permet de plus de remarquer au sol les restes de pentacles dessinés lors de l’abattage de ces animaux, les rituels n’ayant lieu que la nuit, lorsqu’aucun ouvrier susceptible de révéler la chose n’est présent.

6. Salle de découpe et d’émoussage : Les carcasses sont ici fendues en deux le long de la colonne vertébrale grâce à une scie pourvue d’une lame ruban, puis elles sont raclées et dépouillées de toutes les parties graisseuses (ou suif, qui servira pour la fabrication de bougies) qui sont placées dans un grand tonneau.

7. Quais : Tous les produits issus de l’abattage sont régulièrement apportés sur ces quais, d’où Hooks organisent leur chargement sur les chariots des différents membres de la Guilde des Bouchers et de la Guilde des Tanneurs.

Derrière le Trône de Fer

Les différentes informations obtenues en ville devraient assez naturellement conduire les PJs à s’intéresser au Hall de la Fraternité des Aubergistes, situé dans le Quartier du Château, au nord du Palais, au 16 de la rue d’Eauprofonde.

Quelques questions habilement posées aux voisins permettent d’obtenir les informations suivantes :

- DC 10 : Le Hall est à la fois un lieu que l’on peut louer pour organiser des festivités, en particulier lorsque l’on est membre de la guilde, mais c’est aussi le

quartier général de la guilde des Aubergistes. Ses grandes pièces de réception peuvent accueillir plusieurs centaines de personnes.

- DC 15 : La maison Amcathra organise dans le lendemain soir une soirée à l’occasion du festival de la Nuit d’Or et tout ce que la ville compte de personnalités est invité
- DC 20 : La liste des participants est confidentielle mais on parle notamment des principaux marchands de la ville et des maîtres de guilde
- DC 20 : La soirée sera agrémentée de multiples animations (illusionnistes, jongleurs, cracheurs de feu, caricaturistes...) mais en particulier un célèbre artiste pickpocket nommé Gaspard Mainleste, réputé capable de dérober n’importe quoi sur quelqu’un sans éveiller son attention et dont le tour principal consiste à prélever des objets pendant la soirée pour les rendre à minuit
- DC 25 : Une calèche emmenant un haut dignitaire fait le trajet quasiment tous les jours jusqu’à la Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn

Le Gaspard Mainleste en question peut être rencontré au collège du Nouvel Olamn, sur la façade maritime de la ville, où il officie en tant que professeur auprès des élèves bardes, étant lui-même un conteur de grand talent. Il est sensible à la fois aux bonnes histoires et aux bourses bien garnies et la combinaison des deux saurait le convaincre de venir en aide aux PJs si ceux-ci le sollicitent. Il pourrait ainsi dérober des clés et les rendre à la vue de tout le monde sans que l’on se rende compte de leur remplacement par des copies. Il refusera en revanche toute participation à un vol pur et dur.

La « soirée Amcathra » est une véritable institution dans la ville et c’est une foule bigarrée qui se presse le lendemain devant le Hall des Aubergistes, chacun rivalisant d’audace dans son costume et de luxe dans ses accessoires. L’entrée est gardée par plusieurs mercenaires eux aussi en costume, sous le regard d’une patrouille de Veilleurs. Ils vérifient avec attention les invitations que doivent présenter tous les arrivants.

1. Perron : Les calèches et les fiacres qui arrivent des Quartiers Nord et Maritime se mettent en file indienne et déposent leurs occupants à l’abri de la pluie fine qui commence à tomber sur la ville.

2. Salle de bal : Très haute de plafond et disposant d’une grande estrade, cette salle accueille une troupe de troubadours, la Compagnie du Clair-Obscur, chargée de d’animer la danse pendant toute la soirée. C’est également ici que se produira vers minuit Gaspard Mainleste et qu’il rendra les différents objets qu’il aura

subtilisés pendant la soirée. Tous les participants sont costumés et masqués et la plupart des femmes sont uniquement vêtues de pièces de lingerie et ont le corps recouvert de poudre d’or.

Tous les dirigeants des compagnies marchandes sont présents, le plus souvent accompagnés d’une escorte plus ou moins discrète, mais un jet de Détection DC 20 sera nécessaire pour les reconnaître sous leur déguisement. Chacun d’entre eux portent la clé sur lui et ne la laissera pas au vestiaire, hormis Verblen dont le costume, fait de voiles et de satin, laisse voir la quasi intégralité de son corps. Voler une des clés portées sur soi suppose la réussite d’un jet de Vol à la Tire DC 20 mais aussi de réussir un jet de Discrétion DC 20, les dirigeants étant en permanence surveillés par leur escorte.

3. Petit salon : Normalement un fumoir meublé de confortables divans de cuir noir et de velours écarlate, elle accueille ce soir un prestidigateur qui multiplie les tours de magie pour émerveiller les spectateurs. Une vitrine propose des cigares et des pipes à tabac en provenance de Maztica.

4. Grand salon : La grande table d’acajou qui trône au milieu de la pièce a été repoussée sur le côté et couverte d’une grande nappe blanche brodée aux armes de la famille Amcathra (une flamme azur sur fond de gueule, aux 3 lunes d’argent) afin de disposer de multiples friandises, petits fours et confiseries délicates ainsi que toutes les sortes d’alcool connues.

5. Vestiaire : Des serveurs costumés en animaux exotiques, notamment en fauves, accueillent les arrivants et disposent leurs manteaux dans de grandes armoires contre remise d’un jeton d’argent numéroté.

6. Salle de réunion : Cette plus petite salle, normalement destinée à accueillir les réunions de travail des membres de la guilde, sert ce soir d’atelier pour les meilleurs artistes peintres du Nouvel Olamn qui brossent en quelques minutes le portrait des invités qui le souhaitent.

7. Salle de jeux : Le centre de la pièce est occupé par un grand billard et des tables sont disposées tout autour avec des croupiers pour organiser différents jeux de cartes.

8. Bibliothèque : Remarquable par ses rayonnages couverts d’ouvrages sur le thème des voyages, de la gastronomie et de lavigne, cette pièce propose de larges fauteuils à bascule qui permettent d’échapper au tumulte de la soirée.

9. Accès au jardin : Malgré la fraîcheur de la soirée, des lampions ont été disposés dans le parc de la maison afin de permettre aux invités de s’y promener librement.

10. Cabinet de travail : C’est ici que se finissent souvent les rencontres des membres de la guilde, autour de digestifs ou de tisanes pour les plus raisonnables, la pièce étant chauffée par la proximité des cuisines. Elle est ce soir encombrée de plateaux de victuailles destinés à être emportés dans le Grand Salon.

11. Cuisines et cellier : Relativement calmes d’habitude, les cuisines sont ce soir en ébullition, avec plusieurs chefs et une multitude de serveurs qui passent entre les convives avec des plateaux. Un garde en défend l’entrée pour empêcher un invité de venir directement se servir en cuisine.

L’escalier est gardé par plusieurs individus en armure dorée qui ne laissent passer que les couples souhaitant passer un moment d’intimité dans les chambres de l’étage.

12 à 14. Chambres d’invités : Toutes identiques, meublées d’un grand lit double et d’une commode et disposant d’un cabinet de toilettes, ces chambres sont normalement destinées aux hôtes de passage mais sont ce soir réservées aux convives désireux de prolonger la soirée de façon plus intime.

15. Suite d’invités : Similaire bien que plus vaste et plus luxueuse que les précédentes chambres, elle a vocation à accueillir les hôtes plus prestigieux.

16. Chambre de Brathan Zilmer : Fermée à clé (jet de Crochetage DC 30), la chambre du maître de la guilde est simplement meublée en chêne, sans luxe particulier.

17. Bureau de Brathan Zilmer : Similaire à la chambre et sans excentricités, le bureau regorge néanmoins de bibelots et de souvenirs, soit rapportés des multiples voyages de Brathan soit des cadeaux des membres de la guilde. Sans posséder une valeur très importantes, ils témoignent de l’étendue du réseau des aubergistes à travers le continent.

18. Cabinet de musique : Un grand piano et plusieurs instruments à vent sont disposés dans la pièce, témoignant de la passion de Brathan pour la musique.

L’accès au 2^{ème} étage est gardé par des mercenaires en armure qui interdisent tout passage.

19 à 21. Chambres des gardes : Simplement meublées et relativement basses de plafond, elles accueillent à la fois les gardes qui assurent la protection habituelle de la guilde et les escortes des visiteurs.

22. Chambres des maîtresses : La possibilité de rencontres discrètes est l’un des services

offerts par la guilde, ce qui explique la présence de ces chambres, servant soit à accueillir les maîtresses de certains membres de la guilde et ces derniers soit les hôtes recrutées pour une soirée par les Zhentils.

23 et 24. Remises : Ce sont dans de grands coffres de métal verrouillés (jet de Crochetage DC 30) que sont stockées les marchandises qui passent en contrebande de la Mer de Lune à la Côte des Epées.

25. Salle de réunion : Une vaste table et de confortables fauteuils trônent au milieu de la pièce, des tapisseries décorant les murs et un épais tapis représentant Château-Zhentil (jet de Connaissance des Royaumes DC 15 pour l’identifier) en masquant l’essentiel du sol. Une de ces tapisseries dissimule un portail magique, qui mène jusque dans la cour centrale de Château-Zhentil. Ce portail ne fonctionne qu’une fois par jour, pendant une heure, et n’est actif que si l’on prononce une phrase précise (« *Pouvoir pour le Noir Réseau, pouvoir pour le Zhentarim* ») que seuls connaissent les Zhentils et Brathan Zilmer. Un sort de Mythes et Légendes est sinon nécessaire pour connaître la destination et la phrase code du miroir.

26. Archives : Les murs de cette petite salle sont couverts de rayonnages qui contiennent les archives de la guilde, les achats effectués auprès des différentes compagnies marchandes, les litiges ayant opposés des membres...

27. Chambre de Verblen : Cette grande chambre, habituellement inoccupée, est celle normalement dévolue aux dignitaires du Zhentarim en visite à Eauprofonde et donc à Verblen actuellement. Une commode fermée à clé (jet de Crochetage DC 30) contient la clé du Trône de Fer lorsque Verbeln dort.

La discussion avec Vlorn Keenar ou plus simplement le fait que Maelyn y ait réservé des chambres pour les PJs va permettre à ces derniers de découvrir les surprises et les douceurs qui font la réputation de la Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn, située dans le Quartier du Château, au nord du Palais, rue des Gemmes.

La désormais traditionnelle enquête de voisinage permet de d’obtenir les renseignements suivants :

- DC 10 : Cette maison regroupe sur le même site une taverne de luxe, des salles de jeux, des possibilités d’hébergement, des saunas et des courtisanes, ce qui explique son succès, malgré des tarifs très élevés, de 5 pièces d’or pour les chambres normales à 50 pour les suites royales.
- DC 15 : Tathlorn est une extrêmement belle femme, héritière d’une longue dynastie régnant sur l’établissement depuis plusieurs dizaines d’années.

N’ayant que rarement à se défendre, elle en est toutefois parfaitement capable, que ce soit par le biais de ses dagues cachées dans ses robes ou grâce à ses longs ongles enduits de poisons divers.

- DC 20 : Il se murmure qu’elle choisit ses amants parmi certains clients, souvent les plus riches ou les plus influents.
- DC 25 : Un haut représentant du Trône de Fer dont le nom n’est pas connu (en réalité Verblen) se rend fréquemment ici, en particulier dans les saunas, et toujours en galante compagnie.

Une discussion avec une courtisane nommée Halavhraa, la « Sirène au fouet », toujours accompagnée de 2 éphèbes, maquillés de noir et toujours courts vêtus, permet en particulier d’approfondir la question du côté « obscur » de l’endroit :

- DC 15 : Les courtisanes ne sont pas à proprement parler des prostituées mais plutôt des expertes formées dès leur plus jeune âge à connaître les hommes et éveiller en eux un sentiment amoureux incommensurable, sans nécessairement d’union physique. L’expérience est souvent si forte qu’il est rare qu’un client vienne deux fois (d’autant que le prix à payer est élevé, jusqu’à 300 pièces d’or la nuit).
- DC 20 : Il est cependant possible, même si ce n’est pas officiel, de recourir aux services de prostituées plus inhabituelles et on parle de séances décadentes avec des fouets, des sacrifices et des rituels malsains.
- DC 25 : A ce titre, des membres des cultes de Shar et de Loviatar ont été aperçus dans l’établissement et ce n’était sûrement pas pour des plaisirs « conventionnels ».
- DC 25 : Les clients reconnus peuvent se faire servir des boissons illégales et peuvent également se fournir en différentes substances illicites (champignons hallucinogènes, drogues euphorisantes...).

REZ-DE-CHAUSSEE :

1. Salle commune : C’est ici que se déroulent la plupart des activités proposées par la Maison. Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette, permettent aux flambeurs de s’adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs, musiciens, conteurs... Enfin, il est possible, pour une somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde connu.

2. Cuisine : Placée sous la conduite d’un grand maître queux, elle est d’une propreté légendaire.

Les cuisiniers qui y travaillent sont triés sur le volet et exécutent dans le plus grand secret les innombrables recettes exclusives créées par le chef Heriaz d’Esharzy. On peut notamment citer les « Soixante Saveurs du Bonheur » (20 pièces d’or), servies dans 60 bols de cristal, aux goûts extrêmement variés mais tous délicieux. La réserve dissimule une trappe menant au sous-sol et empruntée par certains clients pour accéder à la « Salle de la Liberté ».

3. Loges des artistes : Pauvrement meublées et exiguës, elles ont accueilli les plus grands noms et les meilleurs élèves du Nouvel Olamn.

PREMIER ETAGE :

1. Suites royales : Il y en a trois, toutes aussi somptueuses. Les sols sont couverts de tapis moelleux réalisés par les meilleurs artisans du Calimshan, les lits monumentaux sont en ébène sculpté et les salles de bain en marbre.

2. Chambres princières : Elles sont aussi bien décorées que les suites royales mais moins spacieuses.

3. Chambres : Petites mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Il est à noter que les thermes et les bains communs sont accessibles à tous les clients disposant d’une chambre dans l’établissement. Moyennant une certaine somme d’or, il est néanmoins possible de les privatiser de façon à pouvoir profiter des plaisirs d’une ou plusieurs courtisanes. Verblen est un habitué de ce genre de pratique et il sera donc possible de tenter de remplacer la clé restée au vestiaire pendant qu’il est « occupé » ! L’une des chambres est occupée par Meriag « Briseur d’Os », gigantesque guerrier de 2 mètres de haut et de 150 kilos de muscle, chargé de la sécurité de la Maison en général et de Tathlorn en particulier. Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris pour préserver la tranquillité de l’établissement.

DEUXIEME ETAGE :

1. Appartement de la Mère Tathlorn : Ces pièces luxueusement décorées regorgent de chefs d’œuvre artistiques, évidemment bien protégées par différents pièges (poison, enchantements...). Les fenêtres sont d’étroites meurtrières garnies de barreaux.

1a. Porte d’entrée : Il s’agit en réalité de deux portes épaisses munies d’un mécanisme empêchant leur ouverture simultanée (la 1^{ère} devant être fermée avant de pouvoir ouvrir la 2^{nde}). Chaque porte est munie de serrures complexes (DC 40 pour un jet de Crochetage).

1b. Salon : Une pièce somptueuse décorée de tapis épais, de peintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe.

1c. Salle de bains : Ornée de marbre sur toutes ses facettes, sa robinetterie en or est en elle-même une curiosité inestimable.

1d. Chambre de Tathlorn : Moitié bibliothèque (avec certains ouvrages inestimables), moitié chambre, cette pièce est occupée en son centre par un énorme lit à baldaquin en bois doré, dont les draps de soie sont tissés de fils d’or.

1e. Chambre forte : Elle est taillée dans un bloc de granit et sa porte d’acier, dissimulée dans l’âtre d’une cheminée monumentale (jet de Détection 30), est munie d’énormes verrous (jet de Crochetage DC 50). Elle contient plusieurs milliers de pièces d’or, ce qui ne représente d’une partie de sa fortune, le reste ayant été investi dans différents immeubles en ville.

2. Jardin intérieur : Réalisé sous l’égide du célèbre paysagiste Sarmiel, il contient des fleurs magnifiques, spécialement importées des quatre coins du monde. Le puits du jardin est en fait un passage conduisant au sous-sol, via un portail magique qui donne l’impression de plonger au travers d’un puits réel.

3. Domaines de l’Infini Bonheur : C’est là que résident et officient les six Sublimes Compagnes de la maison. Leurs chambres individuelles sont installées de part et d’autre d’un couloir. Leurs portes sont en cristal et permettent aux clients d’apprécier les talents de décoratrice de chacune de ces dames, chacune exprimant sa personnalité par l’agencement de son « petit intérieur ». Il y a également un salon d’accueil où des eunuques perçoivent les honoraires des pensionnaires après avoir minutieusement fouillé les visiteurs.

SOUS-SOL :

C’est dans ces pièces et notamment dans la « Salle de la Liberté » que le Trône de Fer propose le même type de divertissements mais pour une clientèle beaucoup moins raffinée, que ce soit des orgies, des séances de torture ou d’autres activités encore moins avouables. La maîtresse de cérémonie est Imsharara, surnommée « Le Martinet Ecarlate », une vampire qui assure avec 6 acolytes les divertissements dans cette partie de l’établissement, à destination des nobles desoeuvrés, à l’aide de tortures, de drogues et d’alcools, tout en assurant un culte à Loviatar.

Retour à la case départ

Si les PJs ont réussi l’exploit de voler les sept clés des compagnies marchandes sans éveiller les soupçons de ses dirigeants (sinon quoi ils sont sans doute capturés avant d’en arriver ici), il leur faut donc retourner au quartier général de la Guilde des Charrons afin d’ouvrir ce fameux coffre.

Les conditions d’infiltrations sont, sauf alerte lancée par un des dirigeants, les mêmes que celles rencontrées la première fois, sauf que les PJs auront la surprise de voir que le passage secret des latrines a été définitivement muré, le remplaçant par interim d’Aurore ayant jugé que cet accès ouvert sur la voie publique n’était pas sûr. En revanche, la trappe de la Salle secrète menant aux égouts peut désormais être empruntée dans les deux sens et est munie d’un judas pour qu’un garde postée dans cette salle puisse ouvrir à un arrivant par cette voie.

Si en revanche l’alerte a été lancée, la surveillance sera démultipliée, bien que cela se fasse extrêmement discrètement, de façon à laisser les PJs entrer mais aussi à les bloquer à l’intérieur pour les capturer et leur reprendre les clés.

Si les PJs parviennent dans la salle des Archives secrètes en possession des sept clés, ils ouvrent finalement sans difficultés le coffre des Bazars d’Aurore, qui contient des lettres de change d’une valeur de 25.000 pièces d’or (mais dont les numéros sont relevés et qui seront donc quasiment impossibles à écouler à cette valeur) mais surtout un rouleau de parchemin uniquement fermé d’un sceau de cire rouge qu’il est possible de décoller. Ce parchemin est la matérialisation et l’officialisation de l’alliance entre sept compagnies marchandes majeures (et nommées) qui s’accordent sur le fait qu’elles ne doivent pas s’opposer entre elles et qu’elles doivent en revanche s’allier contre les autres compagnies, les guildes et les autorités des différents Etats et villes où elles interviennent, de façon à éliminer toute concurrence, à favoriser leurs intérêts et ainsi bâtir un oligopole de fait à leur profit. Tous les moyens légaux et illégaux, qu’ils soient physiques ou magiques, sont autorisés. Il est fait expressément mention de l’Anneau de l’Hiver dont la récupération et le réenchantement doit être considéré comme prioritaire, afin de pouvoir contrôler le climat sur de très larges portions de territoire et ainsi prendre un avantage déterminant sur la concurrence, mais également afin de disposer d’un pouvoir de contrainte extrêmement puissant sur d’éventuels opposants...

Ce traité d’alliance, sur lequel figurent les signatures des dirigeants des Sept Sœurs, est enchanté de façon similaire à un sort de Quête, contraignant ainsi les signataires à en respecter les termes jusqu’à ce que le but visé soit atteint.

Capturés !

C’est très vite après leur sortie de la guilde qu’un des PJs est contacté par une Maelyn affolée, qui allait à la rencontre du comte Cormaeryn arrivant en ville et qui a surpris une conversation du comte avec un homme de grande taille et à l’allure

sombre (qu’elle pourra confirmer comme étant Saaktaanith). Il n’est apparemment pas ce qu’il prétend être et ce serait un « changeur de forme » (en réalité le Malaugrym nommé Arathluh) qui a pris l’apparence du comte pour tromper les PJs mais sans doute aussi les commanditaires du comte ! Elle ne sait pas quoi penser, compte tenu du fait que les intentions des deux interlocuteurs semblaient très claires : récupérer l’Anneau coûte que coûte puis éliminer tous les « témoins gênants »...

Alors que les PJs sont sur le point de se retrouver, pour aller ensuite dévoiler le complot à Laérale pour clore toute l’histoire et démasquer les compagnies marchandes, ils sont soudainement et individuellement la cible d’une attaque visant à les neutraliser, que ce soit au moyen de sorts ou de fléchettes empoisonnées (jet de Vigueur DC 20 pour résister au sommeil), tandis que des mages font une diversion pour la population alentour. Chaque attaque est différente et mobilise des équipes distinctes, avec un mode opératoire spécifique pour chaque PJ.

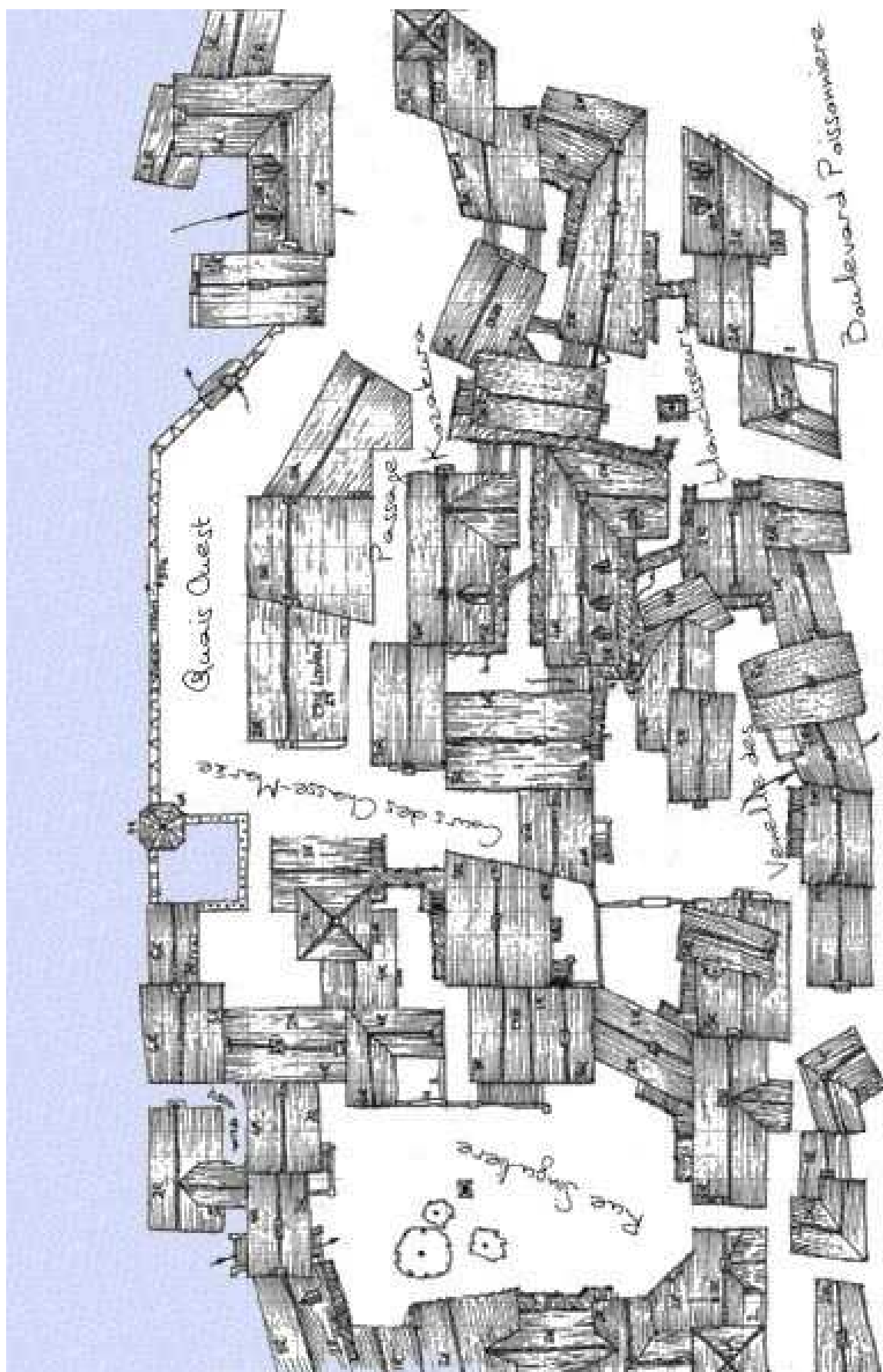
Cette attaque est l’œuvre de magiciens de l’Enclave qui vont bientôt lancer leur prise de contrôle de Pénombre et qui veulent s’assurer que les PJs ne vont justement pas dévoiler leurs plans. Ils veulent également récupérer le parchemin liant les dirigeants des Sept Sœurs afin de pouvoir délier Saaktaanith de la Quête qui pèse sur lui. Ils surveillent donc très discrètement les PJs depuis plusieurs jours grâce à des sorts de Localisation Suprême (lancés par Saaktaanith) ayant pour cible des objets magiques caractéristiques des PJs, identifiés depuis longtemps et dont ils ne se séparent pas.

Compte tenu des moyens employés et même s’il est possible de résister, l’issue est inéluctable et chaque PJ finit par succomber à l’empoisonnement et par perdre connaissance, marquant ainsi la fin du chapitre...

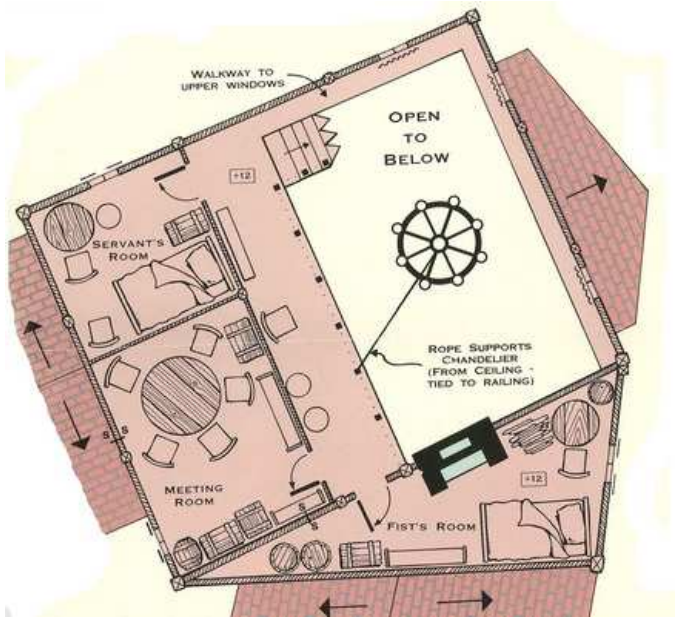
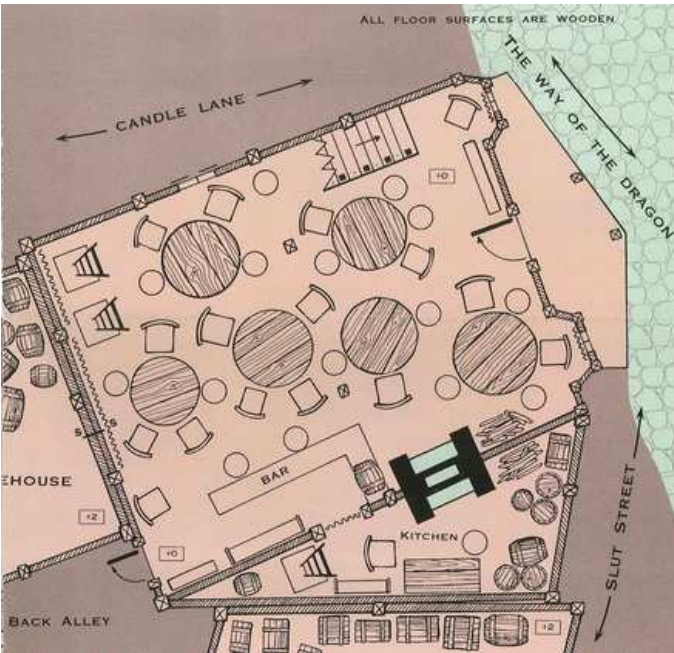
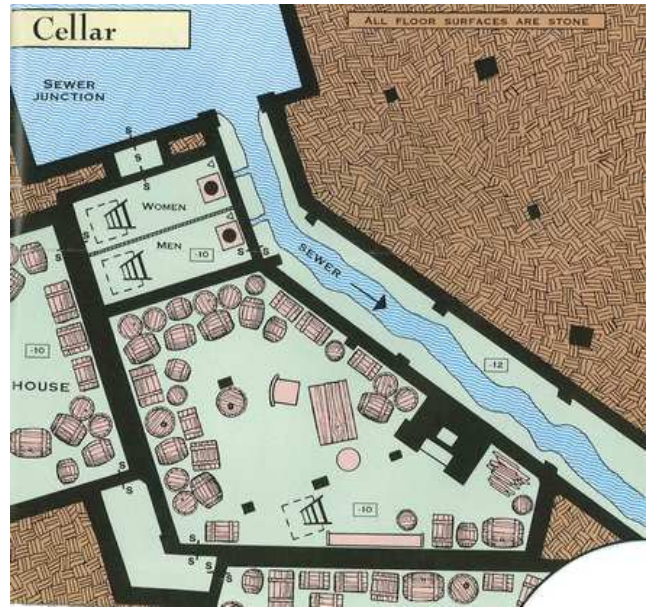
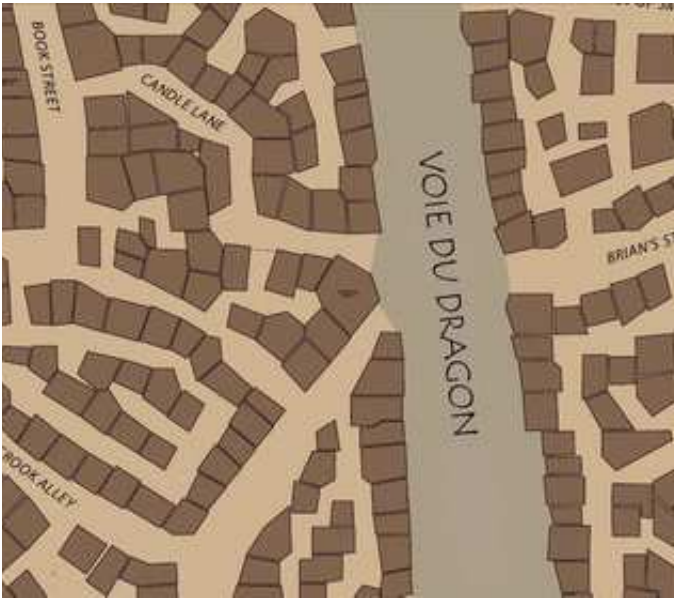
Synthèse des compagnies marchandes

Nom	Trône de Fer	Aigle à 2 Têtes	Priakos des Six Coffres	Bazars d’Aurore	Transmarche du Mineur	Associés du Pentacle	Voleurs de l’Ombre
Dirigeant	Verblen	Saaktaanith	Lydia Francsourire	Aurore l’Eclectique (décédée)	Princesse Kronia	Samas Kul	Alhandra
Domicile et quartier général	Manoir de la Fraternité des Aubergistes	Maison des Soins	Guilde des Cordeliers et Taverne « Toutes Voiles Dehors »	Guilde des Charrons	Manoir Lathkule	Ambassade de Thay	Taverne « Au Sylphe Endormi »
Lieu de rencontre possible	Maison des Plaisirs de la mère Tathlorn	Chapelle abandonnée de Shâr	Temple de Sunie	« Repos des Marchands »	« Maison des Textiles », QG de la Guilde des Tisserands	Abattoir, à proximité de la Guilde des bouchers	Cabaret des « Trois Perles »
Activités et horaires	Verblen dort et prend quelques repas au Hall des Aubergistes mais se rend tous les jours à la Maison des Plaisirs	Saaktaanith reste surtout à la Maison des Soins mais profite également des plaisirs de la ville, notamment au Cabaret des Trois Perles	Lydia n’est que rarement à la Guilde des Cordeliers et se promène souvent en ville, sans qu’il soit simple de la localiser	Pas d’activité particulière, les activités de la compagnie étant en attente tant que le remplaçant d’Aurore n’est pas nommé	Kronia passe l’essentiel de son temps au manoir Lathkule, l’ambassadeur se chargeant d’aller à la Maison des Textile, via les égoûts	Samas Kul reste à l’ambassade tandis que l’ambassadeur se rend chez Hooks, mais la clé a de toute façon été volée...	Alhandra est très difficile à suivre, partageant son temps entre les Docks et les différentes bases de la guilde, même si elle reste principalement à la Taverne
Protections	Protection permanente assurée par un capitaine (guerrier niveau 6), un mage (niv 8), un lieutenant (guerrier niv 4) et 4 soldats (guerriers niv 1)	Protection permanente assurée par un Adeptes des Ombres (Magicien niv 11/Adepte niv 9), un capitaine (guerrier niv 8), 4 arcanistes (magiciens niv 7) et 10 lieutenants (guerriers niv 5)	En fonction des besoins mais protection d’habitude limitée, avec 4 à 5 gardes du corps (guerriers niveau 3 à 7)	10 Mercenaires humains liés à la Guilde => guerriers niveau 1 à 5, menés par leur chef Amaury de Montewyvern	Escorte de 20 guerriers nains, de niveau 2 à 10, répartis en 2 équipes. Milice de 30 guerriers humains, en 3 équipes pour assurer une protection permanente	Protection permanente de Samas assurée par un Archimage rouge (niv 13), un magicien niveau 10, 2 magiciens niveau 8, un clerc de Kossuth niveau 10 et 4 guerriers niveau 9 + Idem pour la protection de l’Ambassade (avec 15 guerriers niveau 1 à 3)	Plusieurs dizaines de voleurs de différents niveaux Ni Hao, assassin au service des Triades de Cathay, entrevue au monastère de Morteneige

Plan des Quais de Cathay



Taverne du Gosier Assoiffé

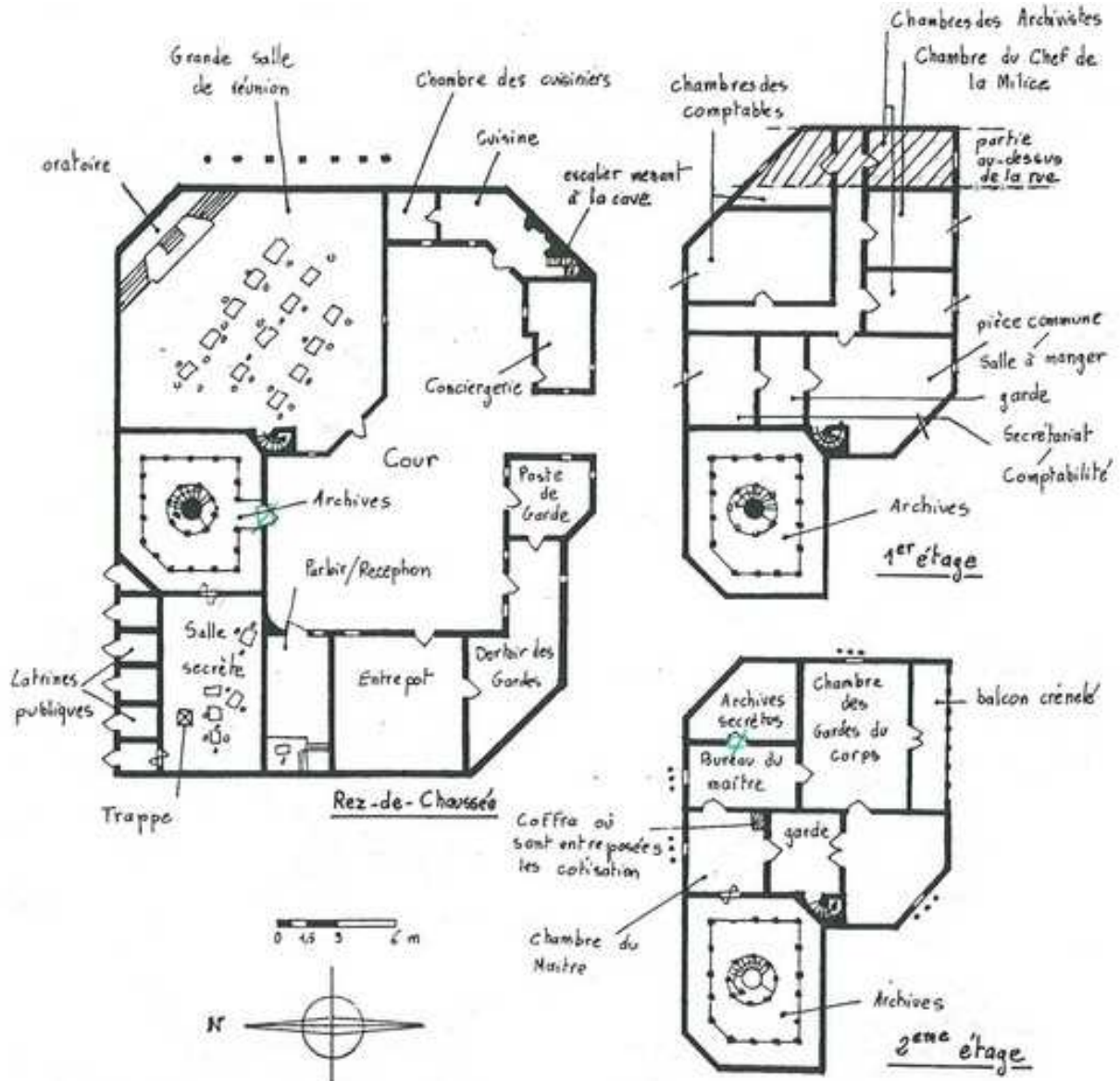


Auberge du Portail Béant



QG des Bazaars d'Aurore

Guilde des Charrons



Stèle funéraire d'Aurore

*Ci-gît
Aurore l'Eclectique,
fondatrice des Bazaars.*

*Amatrice de curiosités d'outre-océan,
elle voulait en coucher sur le papier
sa mémoire par-delà la mort.*

*Humaniste, généreuse et passionnée,
son âme a rejoint la Dame Fortune.*

1334-1395

*Ci-gît
Aurore l'Eclectique,
fondatrice des Bazaars.*

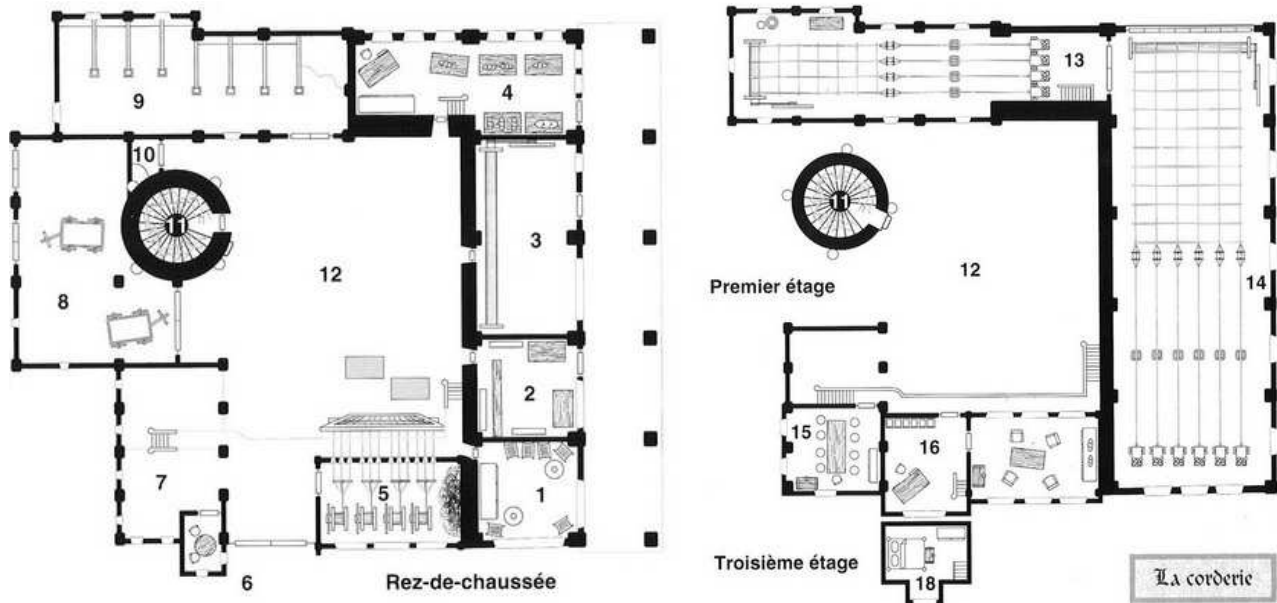
*Amatrice de curiosités d'outre-océan,
elle ~~voulait~~ en coucher sur le papier
sa mémoire par-delà ~~la~~ mort.*

*Humaniste, généreuse et passionnée,
son âme a rejoint ~~la~~ Dame Fortune.*

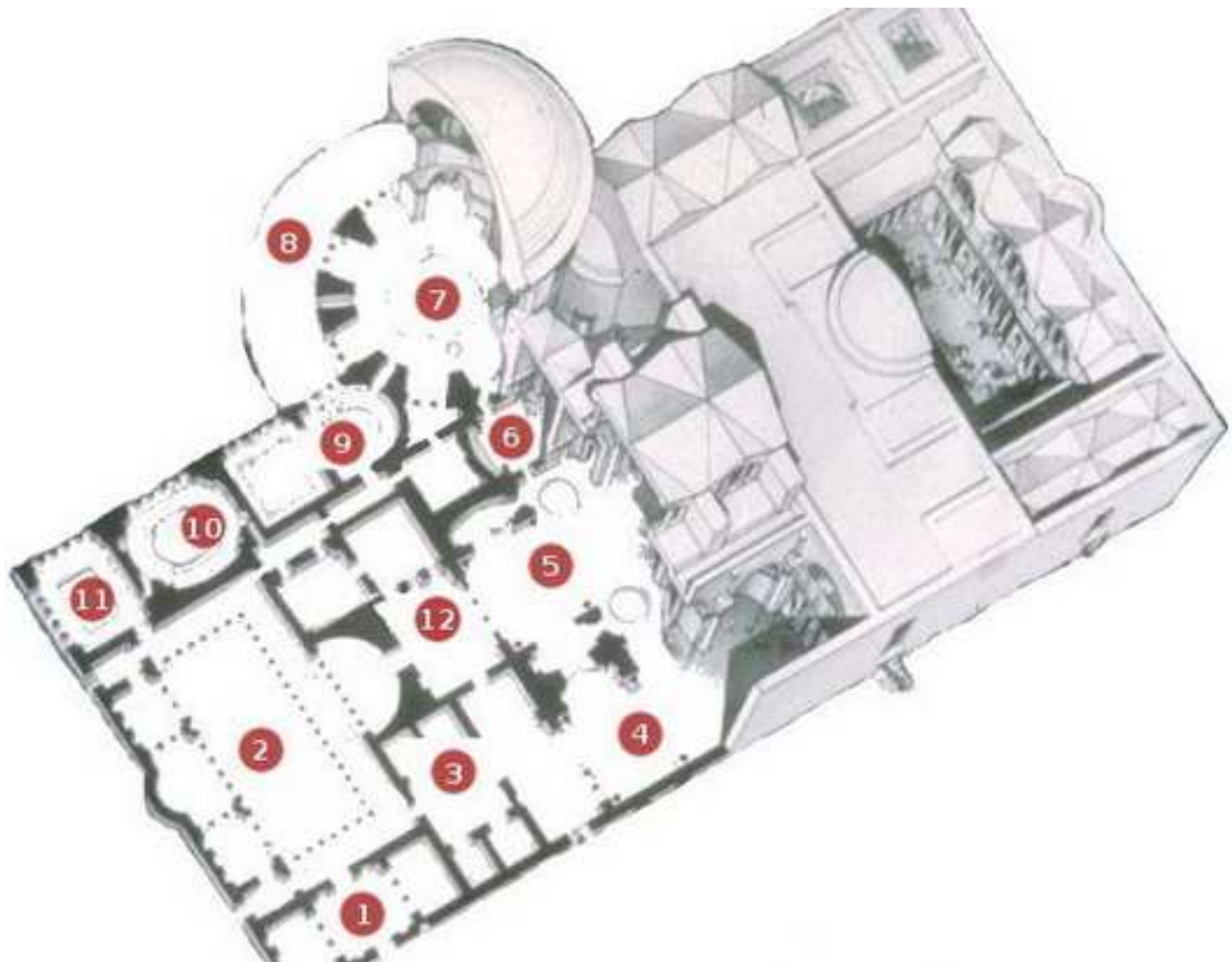
1334-1395

QG du Priakos des Six Coffres

Corderie-Taverne « Toutes voiles dehors »

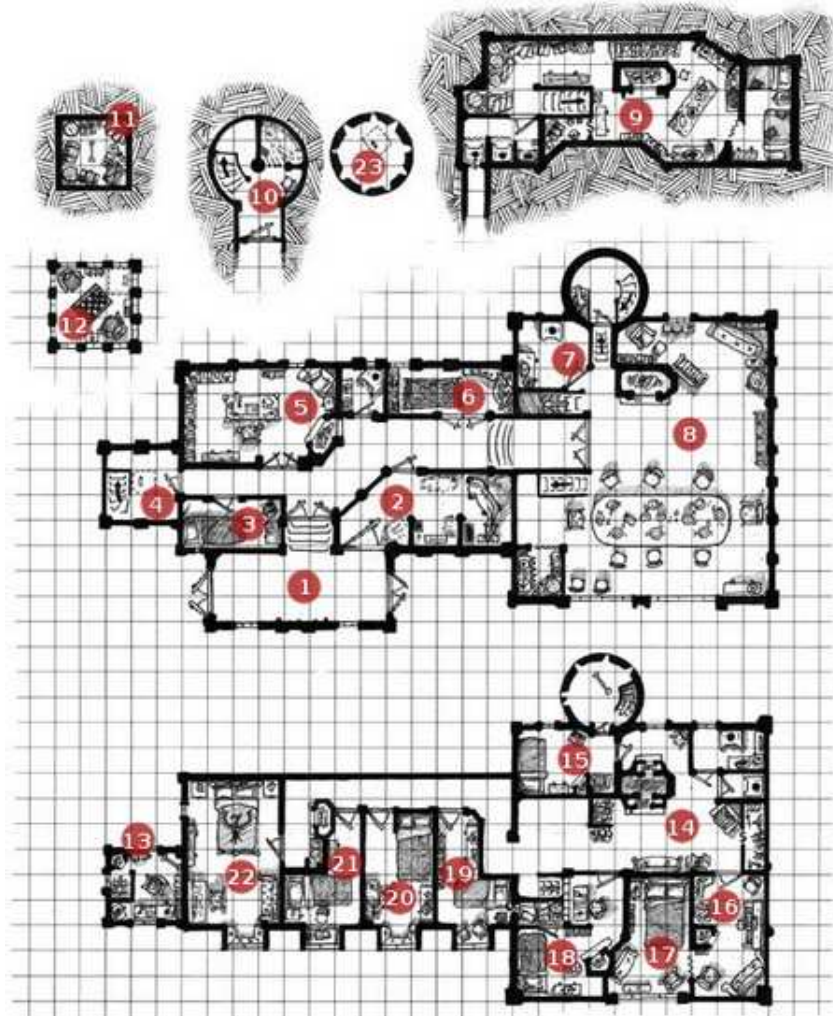


Temple de Sunie

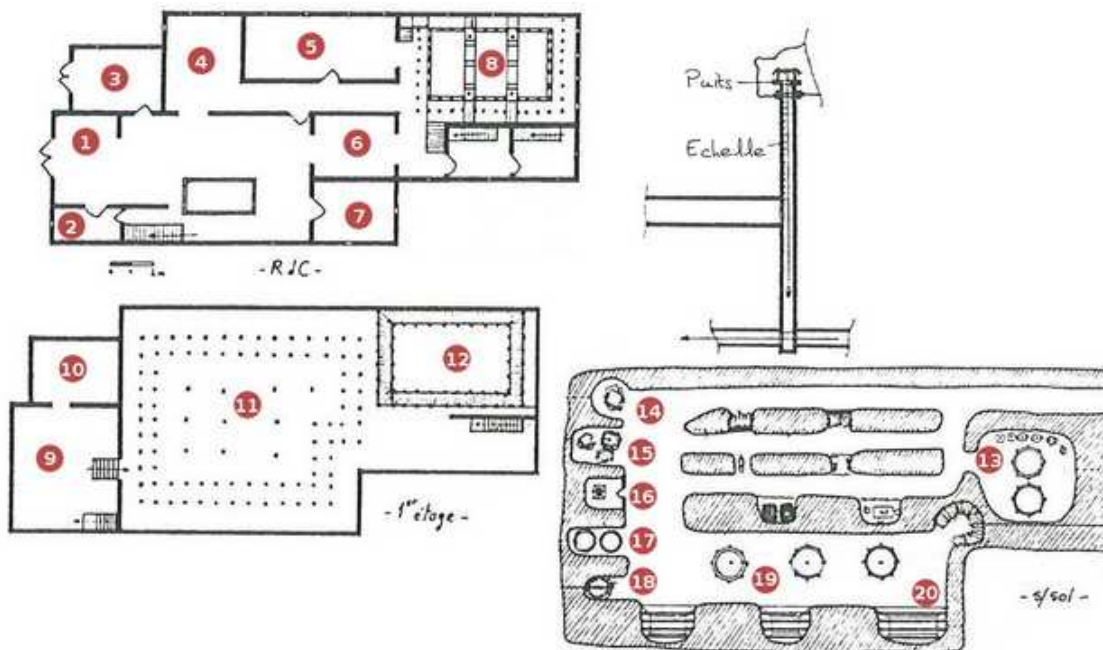


QG du Transmarche du Mineur

Manoir de la famille Lathkule

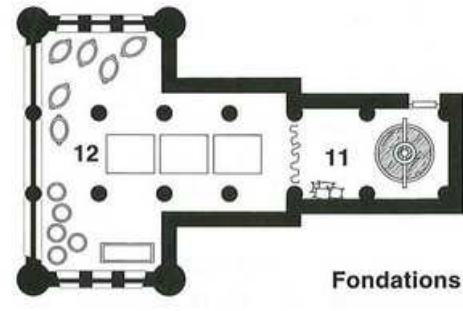
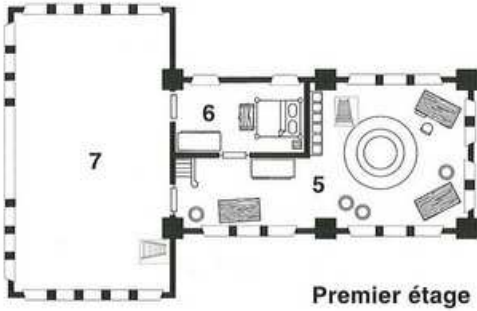
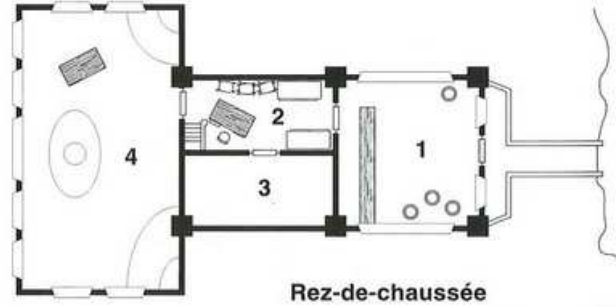
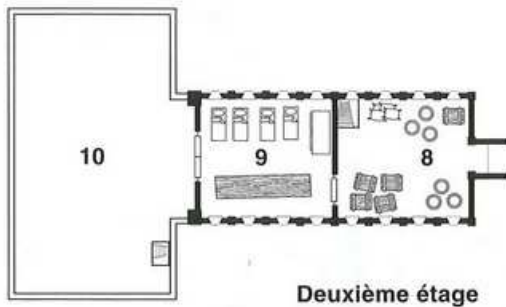


Maison des Textiles

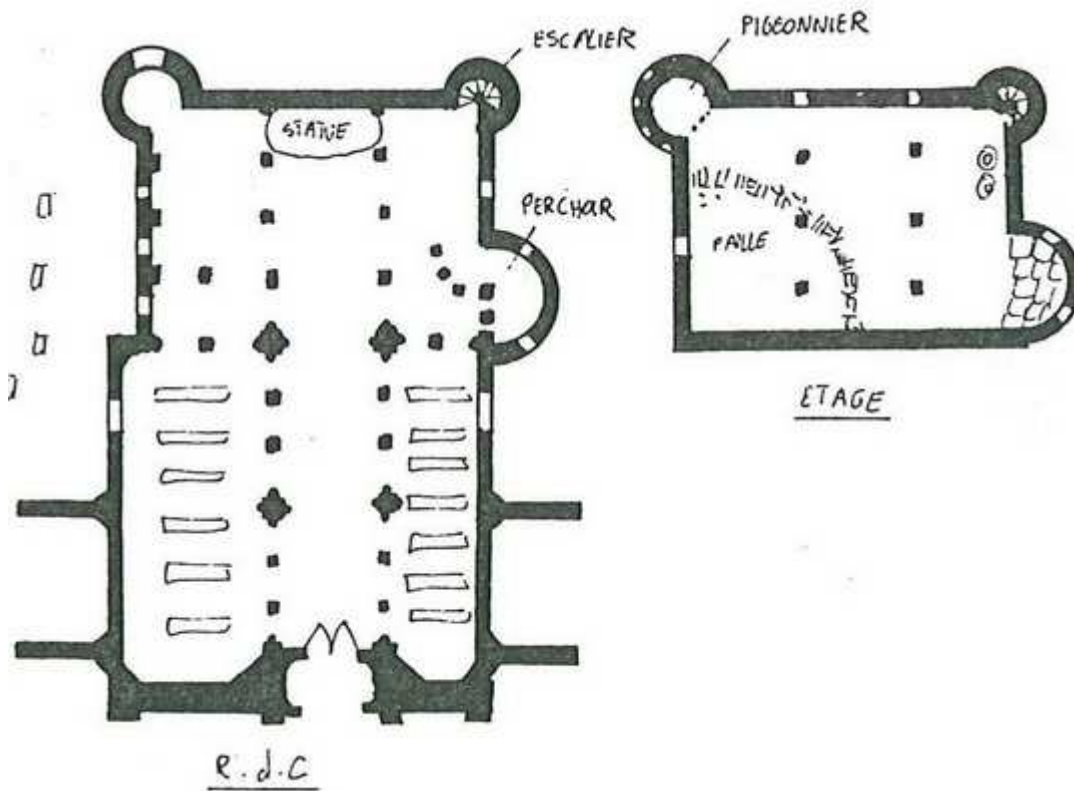


QG de l'Aigle à Deux Têtes

Maison des Soins (Guilde des Apothicaires)

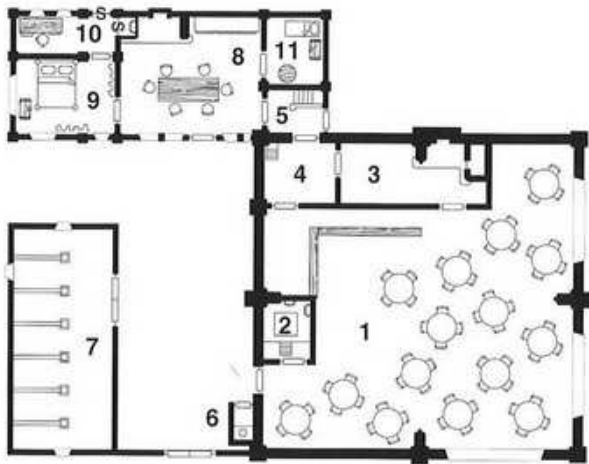


Ancienne chapelle de Shar

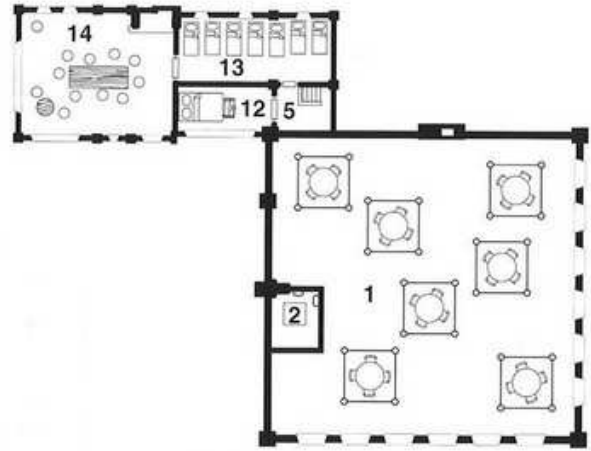


QG des Voleurs de l'Ombre

Cabaret des « Trois Perles »

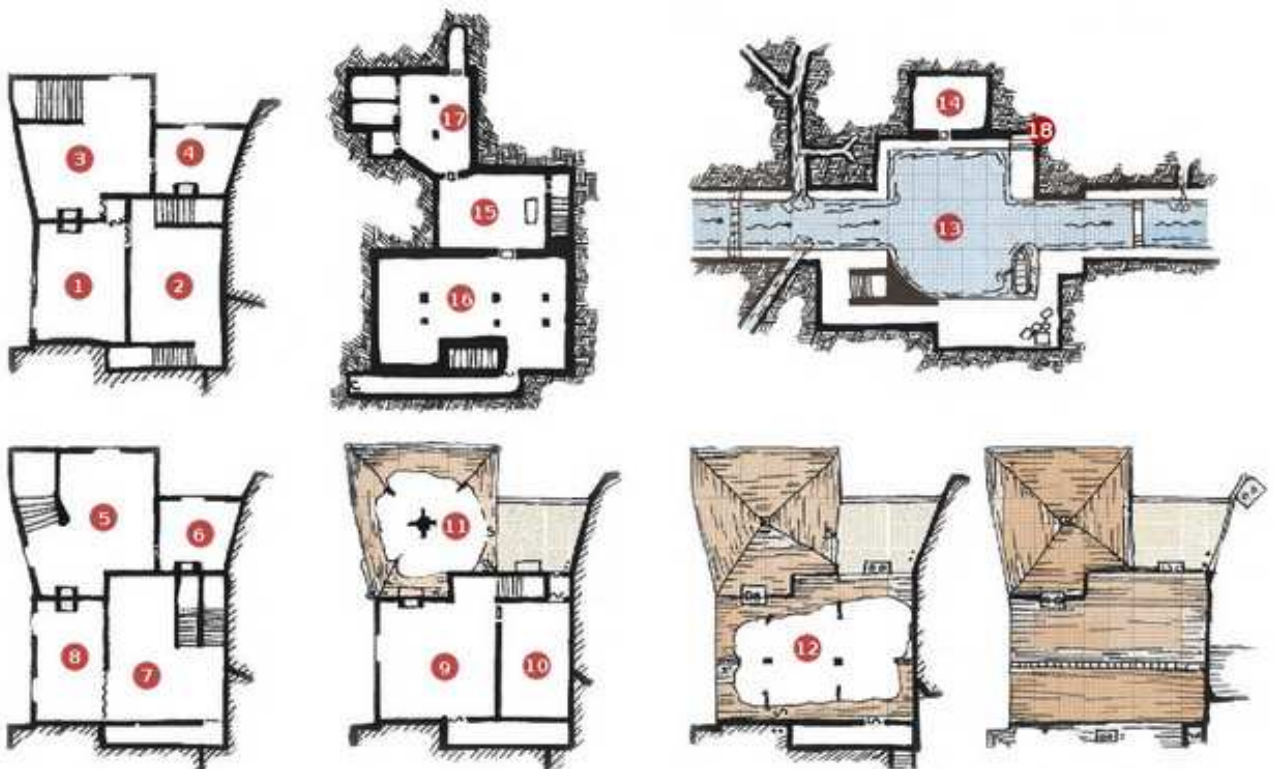


Rez-de-chaussée



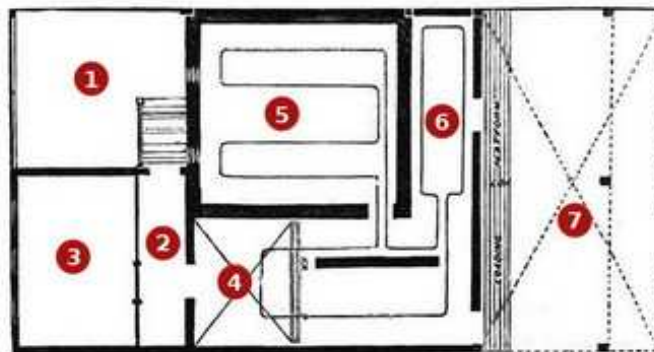
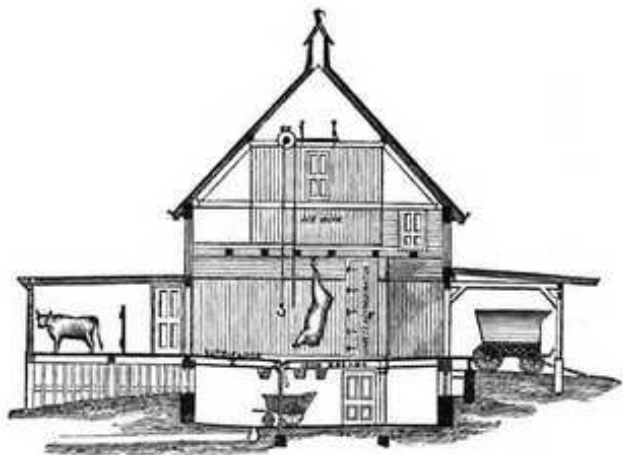
Premier étage

Taverne du « Sylphe Endormi »

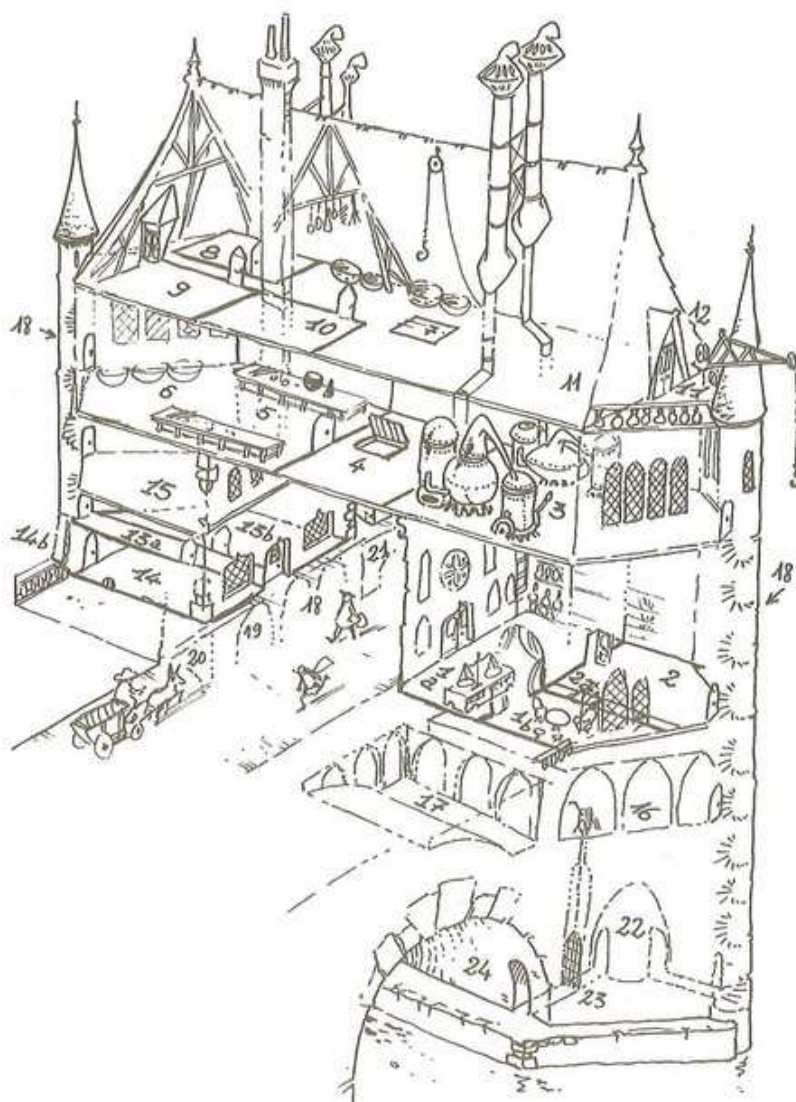


QG des Associés du Pentacle

Abattoir « Hooks » de la Guilde des Bouchers

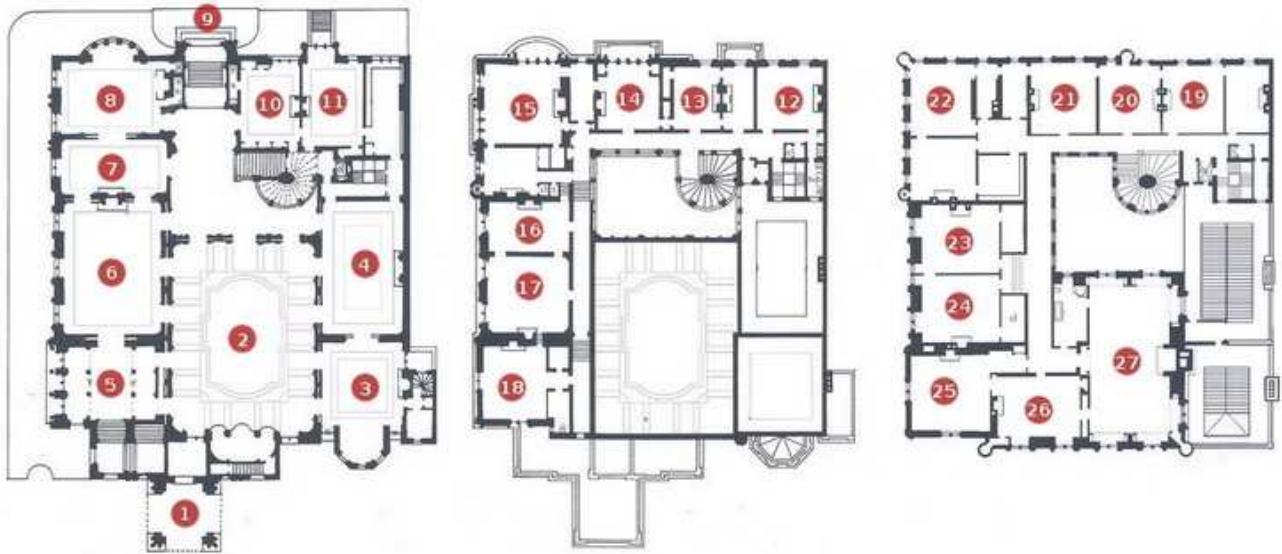


Ambassade de Thay

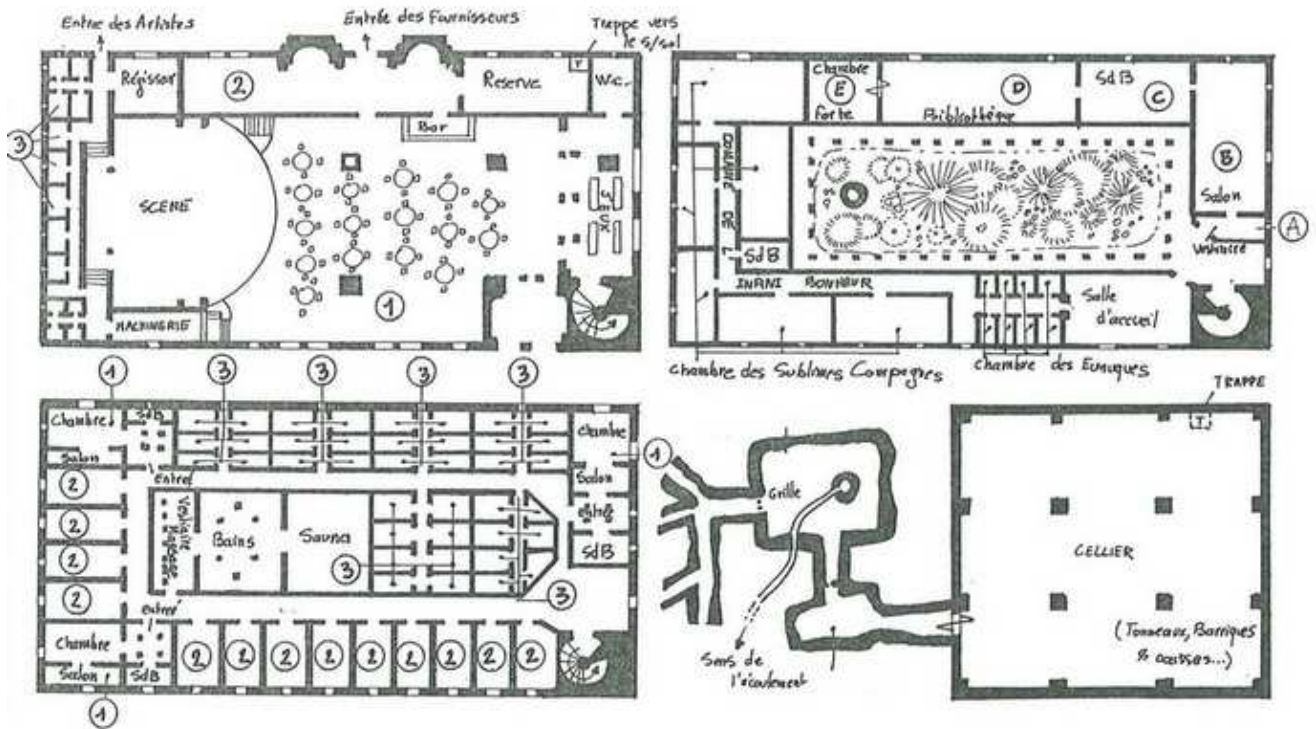


QG du Trône de Fer

Manoir de la Fraternité des Aubergistes



Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn



Clés des compagnies marchandes

Clé de l'Aigle



Clé de l'Aurore



Clé de l'Ombre



Clé du Mineur



Clé du Pentacle



Clé du Priakos



Clé du Trône

Traité des Sept Sœurs

Par le présent traité d'alliance s'engagent les compagnies du Transmarche du Mineur, des Bazaris d'Aurore, du Priakos des Six Coffres, des Associés du Pentacle, des Voleurs de l'Ombre, du Trône de Fer et de l'Aigle à Deux Têtes à :

- Ne rien faire, directement ou indirectement, susceptible d'être préjudiciable à l'une des compagnies susnommées,
- Mettre tout en oeuvre pour favoriser les intérêts de ces dernières, que ce soit vis à vis des autres compagnies marchandes, des guildes d'artisans et des autorités politiques des différents lieux où elles interviennent.










L'objectif de mise en place d'un oligopole au profit des signataires justifie les moyens à employer, licites ou non, physiques ou magiques.

La récupération et le réenchantement de l'Anneau de l'Hiver sont considérés comme prioritaires, afin de pouvoir contrôler le climat sur de très larges portions de territoire et de disposer d'un pouvoir de contrainte extrêmement puissant.

Les signataires déclarent être conscients que ce traité est enchanté de façon à les contraindre si nécessaire à la réalisation de ces objectifs.



PNJs « De l'Ombre et des Masques »

	<p>AUORE L'ECLECTIQUE</p> <p>Fondatrice aujourd'hui décédée des comptoirs des Bazzars d'Aurore</p>		<p>ALHANDRA</p> <p>Ex-assassin proche des Triades de Cathay, dirigeante des Voleurs de l'Ombre</p>		<p>LYDIA FRANC- SOURIRE</p> <p>Ancienne avatar de Waukyne, dirigeante du Priakos des Six Coffres</p>
		<p>Se fait essentiellement appeler « Silhouette », pour protéger son anonymat S'est appuyé sur sa proximité avec les Triades pour progresser dans la Guilde, jusqu'à en prendre la tête, tout en laissant croire qu'elle n'en est que le n°2</p>		<p>Aujourd'hui âgée de plus de 60 ans, elle semble cependant avoir gardé son apparence de jeunesse, sans dévoiler les secrets de cet artifice</p>	
	<p>KRONIA</p> <p>Reine du Delzounderl et dirigeante du Transmarche du Mineur</p>		<p>VERBLEN</p> <p>Maître des Esclaves de Château-Zhentil et dirigeant des activités du Trône de Fer</p>		<p>SAAKTAANITH</p> <p>Un des 5 Seigneurs Profonds de l'Enclave, dirigeant de l'Aigle à 2 Têtes</p>
<p>Épouse de Torkin, roi du Delzounderl, elle en est la dirigeante économique et politique, laissant à son mari les affaires militaires. Discrète, elle gère ses dossiers avec efficacité, en faisant toujours des intérêts des nains sa priorité</p>		<p>Ne reportant qu'à Fzoul Chembryl, dirigeant du Zhentarim, il en est considéré comme l'adjoint financier et est le contributeur essentiel des finances du réseau. Manipulateur et vicieux, il est en permanence à la recherche de nouveaux revenus et de canaux de distribution de ses marchandises illégales.</p>		<p>Prêtre 17/shadow adept 10/magicien 15 d'alignement NM</p> <p>Extrêmement diplomate et rusé, cet elfe noir est bien plus âgé qu'il n'apparaît. Sans doute mortel le plus proche de Shar, il projette de convertir l'ensemble de l'Enclave à la Magie d'Ombre et n'en est pas loin</p>	
	<p>SAMAS KUL</p> <p>Premier des Tharchions et dirigeant des Associés du Pentacle</p>		<p>CHANTEUR DE NUIT</p> <p>Membre de l'Enclave et exécuteur des basses œuvres de Saaktaanith</p>		<p>LAERALE MAINDARGENT</p> <p>Épouse non-officielle de Khelben Bâton- Noir et dirigeante des Lunétoiles</p>
<p>Très proche du Zulkir de Transmutation, ce magicien brillant et ambitieux dirige l'ensemble des activités commerciales des Sorciers du Thay Gras et cynique, il aime se parer d'étoffes précieuses et de bijoux imposants, montrant ainsi la richesse qu'il tire de ses activités</p>				<p>Une des Sept Sœurs, elle a été libérée de l'influence de Myrkul par Khelben il y a 40 ans. Désormais âgée, elle en a conservé une sagesse et une capacité de réflexion étonnantes, qui lui permettent de diriger efficacement les Lunétoiles</p>	



FADRATH MAINSURE

Chauve mais conscient de sa beauté, il dirige la flotte de la maison Ulbrinter

Capitaine du bateau « Maîtresse du Matin », en réalité un vaisseau capable de voyager dans l'espace, ce qui explique la présence dans sa cargaison de marchandises vues nulle part ailleurs et qu'il compte parmi ses bons clients des magiciens et autres amateurs de raretés



FAERUNA LA ROUSSE

Capitaine au sein de la Veille, souvent accompagnée d'une panthère



FELDROON

Ambassadeur du Delzounderl auprès d'Eauprofonde

Peut être rencontré par le biais d'une demande d'audience effectuée au Palais mais réside sinon habituellement dans son domaine du Quartier Maritime, à la croisée du Cours Grimwald et de la Promenade du Guet Maritime



DENTSDOR

Ancien maître de caravane, toujours vêtu de cuir noir, réputé pour ses fausses dents en or

Ancien membre du Zhentarim qu'il a voulu trahir, il dirigeait certaines opérations du Trône de Fer. Il se cache depuis et vit de petits trafics entre les Docks et Port-aux-Crânes.



GORVAR VIEUX-MARTEAU

Seul nain magistrat et ancien membre du Guet, grand ammateur de stratégie et d'intrigues

A été corrompu par les compagnies marchandes pour fournir des informations confidentielles en vue de l'assassinat de Khelben



HLOMMOR

Demi-orque mendiant, au faciès repoussant mais remarquable flûtiste



HRUSSE

Sumommé le « Sénéchal Sanglant » en raison de son intransigeance, il suscite parfois l'inquiétude malgré sa bonne volonté

Membre de la Force Grise
Réputé pour ses positions extrémistes et son manque de discernement, bien que son jugement soit très apprécié par le peuple et les commerçants



ILJANT

Ancien navigateur, il a conservé ses habitudes et ses contacts dans les Docks mais aussi son goût pour l'argent

Membre des Lunétoiles et premier contact auprès de Laérale Maindragent
Passionné d'intrigues et de manipulations, pour le bien de la cité



IMSHARARA

Experte en drogues, pratiques sexuelles déviantes et autres plaisirs dispensés à la Maison des Plaisirs

Utilise les rituels réalisés dans les sous-sols de la Maison des Plaisirs pour satisfaire le culte de Loviatar



JARDWIN

Ex commandeur des armées d'Eauprofonde et empreint de valeurs chevaleresques

Humain, neutre bon, rôleur 17
Conserve les valeurs acquises lors de son enfance au sein du clergé de Torm
Apris sa retraite militaire et est devenu responsable de la Force Grise, ne reportant qu'aux Seigneurs masqués

En réalité, remplacé par un Malaugrym nommé Sarth



JURISK

Ancien prêtreur sur gages devenu membre des Foulards écarlates et adjoint de Duman

Neutre bon, humain, guerrier 5

Issu d'une famille de barbares d'Uthgardt, il s'est fréquemment opposé aux volontés individualistes de contrôle de certains habitants et coordonne les activités de renseignements des Foulards écarlates, qu'il voudrait voir plus actifs.



LASKAR

Grande prêtresse de Waukyne, elle en a restauré le culte avec beaucoup de réussite

Humaine, neutre, prêtresse de Waukyne 17

Disposant d'un très grand charisme et d'une énergie équivalente, elle a permis au clergé de Waukyne de reprendre l'aura qu'il avait avant la disparition de la déesse
Ses détracteurs lui reprochent les liens très étroits qu'elle entretient avec les guildes, les compagnies marchandes et les familles nobles qui leur sont liées



IRBRYTH AUTHAUMAUN

Grand historien de la ville d'Eauprofonde, réputé taciturne et difficile à approcher

Humain, Expert 5, Neutre
Originaire de Cathay, il fait partie d'une secte dont les membres sont convaincus de trouver l'extase et la connaissance à force d'efforts physiques.
Il passe donc l'essentiel de son temps à courir dans les différents quartiers et n'accepte de répondre qu'aux sollicitations de ceux qui l'imitent.



JAVROUNA LITHKIND

Prostituée mais aussi magicienne humaine, dispose d'un réseau colossal au sein des familles nobles et marchandes

Humaine, Magicienne 7, Loyal Neutre

Officie toujours à proximité du Temple de la Connaissance afin de profiter de ses moments de pause pour parfaire ses études magiques



THESTUS THONGOLIR

Expert sur les questions de religions, il est connu pour son complexe de supériorité

Humain, Expert 4, Neutre Bon

Il est également connu pour son tic qui consiste à tordre sans arrêt sa moustache pour montrer son intense réflexion.
Il passe l'essentiel de son temps à l'auberge du Portail Béant, où il est également devenu spécialiste en dégustation d'alcools forts.



ILLIGHAST CHAMNABAR

Magicien spécialiste des Plans, il maîtrise également les histoires elfes et naines

Humain, Guerrier 5 / Magicien 5, Loyal Neutre

Mage humain originaire des jungles d'Chult et ancien boxeur surnommé « l'Ours du Nord », il en a gardé la carrure et le caractère bourru



VLORN KLEENAR

Hobbit expert sur les intrigues politiques de la Côte des Epées

Hobbit, Expert 5, Neutre

Facilement sarcastique, il a tendance à se moquer de ses interlocuteurs mais les informations qu'il communique sont toujours justes et il sait apprécier les rapports de Pouvoir au sein de la ville d'Eauprofonde.


Il s'est récemment donné pour mission de relancer la carrière d'une équipe de sioule qui a élu domicile à l'auberge du Lion Souriant.





GALINDA AMCATHRA

Fille unique de la famille Amcathra, mariée depuis peu et célèbre pour les bals costumés qu'elle organise chez elle

Humaine, Aristocrate 4, Chaotique Neutre


	SARTH
	Malaugrym ayant possédé Jardwin avant de se faire assassiner par le Chanteur de Nuit


	RHAZBOS BRIDEROUGE
	Ancien mercenaire devenu caravanier, nostalgique de ses années d'aventures

	TARLUTH
	Malaugrym complice de SARTH, en fuite depuis qu'elle a compris qu'elle était menacée
Devient en apparence une alliée des PJs mais cherche surtout à les manipuler pour attaquer l'Aigle à Deux Têtes et se venger du Chanteur de Nuit	

	KORIS IRLINGSTAR
	Plus jeune garçon de la famille Irlingstar, coursier à ses heures perdues pour gagner un peu d'argent de poche
A surpris une conversation qui mettra les PJs sur la piste du Priakos des Six Coffres Habite le domaine familial, dans le Quartier Maritime, au croisement des rues Sul et Delzorin	

	NANEATHA
	Grande prêtresse de Séluné et farouche adversaire des fidèles de Shar
Egalement membre des Foulars écarlates, elle sera la première à vouloir venger la mort de Khelben	

	SŒUR CHARITE
	Ancienne disciple de Séluné touchée par une malédiction de Shar
Saura, si les PJs l'écoutent, leur donner de précieuses informations sur le clergé de Shar à Eauptrofonde et les buts qu'ils poursuivent	

	NI HAO
	Assassin au service des Triades du Cathay, elle assure la protection rapprochée d'Alhandra

	TATHLORN
	Propriétaire et première animatrice de la Maison des Plaisirs du même nom, elle est réputée pour sa grande beauté

	ETHUR ANSZIM
	Ambassadeur du Thay à Eauptrofonde, réputé pour sa folie et la créativité de ses soirées, mais aussi pour ses tatouages
Se repose sur son garde du corps Thazar pour exécuter notamment les tortures sur les aventurières du Gobelet d'Or afin de retrouver la clé des Associés du Pentacle	



EVENIEL

Ambassadeur des elfes de l'Éternelle-
Rencontre à Éauprofonde



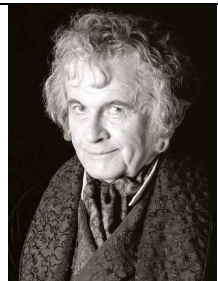
SERPENTIL

Propriétaire et gérant de l'échoppe de l'Écritoire, mais aussi confident d'Aurore



VANRAK ETOILE DE LUNE

Paria de sa famille, dirigeant du culte de Shar à Éauprofonde



GASPARD MAINLESTE

Professeur au collège du Nouvel Olamn, expert en escamotage et autres tours associés



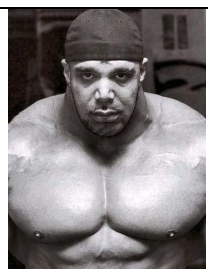
ILIGHRYN

Prêtre d'Ao et seul membre du culte en ville, ancien riche marchand qui rêve d'abolir les anciennes religions



HALAVHRAA

Courtisane de la Maison des Plaisirs, toujours pleine d'imagination et de créativité



MERIAG BRISEUR D'OS

Responsable de la sécurité de la Maison des Plaisirs, au cerveau inversement proportionnel à sa force



SARJAK BELZOUR










Secrétaire fidèle d'Aurore, il assure la gestion des Bazar tant que son successeur n'est pas nommé



BRATHAN ZILMER

Maître de la Guilde des Aubergistes et obligé de Verblen qu'il n'apprécie guère

Compagnies marchandes

	<p>AIGLE A DEUX TETES</p> <p>Compagnie agissant pour le compte de membres de l'Enclave de Pénombre</p>		<p>ASSOCIES DU PENTACLE</p> <p>Compagnie représentant les intérêts marchands des Sorciers du Thay</p>		<p>BAZARS D'AURORE</p> <p>Compagnie célèbre pour ses nombreux comptoirs, dans toutes les régions de Faerun</p>
<p>Rencontrée à Pénombre (§2) mais aussi dans la prison des Reflets (§8)</p> <p>Contrôle les guildes des Apothicaires, des Papetiers, qui sont autant de couvertures pour obtenir des composants de sorts exotiques ou interdits</p> <p>Contrôle également la Guilde des Cartographes qui leur permet de localiser d'anciens sites du Néthérial</p>		<p>Rencontrée dans le Monastère de Morteneige (§4)</p> <p>Contrôle les guildes des Bouchers, des Tanneurs et des Scribes, afin de couvrir des trafics illicites et des rituels magiques</p> <p>Appelée aussi «Guilde du Commerce Etranger», elle est dirigée par le Zulkir de Transmutation, Samas Kul, mage brillant et ambitieux</p>		<p>Rencontrée à Lunargent, après l'exploration du sanctuaire de l'Enclume Eternelle (§6)</p> <p>Contrôle les guildes des Fabricants de chariots, des Brasseurs et des Couturiers</p>	
	<p>PRIAKOS DES SIX COFFRES</p> <p>Compagnie fondée par Lydia Francsourire, basée à Eauprofonde</p>		<p>TRANSMARCHE DU MINEUR</p> <p>Seule compagnie non humaine, basée à la Citadelle Felbar</p>		<p>TRONE DE FER</p> <p>Compagnie marchande représentant les intérêts du Zhentarim</p>
<p>A financé une part importante de l'effort de guerre de l'Athalantar contre les habitants de la Haute Forêt (§5)</p> <p>Contrôle les guildes des Tisseurs de cordes, des Marins et des Souffleurs de verre</p>		<p>A monté une expédition convoyant des sels rouges au travers du désert d'Anauroch pour les vendre à Pénombre (§2)</p> <p>Contrôle les guildes des Joailliers, des Maçons et des Tisserands</p>		<p>Aperçu dans la ville orque de Mhiilanniir, au travers de sacs de sels rouges achetés à Pénombre (§3)</p> <p>Contrôle les guildes des Forgerons, des Aubergistes, des Boulangers et des Guides, ce qui permet aux zhentils de faire des reconnaissances de voies commerciales et de bénéficier d'implantations dans chaque ville</p>	
	<p>VOLEURS DE L'OMBRE</p> <p>Aujourd'hui autant guilde de voleurs que compagnie marchande, basée à Port-aux-Crânes, sous la ville d'Eauprofonde</p>		<p>LIGUE DES MARCHANDS DE BALDUR</p> <p>De création récente et dirigée par 3 hommes de Baldur, son succès est basé sur ses caravanes</p>		<p>ROIS-MARCHANDS D'AMN</p> <p>Représentation officielle du Conseil des Six et du Royaume d'Amn,</p>
<p>Confrontée à Eauprofonde, spécialisée dans la contrebande et le commerce de marchandises illicites (§7)</p> <p>Contrôle globalement les Docks et Port-aux-Crânes, mais surtout les guildes des Pêcheurs, des Egoutiers et des Blanchisseurs</p>		<p>Opposée au Trône de Fer, elle ne fait pas partie des Sept Sœurs malgré son profil qui la rendrait parfaitement éligible</p>		<p>Exclue de membres potentiels des Sept Sœurs du fait de son statut de représentation officielle d'un Etat alors que les Associés du Pentacle en font déjà partie</p>	

Alhandra³	
Carac.	Female human Rog5/Shadow Thief of Amn 5/Assassin 5; CR 17; HD 15d6+15; hp 70; Init +8; Spd 50 ft; AC 25, touch 15, flat-footed 21; BAB +9/+4; Atk +16 melee (1D6+4/18-20, +1 spellblade rapier), Full Atk +14/+9 melee (1D6+4/18-20, +1 spellblade rapier) and +15 melee (1D4+5/19-20 plus 1D6 acid, +2 corrosive assassin's dagger of venom); SA death attack, sneak attack +9D6, poison use, spells; SQ control lights, darkvision 60 ft., doublespek, evasion, fast healing 2, improved uncanny dodge, invisibility, reputation +3, +2 save against poison, shadesight, shadow image, shadow stride 1f/2 rounds, shadow travel, spel resistance 26, trapfinding, trap sense +1, uncanny dodge ; AL CE ; SV Fort +7, Ref +20, Will +6; Str 12(+1), Dex 18(+4), Con 12(+1), Int 13(+1), Wis 8(-1), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	Balance+15, bluff +16, Climb +10, Diplomacy +7, Disable device +10, Disguise +12, Escape artist +13, Forgery +5, Gather information +14, Hide +21, Intimidate +12, Jump +12, Knowledge local +6, Listen +8, Move silently +21, Open lock +13, Search +5, Sleight of hand +15, Spot +8, Tumble +15, Use rope +9, bling fighting, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved Feint, Improved initiative, Persuasive, Two weapong fighting, Weapon finesse
Sorts	(4/2 per day; caster level 5 th) : 1 - Detect poison, low-light vision, obscuring mist, true strike; 2 - Cat's grace, darkness, pass without trace
Equip.	+3 mithral chain shirt, Dartdasher (+1 spellblade [magic missile] rapier), Viperfang, greenstone amulet, ring of feather falling, ring of freedom of movement, rope of entanglement, 3 potions of Cure serious wounds

Lydia Francsourire	
Carac.	Female human Clr2/Exp10; CR 12; HD 10d6+2d8+24; hp 86; Init -2; Spd 20 ft; AC 22/19, touch 9, flat-footed 22/19 (-2 Dex,+1 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +8; Melee shortspear +9/+4 two-handed (1d8+1/19-20/x3), or spiked gauntlet +9/+4 light (1d4+1); Ranged light crossbow +8 (1d8+2/19-20); SA turn undead 6/day; SQ free movement (2 rounds), good fortune 1/day; AL NG; SV Fort +10, Ref +3, Will +14; Str 11(+0), Dex 6(-2), Con 14(+2), Int 18(+4), Wis 19(+4), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE-2(6), SPOT+4, LISTEN+8(4), MOVE SILENTLY+6(4), appraise+5(1), balance-8, bluff+8(5), climb-6, concentration+6(4), craft(weaver)+19(15), diplomacy+7, disguise+8(5), escape artist-7(1), gather info+10(7), handle animal+4(1), innuendo+7(3), intimidate+5, jump-5(1), knowledge(arcana)+9(5), knowledge(religion)+6(2), profession(lumberjack)+9(5), scry+7(3), sense motive+17(13), spellcraft+12(8), swim+3(3), use rope+0(2); great fortitude, improved critical(shortspear), lightning reflexes, quick draw, silent spell, spell penetration. Skill Extras: +2 to transmit innuendo, +2 to receive innuendo, +2 disguise when acting.
Sorts	Clr Spells Prepared: (4/3+1) (DC = 14 + spell level) 0--Create Water, Cure Minor Wounds, Light, Resistance; 1--Cause Fear, Command, Detect Undead, `Entropic Shield. Domain Spells: (luck, travel): 1--Entropic Shield, Expeditious Retreat.
Equip.	+1 light crossbow, +1 spiked gauntlet, 34 +1 bolt(s), +1 shortspear, +1 full plate (`silent moves), +1 large steel shield, Feather Token (anchor), Glove of Storing, Handy Haversack, Ring - Feather Falling, `Amulet of Natural Armor (+1), `Ring - Protection +1, Potion of Nondetection, Potion of Oil of Timelessness, Scroll of Detect Law (CL1) (2), Scroll of Doom (CL1), Scroll of Sanctuary (CL1), Antitoxin (vial), 79 gp.

Laeral Mairdargent	
Carac.	Ranger 5, Wizard 25, Medium Humanoid, Hit Dice: 5d8+25d4+240 (328 hp), Initiative: +3 (+3 Dex), Speed: 30 ft. (6 squares); Armor Class: 23 (+3 Dex, +10 armor), touch 13, flat-footed 20; Base Att/Grapple: +17/+18; Attack: Spell +18 melee touch, or +20 ranged touch; Full Attack: Spell +18 melee touch, or +20 ranged touch; Space/Reach: 5 ft./5 ft. Special Attacks: Spell-like abilities, spells. Special Qualities: Ageless, animal companion, arcane knowledge, Chosen immunities, detect magic, disguise self, divining touch, enhanced Constitution, favoured enemies (abberations +2, undead +4), fire resistance 30, immunities, name and song attunement, protections, regeneration, silver fire, summon familiar, sustenance, Weave focus, wild empathy +10, wild surge. Saves: Fort +22, Ref +17, Will +20 (+3 all vs. supernatural effects, +5 all vs. spells) Abilities: Str 13, Dex 17, Con 26, Int 28, Wis 21, Cha 20
Comp. & Dons	Skills: Bluff +12, Concentration +31, Diplomacy +18, Disguise +10 (+13 acting), Heal +13, Handle Animal +14, Intimidate +7, Knowledge (arcana) +39, Knowledge (geography) +21 (+23 Waterdeep), Knowledge (history) +24 (+26 Waterdeep), Knowledge (nature) +23, Knowledge (nobility and royalty) +19 (+21 Waterdeep), Knowledge (the planes) +19, Knowledge (Waterdeep local) +24, Perform (sing) +9, Profession (herbalist) +10, Ride (horse) +11, Sense Motive +16, Speak Language x3, Spellcraft +48, Survival +15 (+17 avoid getting lost, +17 natural, +17 planar), Swim +14. Feats: Blessed of the Seven Sisters, Chain Spell, Combat Casting, Craft Wand, Craft Wondrous Item, Delay Spell, Endurance, Enlarge Spell, Extend Spell, Forge Ring, Initiate of Mystra, Maximize Spell, Negotiator, Quicken Spell, Scribe Scroll, Self-Sufficient, Silent Spell, Spellcasting Prodigy (wizard), Still Spell, Track, Two-Weapon Fighting Epic Feats: Improved Metamagic
Sorts	0 - ghost sound, mage hand, message, prestidigitation; 1st - burning hands, detect secret doors, erase, hold portal, identify, obscuring mist, protection from evil; 2nd - alter self, detect thoughts, invisibility, locate object, magic missile (silent, still), see invisibility, web; 3rd - clairaudience/clairvoyance, displacement, haste, hold person, slow, tongues; 4th - confusion, detect scrying, Laeral's aqueous column, Laeral's gesture, minor globe of invulnerability, polymorph; 5th - fabricate, hold monster, Laeral's disrobement, Muirara's map, seeming, sending; 6th - antimagic field, contingency, globe of invulnerability, mislead, spell mirror, true seeing; 7th - greater teleport, limited wish, reverse gravity, spell turning, wandweird; 8th - Laeral's invisible blade, mass charm, maze, mind blank, protection from spells; 9th - foresight, Laeral's crowning touch, prismatic sphere, temporal stasis, time stop.
Equip.	Amulet of proof against detection and location, anklets of armor +10 (silver and ornamented with tiny padlocks that become a type of Quaal's feather token that allow for passwall on touch and command), ring of animal friendship, ring of freedom of movement, wand of hold monster, wand of magic missile (9th, 37 charges), wand of polymorph (4th, 32 charges)

³ Cf. *Alauneth Orrane dans « Waterdeep, City of Splendors » page 69*

Princesse Kronia	
Carac.	Female mountain dwarf Exp9; CR 9; HD 9d6; hp 28; Init +1; Spd 20 ft; AC 23, touch 14, flat-footed 22 (+1 Dex,+2 nat,+5 armor,+2 armor enh.,+3 defl.); BAB +6; Melee heavy mace +12/+7 (1d8+6), or dagger +9/+4 light (1d4+3+1d6 shock/19-20); Ranged javelin +9/+4 (1d6+4); SA +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60'; AL CG; SV Fort +5, Ref +6, Will +9; Str 14(+2), Dex 13(+1), Con 11(+0), Int 21(+5), Wis 16(+3), Cha 15(+2)
Comp. & Dons	HIDE+2(1), SPOT+14(11), LISTEN+6(3), MOVE SILENTLY+1, bluff+9(7), concentration+6(6), craft(painter)+17(12), diplomacy+10(4), disable device+6(1), gather info+9(7), innuendo+6(3), intimidate+8(4), intuit dir+5(2), knowledge(arcana)+10(5), perform+8(6), profession(brewer)+8(5), sense motive+14(11), swim+4(2); combat reflexes, great fortitude, lightning reflexes, quick draw
Equip.	+2 javelin, +1 dagger (` shock), +4 heavy mace, +2 mithral breastplate (spell resistance (13)), Figurine of Wondrous Power (onyx dog), Ring - Feather Falling, Scarab Golembane (flesh), ` Amulet of Natural Armor (+2), ` Headband of Intellect +2, ` Ring - Protection +3, Potion of Ghoul Touch, Potion of Neutralize Poison, Potion of Oil of Slipperiness, Potion of Vision, 44 gp

Verblen (LE male human guerrier 9 / voleur 2)	
Carac.	Male human Ftr9/Rog2; CR 11; HD 2d6+9d10+11; hp 78; Init +2; Spd 30 ft; AC 21/18, touch 12, flat-footed 19/16 (+2 Dex,+1 nat,+4 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +10; Melee battleaxe +11/+6 (1d8+3/x3) and spiked gauntlet +11/+6 two-handed (1d4+2), or battleaxe +13/+8 (1d8+3/x3), or spiked gauntlet +13/+8 light (1d4+3); Ranged composite longbow +14/+9 (1d8+4/x3); SA sneak attack +1d6; SQ evasion; AL LE; SV Fort +7, Ref +10, Will +3; Str 15(+2), Dex 15(+2), Con 13(+1), Int 12(+1), Wis 11(+0), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	HIDE+5(3), SPOT+4(4), LISTEN+3(3), MOVE SILENTLY+7(5), balance+4(2), bluff+4(1), climb+12(10), craft(trapmaker)+5(4), disable device+2(1), handle animal+5(2), innuendo+3(3), jump+4(2), open lock+5(3), pick pocket+3(1), ride+10(8), swim+4(2), tumble+5(3), use rope+3(1); ambidexterity, combat reflexes, dodge, improved two-weapon fight, lightning reflexes, mounted combat, point blank shot, rapid shot, trample, two-weapon fighting
Equip.	+1 mighty composite longbow (+2 str), +1 spiked gauntlet, 38 +1 arrow(s), +1 battleaxe, +1 mithral chain shirt, +1 mithral large shield, Brooch of Shielding, ` Amulet of Natural Armor (+1), Potion of Enlarge (at 5th level), Potion of Haste, Potion of Hiding (2), Potion of Jump, Potion of Love (2), Potion of Oil of Timelessness, Potion of Speak with Animals, Potion of Vision, Alchemist's Fire, Thunderstone, 39 gp

Samas Kul (Magicien spécialiste 7 /Magicien rouge du Thay 8)	
Carac.	Male human Wiz7/Sor8; CR 15; HD 15d4+30; hp 81; Init +5; Spd 30 ft; AC 16, touch 12, flat-footed 15 (+1 Dex,+2 nat,+2 armor enh.,+1 defl.); BAB +7; Melee heavy mace +9/+4 (1d8+2), or sickle +10/+5 light (1d6+3); Ranged light crossbow +10 (1d8+2/19-20); SQ summon familiar; AL LE; SV Fort +6, Ref +5, Will +10; Str 12(+1), Dex 12(+1), Con 14(+2), Int 18(+4), Wis 8(-1), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+1, SPOT+1(2), LISTEN+1(2), MOVE SILENTLY+1, appraise+5(1), concentration+20(18), handle animal+5(2), jump+2(1), knowledge(arcana)+17(13), perform+4(1), pick pocket+2(1), profession(teamster)+0(1), scry+22(18), spellcraft+22(18), use rope+4(3); enlarge spell, expertise, extend spell, heighten spell, improved initiative, leadership, scribe scroll, silent spell, spell focus(Transmutation).
Sorts	Sor Spells Known: (cast 6/7/7/6/3) (DC = 13 + spell level) 0--Dancing Lights, Daze, Detect Poison, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Ray of Frost; 1--Nystul's Undetectable Aura, Ray of Enfeeblement, Reduce, Shocking Grasp, Unseen Servant; 2--Detect Thoughts, Invisibility, Whispering Wind; 3--Gaseous Form, Magic Circle Against Law; 4--Emotion. Wiz Spells Prepared: (4/5/4/3/2) (DC = 14 + spell level) 0--Light, Mage Hand, Mending (2); 1--Burning Hands (2), Chill Touch (2), Comprehend Languages; 2--Endurance (3), Knock; 3--Displacement, Halt Undead, Tongues; 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--Burning Hands, Change Self, Chill Touch, Comprehend Languages, Grease, Mage Armor, Nystul's Undetectable Aura; 2--Endurance, Hypnotic Pattern, Knock, Leomund's Trap; 3--Displacement, Halt Undead, Sleet Storm, Tongues; 4--Charm Monster, Ice Storm.
Equip.	+1 light crossbow, +2 sickle, 39 +1 bolt(s), +1 heavy mace (ghost touch), +2 Bracers of Armor, Ring - Sustenance, Scarab Golembane (any golem), Scarab Golembane (clay), Wand - Detect Magic (37 charges), ` Amulet of Natural Armor (+2), ` Cloak of Charisma +2, ` Headband of Intellect +2, ` Ring - Protection +1, Scroll of Burning Hands (CL1), Scroll of Chain Lightning (CL11), Scroll of Darkvision (CL3), Scroll of Greater Shadow Conjuration (CL9), Scroll of Mind Blank (CL15), Scroll of Time Stop (CL17), Thunderstone, 75 gp

Chanteur de Nuit (Demi-elfe NM mage 8 / shadow adept 10)	
Carac.	Male half-elf Wiz8/Rog10; CR 18; HD 8d4+10d6; hp 68; Init +4; Spd 30 ft; AC 25, touch 17, flat-footed 25 (+4 Dex,+3 nat,+4 armor,+1 armor enh.,+3 defl.); BAB +11; Melee heavy mace +7/+2/-3 (1d8+1+1d6 cold) and dagger +11 two-handed (1d4+2+1d6 fire/19-20), or heavy mace +13/+8/+3 (1d8+1+1d6 cold), or dagger +17/+12/+7 light (1d4+1+1d6 fire/19-20); Ranged heavy crossbow +20 (1d10+5/19-20); SA sneak attack +5d6; SQ +2 save vs. enchantment, evasion, low-light vision, sleep immunity, summon familiar, uncanny dodge (AC), uncanny dodge (flank); AL NE; SV Fort +5, Ref +13, Will +9; Str 9(-1), Dex 18(+4), Con 11(+0), Int 20(+5), Wis 11(+0), Cha 9(-1).
Comp. & Dons	HIDE+11(7), SPOT+7(6), LISTEN+10(9), MOVE SILENTLY+23(9), balance+15(9), climb+9(10), concentration+9(9), decipher script+6(1), disable device+16(11), escape artist+14(10), forgery+6(1), gather info+1(2), handle animal+0(1), innuendo+1(1), jump+10(9), knowledge(arcana)+15(10), knowledge(nature)+10(5), open lock+11(7), pick pocket+13(9), profession(boater)+2(2), read lips+7(2), scry+13(8), search+6, sense motive+1(1), spellcraft+16(11), tumble+11(5), use rope+10(6), wilderness lore+1(1); ambidexterity, craft magic arms and armor, heighten spell, leadership, scribe scroll, skill mastery, spell penetration, still spell, weapon finesse(dagger), weapon focus(heavy mace).
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/6/4/4/3) (DC = 15 + spell level) 0--Disrupt Undead, Flare, Light, Ray of Frost; 1--Comprehend Languages, Hypnotism (3), Magic Missile, Spider Climb; 2--Darkness, Detect Thoughts, Scare (2); 3--

	Clairaudience/Clairvoyance, Major Image, Stinking Cloud (2); 4--Improved Invisibility, Phantasmal Killer, Solid Fog. 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--Alarm, Comprehend Languages, Hypnotism, Magic Missile, Protection from Evil, Shield, Spider Climb, True Strike; 2--Darkness, Detect Thoughts, Ghoul Touch, Scare; 3--Blink, Clairaudience/Clairvoyance, Major Image, Stinking Cloud; 4--Improved Invisibility, Locate Creature, Phantasmal Killer, Solid Fog.
Equip.	+2 heavy crossbow, +2 dagger (flaming), 27 +3 bolt(s), +2 heavy mace (frost), +1 mithral chain shirt (acid resistance), Dust of Tracelessness, Gloves of Arrow Snaring, Pearl of Power (1st-level spell), Scarab Golembane (iron), Amulet of Natural Armor (+3), Boots of Elvenkind, Gloves of Dexterity +2, Headband of Intellect +2, Ring - Protection +3, Potion of Aid, Potion of Swimming, Potion of Vision, Scroll of Analyze Dweomer (CL11), Scroll of Contagion (CL7), Scroll of Halt Undead (CL5), Scroll of Shield (CL1), Scroll of Spectral Hand (CL5), Scroll of Wall of Force (CL9), Alchemist's Fire, 90 gp.

Fadrath Mainsûre	
Carac.	Male human Ftr5/Ari1; CR 6; HD 1d8+5d10+12; hp 55; Init +3; Spd 20 ft; AC 20/17, touch 9, flat-footed 20/17 (-1 Dex,+7 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +5; Melee warhammer +6 (1d8+2/x3) and handaxe +2 two-handed (1d6+1/x3), or warhammer +8 (1d8+2/x3), or handaxe +8 light (1d6+2/x3); Ranged composite shortbow +6 (1d6+2/x3); AL N; SV Fort +6, Ref +0, Will +4; Str 14(+2), Dex 9(-1), Con 15(+2), Int 12(+1), Wis 8(-1), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE-8, SPOT-1, LISTEN-1, MOVE SILENTLY-6(2), balance-8, climb+0(5), escape artist-8, handle animal+6(3), intuit dir+1(2), jump+2(7), ride+5(6), search+2(1), swim+6(4), use rope+0(1); blind-fight, combat reflexes, improved initiative, improved unarmed strike, iron will, run, two-weapon fighting.
Equip.	MW mighty composite shortbow (+2 str), MW handaxe, 32 MW arrow(s), MW warhammer, +1 half-plate, +1 large steel shield, Potion of Cat's Grace (2), Potion of Cure Light Wounds, Potion of Remove Paralysis, Potion of Sneaking, Potion of Spider Climb, Antitoxin (vial), 52 gp

Faeruna « La Rousse »	
Carac.	female human Ftr6/Clr4; CR 10; HD 4d8+6d10+30; hp 88; Init +5; Spd 20 ft; AC 24/21, touch 12, flat-footed 23/20 (+1 Dex,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +9; Melee falchion +15/+10 two-handed (2d4+7/18-20), or dagger +14/+9 light (1d4+4/19-20); Ranged composite shortbow +12/+7 (1d6+3/x3); SA turn undead 4/day; SQ good spells +1 caster lvl, law spells +1 caster lvl; AL LG; SV Fort +12, Ref +6, Will +10; Str 19(+4), Dex 12(+1), Con 16(+3), Int 12(+1), Wis 18(+4), Cha 13(+1).
Comp. & Dons	HIDE-4, SPOT+11(7), LISTEN+4, MOVE SILENTLY-4, balance-4, climb+5(6), concentration+8(5), craft(basketweaver)+4(3), diplomacy+4(3), escape artist-4, forgery+3(2), innuendo+5(1), jump-1, knowledge(religion)+5(4), ride+8(7), spellcraft+6(5), swim+9(5); blind-fight, combat reflexes, improved initiative, lightning reflexes, point blank shot, run, spell focus(Enchantment), weapon focus(composite shortbow), weapon focus(falchion).
Sorts	Clr Spells Prepared: (5/4+1/3+1) (DC = 14 + spell level) 0--Guidance, Mending, Purify Food and Drink, Resistance, Virtue; 1--Bless, Command, Magic Weapon, Shield of Faith, Protection from Chaos; 2--Aid, Animal Messenger, Shatter, Calm Emotions. Domain Spells: (law, good): 1--Protection from Chaos, Protection from Evil; 2--Calm Emotions, Aid
Equip.	+1 mighty composite shortbow (+2 str), MW dagger, 29 MW arrow(s), +1 falchion, +1 full plate, +1 mithral large shield, Scarab Golembane (stone), Ring - Protection +1, Potion of Glibness, Scroll of Greater Command (CL9), Scroll of Magic Circle against Chaos (CL5), Scroll of Magic Circle against Good (CL5), Scroll of Sanctuary (CL1), Scroll of Summon Monster I (CL1), 86 gp.

Feldroon, ambassadeur du Delzouderl	
Carac.	male dwarf Ftr9/Ari2; CR 11; HD 2d8+9d10+33; hp 103; Init +5; Spd 20 ft; AC 25/22, touch 12, flat-footed 24/21 (+1 Dex,+1 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +10; Melee bastard sword +13/+8 (1d10+4/19-20) and dagger +8 two-handed (1d4+2/19-20), or bastard sword +15/+10 (1d10+4/19-20), or dagger +14/+9 light (1d4+4/19-20); Ranged composite longbow +13/+8 (1d8+5/x3); SA +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60'; AL LG; SV Fort +10, Ref +5, Will +9; Str 17(+3), Dex 12(+1), Con 16(+3), Int 13(+1), Wis 11(+0), Cha 14(+2).
Comp. & Dons	HIDE-4, SPOT+2(2), LISTEN+0, MOVE SILENTLY-2(2), appraise+4(3), balance-2, climb-2, craft(bowmaker)+7(6), escape artist-3(1), intimidate+6(4), jump+0, knowledge(arcana)+2(1), perform+4(2), pick pocket-3(1), ride+3(2), swim+6(3), tumble+1(5), wilderness lore+1(1); blind-fight, combat reflexes, exotic weapon(bastard sword), expertise, improved initiative, iron will, run, two-weapon fighting, weapon focus(bastard sword)
Equip.	+1 mighty composite longbow (+3 str), +1 dagger, 27 +1 arrow(s), +1 bastard sword, +1 full plate, +1 mithral large shield, Amulet of Natural Armor (+1), Cloak of Resistance (+1), Ring - Protection +1, Potion of Cat's Grace, Potion of Enlarge (at 5th level), Potion of Gaseous Form, Potion of Levitate, Potion of Protection From Elements (fire), Alchemist's Fire, 63 gp.

Dentsdor, mercenaire demi-orque	
Carac.	male half-orc Ftr4/Pal3; CR 7; HD 7d10+21; hp 79; Init +1; Spd 20 ft; AC 19/17, touch 11, flat-footed 18/16 (+1 Dex,+6 armor,+2 shield); BAB +7; Melee longspear +12/+7 two-handed (1d8+7/x3), or short sword +12/+7 light (1d6+5/19-20); Ranged composite longbow +11/+6 (1d8+4/x3); SA turn undead 4/day; SQ aura of courage, darkvision 60', detect evil, divine grace (+1 to saves), divine health, lay on hands, remove disease 1/week, smite evil; AL NE; SV Fort +11, Ref +4, Will +4; Str 19(+4), Dex 13(+1), Con 16(+3), Int 9(-1), Wis 12(+1), Cha 12(+1).
Comp. & Dons	HIDE-5, SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY-5, balance-5, climb-2, craft(sculptor)+0(1), escape artist-5, handle animal+2(1), heal+3(2), jump-1(1), ride+4(3), swim+6(2); blind-fight, cleave, leadership, power attack, quick draw, weapon focus(composite longbow).

Equip.	MW mighty composite longbow (+4 str), +1 short sword, 21 MW arrow(s), +1 longspear, MW banded mail, MW large steel shield, Potion of Blur, Potion of Cure Light Wounds (2), Potion of Protection From Arrows, Scroll of Delay Poison (CL3), Alchemist's Fire, Antitoxin (vial) (3), 67 gp.
---------------	--

Gorvar Vieux-Marteau	
Carac.	male dwarf Ftr6/Exp2; CR 8; HD 2d6+6d10+24; hp 63; Init +4; Spd 20 ft; AC 21/18, touch 10, flat-footed 21/18 (+7 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +7; Melee scimitar +13/+8 (1d6+5/18-20), or spiked gauntlet +12/+7 light (1d4+5); Ranged composite longbow +9/+4 (1d8+4/x3); SA +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60'; AL LN; SV Fort +8, Ref +4, Will +4; Str 18(+4), Dex 10(+0), Con 17(+3), Int 18(+4), Wis 9(-1), Cha 12(+1).
Comp. & Dons	HIDE-7, SPOT+12(11), LISTEN+1, MOVE SILENTLY-7, alchemy+7(3), balance-7, climb-3, craft(locksmith)+15(11), diplomacy+3(2), escape artist-6(1), handle animal+4(3), innuendo+1(2), jump-3, knowledge(arcana)+8(4), perform+3(2), pick pocket-5(2), sense motive+2(3), swim+6(2), use rope+2(2); alertness, expertise, improved initiative, improved unarmed strike, lightning reflexes, quick draw, weapon focus(scimitar).
Equip.	MW mighty composite longbow (+4 str), +1 spiked gauntlet, 24 MW arrow(s), +1 scimitar, +1 half-plate, +1 large steel shield, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Jump, Potion of Levitate, Potion of Remove Paralysis, Potion of Spider Climb, 73 gp

Hlommor, flûtiste mendiant	
Carac.	male half-orc Rog1; CR 1; HD 1d6+2; hp 8; Init +3; Spd 30 ft; AC 17, touch 13, flat-footed 14 (+3 Dex,+4 armor); BAB +0; Melee quarterstaff +3 two-handed (1d6+3), or light mace +2 light (1d6+2); Ranged heavy crossbow +3 (1d10/19-20); SA sneak attack +1d6; SQ darkvision 60'; AL LN; SV Fort +2, Ref +5, Will +2; Str 15(+2), Dex 16(+3), Con 14(+2), Int 13(+1), Wis 14(+2), Cha 10(+0).
Comp. & Dons	HIDE+1, SPOT+5(3), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+5(4), balance+4(3), bluff+2(2), climb+3(3), disable device+4(3), disguise+2(2), escape artist+2(1), intimidate+1(1), intuit dir+3(1), jump+4(4), open lock+7(4), pick pocket+2(1), tumble+5(4); point blank shot.
Equip.	heavy crossbow, light mace, 20 bolt(s), MW quarterstaff, chain shirt, Potion of Cure Light Wounds, 69 gp

Hrusse, le Sénéchal Sanglant	
Carac.	male human Clr15; CR 15; HD 15d8+30; hp 100; Init -2; Spd 20 ft; AC 24/20, touch 9, flat-footed 24/20 (-2 Dex,+2 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+1 defl.); BAB +11; Melee greatclub +14/+9/+4 two-handed (1d10+4), or sickle +15/+10/+5 light (1d6+4); Ranged javelin +10/+5/+0 (1d6+3); SA turn undead 6/day; SQ law spells +1 caster lvl; AL LN; SV Fort +11, Ref +5, Will +14; Str 14(+2), Dex 6(-2), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 21(+5), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE-7(1), SPOT+5, LISTEN+5, MOVE SILENTLY+2, balance-8, climb-4, concentration+15(13), escape artist-8, intuit dir+6(1), jump-4, knowledge(religion)+17(17), scry+5(5), spellcraft+15(15); combat casting, extra turning, heighten spell, lightning reflexes, martial weapon proficiency(greatclub), martial weapon proficiency(warhammer), spell focus(Abjuration), spell penetration, weapon focus(warhammer). Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/7+1/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1) (DC = 15 + spell level) 0--Detect Poison (3), Inflict Minor Wounds, Purify Food and Drink (2); 1--Bane, Doom, Invisibility to Undead, Magic Weapon, Protection from Law, Sanctuary, Summon Monster I, `Magic Weapon; 2--Aid, Bull's Strength, Darkness, Delay Poison, Lesser Restoration, Speak with Animals, `Calm Emotions; 3--Create Food and Water (2), Magic Circle Against Good, Meld Into Stone, Prayer, Speak with Plants, `Magic Circle Against Chaos; 4--Control Water, Greater Magic Weapon, Neutralize Poison, Tenser's Transformation (2), `Divine Power; 5--Break Enchantment, Dispel Law, Flame Strike, Mark of Justice, Raise Dead, `Flame Strike; 6--Banishment, Etherealness, Greater Dispelling, `Hold Monster; 7--Destruction (2), `Power Word, Stun; 8--Antimagic Field, `Shield of Law. Domain Spells: (law, war): 1--Protection from Chaos, Magic Weapon; 2--Calm Emotions, Spiritual Weapon; 3--Magic Circle Against Chaos, Magic Vestment; 4--Order's Wrath, Divine Power; 5--Dispel Chaos, Flame Strike; 6--Hold Monster, Blade Barrier; 7--Dictum, Power Word, Stun; 8--Shield of Law, Power Word, Blind.
Equip.	+1 javelin, +2 sickle, +1 greatclub (ghost touch), +1 full plate (`silent moves), +2 large steel shield, Glove of Storing, Pearl of Power (1st-level spell), Ring - Feather Falling, Wand - Cure Moderate Wounds (26 charges), Wand - Hold Person (7 charges), `Amulet of Natural Armor (+2), `Periapt of Wisdom +2, `Ring - Protection +1, Potion of Aid, Scroll of Bless (CL1), Scroll of Cure Light Wounds (CL1), Scroll of Cure Serious Wounds (CL5), Scroll of Fire Storm (CL15), Scroll of Holy Aura (CL15), Scroll of Magic Stone (CL1), Scroll of Negative Energy Protection (CL5), Scroll of Remove Curse (CL5), Scroll of Summon Monster II (CL3), 82 gp.

Iljant, navigateur lunétoile	
Carac.	male human Exp2; CR 2; HD 2d6; hp 12; Init +0; Spd 30 ft; AC 14, touch 10, flat-footed 14 (+4 armor); BAB +1; Melee quarterstaff +3 two-handed (1d6+1), or dagger +3 light (1d4+1/19-20); Ranged dart +2 (1d4+1); AL N; SV Fort +2, Ref +2, Will +5; Str 12(+1), Dex 11(+0), Con 11(+0), Int 16(+3), Wis 15(+2), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+4(2), LISTEN+2, MOVE SILENTLY-1, appraise+8(5), balance-1, bluff+7(5), climb+0, diplomacy+11(5), disable device+5(2), escape artist-1, gather info+7(5), intimidate+9(5), intuit dir+3(1), jump+0, knowledge(geography)+4(1), pick pocket+2(1), profession(woodcutter)+7(5), sense motive+7(5), tumble+1(2); great fortitude, lightning reflexes. Skill Extras: +2 to transmit innuendo, +2 to receive innuendo, +2 disguise when acting.
Equip.	MW dart, MW dagger, 17 dart(s), MW quarterstaff, MW chain shirt, Potion of Love, Potion of Oil of Timelessness, Alchemist's Fire, Thunderstone, 98 gp.

Imsharara, vampire de Loviatar	
Carac.	female human Clr12; CR 12; HD 12d8+12; hp 69; Init +0; Spd 20 ft; AC 24/21, touch 11, flat-footed 24/21 (+1 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +9; Melee halbspear +11/+6 (1d6+2/x3), or light mace +11/+6 light (1d6+2); Ranged heavy crossbow +11 (1d10+2/19-20); SA turn undead 5/day; SQ evil spells +1 caster lvl; AL LE; SV Fort +9, Ref +6, Will +14; Str 13(+1), Dex 10(+0), Con 13(+1), Int 11(+0), Wis 19(+4), Cha 14(+2).
Comp. & Dons	HIDE-5(1), SPOT+4, LISTEN+4, MOVE SILENTLY-6, balance-6, climb-5, concentration+9(8), disguise+4(2), escape artist-6, heal+6(2), jump-5, knowledge(religion)+15(15), spellcraft+14(14); brew potion, extra turning, heighten spell, iron will, lightning reflexes, maximize spell
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1) (DC = 14 + spell level) 0--Create Water, Cure Minor Wounds, Detect Magic, Mending, Read Magic, Resistance; 1--Detect Law, Detect Undead, Doom, Endure Elements, Magic Stone, Remove Fear, `Change Self; 2--Bull's Strength, Calm Emotions, Death Knell, Remove Paralysis, Shield Other, `Desecrate; 3--Animate Dead, Create Food and Water, Magic Circle Against Law, Meld Into Stone, Stone Shape, `Nondetection; 4--Discern Lies, Lesser Planar Ally, Poison, Summon Monster IV, `Unholy Blight; 5--Dispel Evil, Plane Shift, Scrying, `False Vision; 6--Find the Path, Greater Dispelling, `Create Undead. Domain Spells: (evil, trickery): 1--Protection from Good, Change Self; 2--Desecrate, Invisibility; 3--Magic Circle Against Good, Nondetection; 4--Unholy Blight, Confusion; 5--Dispel Good, False Vision; 6--Create Undead, Mislead
Equip.	+1 heavy crossbow, +1 light mace, 32 +1 bolt(s), +1 halbspear, +1 full plate, +1 large steel shield, Necklace of Prayer Beads (karma), Scarab Golembane (flesh), `Amulet of Natural Armor (+1), `Periapt of Wisdom +2, `Ring - Protection +1, Potion of Remove Disease, 32 gp.

Jurisk, membre des Lunétoiles	
Carac.	male human Ftr5; CR 5; HD 5d10+15; hp 54; Init +6; Spd 20 ft; AC 19/17, touch 12, flat-footed 17/15 (+2 Dex,+5 armor,+2 shield); BAB +5; Melee bastard sword +10 (1d10+5/19-20), or light hammer +10 light (1d4+4); Ranged composite shortbow +9 (1d6+2/x3); AL NG; SV Fort +7, Ref +3, Will +2; Str 18(+4), Dex 14(+2), Con 17(+3), Int 9(-1), Wis 13(+1), Cha 9(-1).
Comp. & Dons	HIDE-3, SPOT+5(4), LISTEN+1, MOVE SILENTLY-3, balance-3, climb+0(1), craft(blacksmith)+0(1), escape artist-3, jump+4(5), knowledge(history)+0(1), swim+7(3); blind-fight, combat reflexes, exotic weapon(bastard sword), improved initiative, power attack, run
Equip.	MW mighty composite shortbow (+2 str), MW light hammer, 30 MW arrow(s), +1 bastard sword, MW chainmail, MW large steel shield, Potion of Jump, Potion of Reduce (at 5th level), 21 gp.

Laskar, grande prêtresse de Waukyne	
Carac.	female human Clr17; CR 17; HD 17d8+51; hp 145; Init +5; Spd 20 ft; AC 28/25, touch 13, flat-footed 27/24 (+1 Dex,+1 nat,+8 armor,+3 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+2 defl.); BAB +12; Melee shortspear +16/+11/+6 two-handed (1d8+5+2d6 holy/x3), or dagger +16/+11/+6 light (1d4+4/19-20); Ranged dart +14/+9/+4 (1d4+4); SA turn undead 7/day; SQ free movement (17 rounds), good fortune 1/day; AL N; SV Fort +13, Ref +8, Will +17; Str 16(+3), Dex 12(+1), Con 16(+3), Int 15(+2), Wis 24(+7), Cha 18(+4).
Comp. & Dons	HIDE-4, SPOT+8(1), LISTEN+7, MOVE SILENTLY-1(3), appraise+4(2), balance-2(2), bluff+6(2), climb-2, concentration+23(20), craft(shipmaker)+6(4), escape artist-4, jump-2, knowledge(arcana)+6(4), knowledge(arch/eng)+6(4), knowledge(religion)+20(18), scry+6(4), spellcraft+22(20), swim+4(1); combat casting, enlarge spell, heighten spell, improved initiative, lightning reflexes, scribe scroll, spell penetration. Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/7+1/7+1/7+1/6+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1) (DC = 17 + spell level) 0--Cure Minor Wounds (2), Detect Magic, Inflict Minor Wounds, Mending, Read Magic; 1--Curse Water, Detect Chaos, Detect Good, Inflict Light Wounds, Obscuring Mist, Protection from Law, Random Action, `Expeditious Retreat; 2--Darkness, Find Traps, Shield Other, Sound Burst, Speak with Animals (2), Undetectable Alignment, `Locate Object; 3--Bestow Curse, Contagion, Continual Flame, Magic Circle Against Evil, Meld Into Stone (2), Negative Energy Protection, `Fly; 4--Air Walk, Cure Critical Wounds, Dimensional Anchor (3), Lesser Planar Ally, `Dimension Door; 5--Commune, Hallow, Plane Shift, Unhallow, Wall of Stone, `Break Enchantment; 6--Banishment, Create Undead, Find the Path, Heal, Heroes' Feast, `Mislead; 7--Control Weather, Regenerate, Repulsion, Summon Monster VII, `Spell Turning; 8--Antimagic Field, Holy Aura, `Holy Aura; 9--Storm of Vengeance, `Miracle. Domain Spells: (luck, travel): 1--Entropic Shield, Expeditious Retreat; 2--Aid, Locate Object; 3--Protection from Elements, Fly; 4--Freedom of Movement, Dimension Door; 5--Break Enchantment, Teleport; 6--Mislead, Find the Path; 7--Spell Turning, Teleport Without Error; 8--Holy Aura, Phase Door; 9--Miracle, Astral Projection.
Equip.	+1 dart (distance), +1 dagger, 14 MW dart(s), +1 shortspear (`holy), +1 adamantine full plate, +1 mithral large shield (blinding), Dust of Dryness, Glove of Storing, Helm of Comprehending Languages and Reading Magic, Necklace of Prayer Beads (healing), Rod - Python, Scarab Golembane (iron), `Amulet of Natural Armor (+1), `Periapt of Wisdom +2, `Ring - Protection +2, Potion of Endurance, Potion of Nondetection, Potion of Remove Disease, Scroll of Inflict Moderate Wounds (CL3), Scroll of Protection From Elements (CL5), Scroll of Word of Chaos (CL13), 2 gp.

Eauprofonde



Fondée en 882 CV, Eauprofonde, ou la Cité des Splendeurs, est la plus importante et la plus influente ville du Nord et peut-être de tout Féerune. On considère qu'elle fait partie des Terres de l'Ouest, bien qu'elle soit située à 250 kilomètres au nord du village du Gué de la Dague. La ville est un centre de commerce entre les riches terres minières du nord, les royaumes marchands d'Amn et de Calimshan au sud, les royaumes de la Mer Intérieure à l'est et les royaumes maritimes et les marchands de l'ouest. Elle constitue enfin un îlot de civilisation dans une région Nord encore sauvage et dont les routes sont chaque hiver bloquées par la neige et les dangers. Elle tire son nom des grands fonds marins de son remarquable port naturel qui peut accueillir simultanément près de 400 navires et la ville

est devenue un important carrefour commercial des Royaumes du nord. Elle compte plus de 130.000 habitants mais sa population peut quintupler lors des événements les plus marquants, commerciaux, militaires ou culturels.

La ville s'étend vers le nord depuis la mer et longe les flancs du Mont Eauprofonde, une impressionnante montagne assez particulière. On raconte qu'autrefois, le Mont abritait une citadelle naine, et un réseau de tunnels et de passages sillonne encore la montagne et ses profondeurs, hantés pour la plupart par de redoutables créatures. Malgré sa taille, Eauprofonde est une ville paisible. Ceci est dû en partie aux efforts des Seigneurs Masqués mais aussi à la milice d'Eauprofonde qui se répartit en deux corps : La Veille (appelée aussi le Guet) assure la sécurité intérieure de la ville, quartier par quartier, et se reconnaît aux armures vertes et noires de cuir et de mailles de ses membres, réunis par patrouilles de 4, parfois montés à cheval. La Garde a un rôle plus militaire et assure la protection du Palais et des Seigneurs. Ses membres possèdent des armures d'écaillés argentées ainsi qu'un surcôt noir et or. Il faut également mentionner d'autres groupes moins officiels, également chargés d'assurer la sécurité de la ville, tels que les Lunétoiles ou la Force grise.

La relative tranquillité de la ville s'explique également par la présence, dans les profondeurs de l'Outreterre sous la ville, de son alter ego, Port-aux-Crânes, cité qui, elle, attire une populace beaucoup plus louche et sordide. Légende pour beaucoup et réalité concrète pour très peu, c'est un lieu de contrebande et d'esclavage étroitement surveillé par les Seigneurs masqués, qui préfèrent laisser se créer un abcès de fixation pour ces activités illégales plutôt que prendre le risque de les avoir s'exercer en surface. On peut notamment y accéder par les égoûts de la ville dont les multiples niveaux recèlent bien des dangers et des secrets et dont les entrées sont également surveillées.

L'accroissement récent de la richesse commerciale a creusé les inégalités et, si la population globale s'est accrue, la fortune n'a surtout souri qu'à une minorité... L'ambiance du quartier portuaire a peu changé et il ne fait pas bon s'y aventurer après le coucher du soleil sans y être accompagné par quelques gardes du corps aguerris. Le Quartier Sud demeure celui favorisé par les gens de passage, qu'ils soient aventuriers, petits commerçants, universitaires ou simplement voyageurs. Le quartier marchand reste celui des guildes et des industries, regroupant l'essentiel de l'artisanat aquafondien autour des véritables décideurs que sont les Maîtres de Guilde. Ces derniers ont provoqué l'apparition d'un nouveau quartier, bâti sur les flancs même du Pic d'Eauprofonde, composé de demeures toutes plus impressionnantes les unes que les autres pour l'homme de la rue mais inaccessibles du fait de leur accès limité par la création d'un Puits de Gravité au centre du Pic, qui permet de rejoindre sans efforts ces réels palais. Ce quartier a entraîné la baisse de l'attraction que pouvaient exercer les autres quartiers sur les citoyens fortunés, bien que le Quartier du Château soit encore habité essentiellement par les familles nobles, que le Quartier du Nord reste le fief des plus anciennes familles d'Eauprofonde et que le Quartier maritime soit encore celui où l'on peut croiser le plus de grands bourgeois.

La transformation urbaine de la cité n'a en apparence pas entraîné de transformation politique. Les 16 Seigneurs masqués (sauf un seul, Piergeron) ont encore toute autorité sur la ville et leurs édits ont valeur de loi, que les magistrats, ou « Robes noires », sont chargés d'appliquer. Il est cependant facile de constater aujourd'hui la volonté d'indépendance des plus grands marchands, qu'ils soient représentés par les guildes d'artisans ou par les puissantes compagnies commerciales. De nombreuses intrigues et tentatives d'assassinats ont eu lieu dans le passé mais les Seigneurs ont toujours su les déjouer et conserver leur autorité. La ville est désormais partagée en sphères d'influence et bien malin sera celui qui saura démêler cet écheveau et déterminer qui détient véritablement le Pouvoir...



Quartier Sud

Aussi nommé « Cité caravanière », il est le théâtre des opérations de chargement et de déchargement des convois qui arrivent dans la cité par la porte Sud. « Le Sud » comme le désignent les locaux est quadrillé par le Guet et habitué à fournir aux nouveaux arrivants logement, nourriture, et divertissement. Quartier très actif situé aux portes Sud de la ville, il regroupe l'essentiel des marchands itinérants qui font d'Eauprofonde le principal carrefour économique du Nord des Royaumes. C'est pourquoi l'on y retrouve la plupart des artisans, des caravanes, des entrepôts, ainsi que des étables de la ville. Plusieurs guildes et industries y ont installé leur siège, notamment les brasseurs, fabricants de chariots, maçons, forgerons, guides...

Les habitants de ce quartier sont issus d'une classe pauvre à moyenne et les commerçants n'y habitent plus dès qu'ils rencontrent une certaine réussite. C'est un quartier très populaire et très peu impliqué dans les affaires politiques de la ville. L'architecture n'est en rien remarquable, consistant essentiellement en bâtiments de 3 à 4 étages, avec un rez de chaussée occupé par des échoppes. Les rues, hormis les principales artères, ne sont pas pavées et il n'est pas rare de marcher dans la boue ou d'être étouffé par la poussière soulevée par les animaux de trait.

La Veille y exerce une garde permanente, même si ses effectifs ne sont pas si conséquents que dans le Nord de la ville et de nombreuses personnes ont recours à des milices privées pour assurer la sécurité de leurs marchandises. Bien que moins dangereux que le quartier des Docks, il n'est pas recommandé de s'y promener seul la nuit, du fait notamment de l'absence d'éclairage public et de l'étroitesse des rues, qui rend parfois la localisation d'un cri difficile, et ainsi ne facilite pas l'intervention de la Veille. La Cour des Caravanes attire de plus une grande quantité d'individus peu recommandables, venus pour exercer des commerces éloignés de la légalité prônée par les Seigneurs d'Eauprofonde.

Quartier Nord

Bâti sur la falaise qui offre une vue lointaine vers l'Est et quartier d'une classe bourgeoise classique, d'une fortune déjà ancienne, le Nord est un endroit calme d'Eauprofonde, constitué essentiellement de résidences et hôtels particuliers distincts, séparés par des jardins et de hauts murs de pierre. Il y a peu à y voir pour un étranger de passage qui ne serait pas lié à l'une des puissantes familles qui y ont leur demeure.

La Veille y exerce un contrôle permanent, ne tolérant aucun autre trouble que celui causé par ses habitants et n'hésitant pas à expulser par la force tous ceux qui ne justifient pas d'une adresse dans le Quartier. Toute animation de rue cesse à la nuit tombée pour mieux se retrouver dans la chaleur des maisons, lieux de fêtes incessantes.

Il y a très peu de bâtiments de faible hauteur, les plus bas possédant au moins deux étages. La plus commune des résidences possède des grilles en fer forgé, des gargouilles de toit, des statues dans des niches... et est susceptible de posséder un jardin du plus grand raffinement. Les rues sont toutes entièrement pavées et impeccablement nettoyées par la Guilde des Balayeurs de rue, toujours à la recherche d'un bon pourboire.

Il existe peu d'endroits potentiellement dangereux dans le Quartier Nord, plutôt réputé pour la qualité de ses marchands (de tabac, comme Kro Barbelongue le hobbit, ou de bottes, comme Sulmest), mais certaines rumeurs nomment l'Allée du Guet, au nord-est de la ville comme un ancien lieu de rassemblement de la Guilde des Voleurs de l'Ombre, qui y laissait les pieds tranchés de ses ennemis. Les guildes des souffleurs de verre et des apothicaires y ont notamment leurs quartiers (on peut par exemple recevoir des premiers soins à la « Maison des Soins »). Les visiteurs peuvent profiter des douceurs des Pâtisseries d'Hiriat et des plaisirs de la taverne de la Sirène Chantante, réservée à un public fortuné.

Quartier des Marchands

Ce quartier ne ferme jamais véritablement, excepté pendant les jours de fêtes. Pendant la nuit, les bougies, lanternes, lampes à huiles, et autres flammes éternelles gardent les échoppes luisantes. Les principales guildes de la ville ont leur quartier général ici, à côté des commerces qu'elles exploitent ou possèdent, en particulier celles des Couturiers, des Charrons, des Tisserands, des Blanchisseurs, des Papetiers ou des Egoûtiers.

L'un des sites remarquables est la Place de Vierges, lieu de rencontre et de recrutement des mercenaires par les toujours plus nombreuses compagnies marchandes. De multiples auberges et tavernes y ont également ouvert les portes, attirées par une clientèle permanente. Les visiteurs en quête de spiritualité pourront toujours se rendre à la Plinthe, temple polyvalent gardé à toutes heures par les Veilleurs qui demeure ouvert pour servir de lieu de prières à tous les cultes. De nombreuses religions mineures ou extra-dimensionnelles y trouvent leur unique sanctuaire de la cité.

La Veille y circule à toute heure du jour et de la nuit, souvent en fortes patrouilles qui n'hésitent pas à entrer dans les tavernes pour en expulser les clients les plus avinés afin de les placer en dégrisement au poste central de la Veille.

Quartier du Château

Autant en termes de pouvoir que de géographie, ce quartier est le centre de la ville. La grande majorité des établissements administratifs s'y trouvent, depuis le Palais de Piergeiron jusqu'aux forges de la Veille. Ce quartier a ainsi pu être pendant des siècles le siège réel du pouvoir, concentré dans les mains des Seigneurs, mais cela est moins vrai aujourd'hui, notamment en raison de l'influence croissante des marchands. La Garde et la Veille y maintiennent des forces impressionnantes, patrouillant par équipes de 6 et armées d'épées courtes en plus de leurs habituels gourdins, afin d'assurer une sécurité maximale, notamment autour du Marché, de Palais et des quais militaires.

Le Quartier abrite certains nobles de la ville mais également ceux qui n'ont pas la richesse pour vivre soit dans le Quartier Nord soit dans le Quartier Maritime. Les maisons sont souvent serrées les unes aux autres et faites de fondations en pierre surmontées de colombages. La partie du quartier située près des Docks regroupe essentiellement, outre la Marine aquafondienne, des casernes du Guet et des entrepôts appartenant à des habitants du quartier. A proximité du Palais se trouvent la plupart des administrations ainsi que la quasi-totalité des ambassades détachées par les autres races ou les royaumes lointains auprès des Seigneurs masqués. Sont également situées dans ce quartier les représentations de nombreuses guildes, telles que celle des aubergistes, cartographes, boulangers ou encore joailliers.

La présence de forces de l'ordre et des gardes du corps des notables rendent ce quartier particulièrement sûr, même pour une promenade de nuit, et il est difficile d'y trouver des lieux dangereux. Les étrangers de passage sont donc plutôt invités à admirer une gigantesque statue de pierre de 30 mètres de haut qui assure la sécurité de la ville et située au bout de la rue Julthoon, et à chercher l'entrée de la Tour d'Aghairon, fondateur de la ville, entourée de barrières invisibles qui en protègent l'accès. Les elfes iront à la Taverne de la Pierre Dressée, lieu de dégustation de nectars secrets et au milieu d'arbres vivants, tandis que les plus fortunés se rendront à la Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn ou au Caveau de la Connaissance, temple d'Oghma où l'on peut consulter, moyennant paiement, des livres anciens et des recueils de manuscrits, notamment sur l'histoire de la ville. Les bardes pourront découvrir les secrets et les plaisirs du collège bardique du Nouvel Olamn réouvert en 1366 CV, perché sur la falaise dominant l'océan et auquel on accède par un tunnel passant sous le Mont Eauprofonde. Tous pourront enfin se rendre au grand Marché central, ouvert jour et nuit, sur lequel on trouve tout ce qui peut se vendre et s'acheter de façon légale et où la négociation est vivement encouragée.

Quartier des Docks

La plupart des ports de la Côte des Épées sont sales, bruyants, surpeuplés, et celui d'Eauprofonde n'échappe pas à la règle, étant réputé pour ses bagarres et émeutes nocturnes continuelles dans toutes les ruelles et pour son commerce plus ou moins légal incessant. Décrit par Elminster comme étant « le théâtre d'une quasi-incessante et tapageuse rixe, couvrant plusieurs plusieurs acres et parsemé de petites cahutes, de quelques commerces, d'un ou deux chiens errants et de quelques braves membres du Guet chargés d'empêcher le chaos de se répandre hors des quais, le tout flottant dans une puanteur de poissons en décomposition », la Veille y est peu présente, patrouillant en équipes de 8 le jour et 12 la nuit, parfois montées à cheval. Il est vivement recommandé aux voyageurs de ne s'y aventurer qu'en groupe et fortement armés, les ténèbres des ruelles recelant plus de dangers que ne peuvent combattre les Veilleurs.

Peu de bâtiments ont plus de 30 ans, malgré le millénaire d'activité de la ville, en raison du bois qui est utilisé pour toutes les constructions, à part les quais eux-mêmes qui disparaissent peu à peu sous les passerelles et les entrepôts sur pilotis, étendant progressivement les docks sur le port lui-même, dans une sorte de vaste port flottant, essentiellement contrôlé par les personnes originaires de Cathay. La plupart des routes sont en terre, hormis les plus grandes qui sont couvertes de graviers depuis quelques années. Sans surprise, c'est ici qu'ont élu domicile certaines guildes, notamment les marins, les tanneurs, les bouchers, les pêcheurs ou les tisseurs de cordes. Une odeur pestilentielle règne souvent, en grande partie due au fait que les égoûts d'Eauprofonde se déversent dans le port, en des endroits munis de herbes très grandes et très solides.

Nul ne saurait recommander la visite de ce quartier mais une personne en quête d'aventure devrait visiter notamment les Lames Dansantes, magasin spécialisé dans la fabrication de lames variées (contacter Ertyl Velun pour des « spécialités » de la maison), le Club des Trois Perles, lieu de festivals où s'affrontent comédiens, illusionnistes, musiciens, danseurs exotiques ou animaux dressés, de meilleure qualité que les nombreuses maisons closes du quartier, ou encore l'Écritoire de Serpentil, qui propose d'innombrables variétés de papiers et parchemins. Elle devrait toutefois éviter le Quartier de Cathay, où l'aquafondien n'est pas le bienvenu, l'Allée des Trois Dagues, où le voyageur risque d'être la cible de trois dagues magiques apparaissant de nulle part, la Cour des Philosophes, une obscure cour où se retrouvent d'aussi obscurs philosophes, nobles saouls et sages à moitié fous, ou encore l'Allée des Petits-Pas, où l'on peut croiser des diseurs de bonne fortune, des prêteurs sur gage ou quelques mendiants.

Quartier Maritime

Quartier le plus riche de la ville et situé en retrait du reste de la cité, ses habitants y cultivent un goût pour la tranquillité et c'est sans surprise que l'on y retrouve essentiellement des familles fortunées et des magiciens réputés, à la recherche de calme et de discrétion.

On y trouve peu de tavernes ou d'auberges mais plutôt des temples (Mystra, Tymora, Sylvanus ou Tempus par exemple) et quelques échoppes, notamment le « Comptoir du Dauphin Chantant », représentant local des Bazars d'Aurore, ou la « Maison des Soies pourpres », réputée fabriquer à la demande les plus précieuses des étoffes. Le Temple de Sunie occupe une place à part, étant en réalité un établissement de bains et de divertissement, destiné à parfaire la beauté de chacun et ainsi suivre le dogme de la déesse.

Les visiteurs peuvent également se promener dans le Jardin des Héros, seul autre parc public avec la Cité des Morts et décoré de nombreuses statues des anciens Seigneurs masqués, ou sur le Bord de Mer, grève de galets battue par les vents, qui appelle plus à la contemplation qu'à la baignade, compte tenu de la température de l'eau de l'océan.

La seule agitation que connaît réellement le quartier est lorsque la foule se réunit au Champs du Triomphe, vaste arène utilisée par les Seigneurs du printemps à l'automne lors des événements importants et qui peut réunir plusieurs dizaines de milliers de spectateurs. On peut notamment assister aux Proclamations des lois des Seigneurs ou à des courses de chevaux, des spectacles de magie et des présentations de bêtes exotiques.

Quartier du Pic

Dressé sur les flancs du Mont Eauprofonde et dominant toute la ville, ce quartier est le plus récent, ses riches demeures bâties en équilibre n'ayant pas plus d'une vingtaine d'années. Il est seulement surplombé par la Tour de guet de la ville, bâtisse au sommet du Mont munie de catapultes gigantesques, autour de laquelle tournoient en permanence des soldats montés sur des griffons. La sécurité de ce quartier repose pour l'essentiel sur son inaccessibilité, en raison de la raideur des pentes et du contrôle permanent du Puit de gravité qui sert d'ascenseur aux riches propriétaires logés ici.

On n'y trouve ici aucune échoppe ni aucun lieu accueillant du public, une seule rue permettant d'accéder aux hôtels particuliers disposés le long de la paroi.

Cité des Morts

Initialement territoire réservé à l'inhumation des morts, cet immense parc arboré est aussi devenu un lieu de promenade pour tous les Aquafondiens qui viennent profiter de la douceur des lieux pendant la journée, en particulier au pied de la Statue d'Ahgairon, représentant le mage barbu, en robe, faite d'une pierre claire. Ahgairon se tient en haut de marches concentriques, les mains tendues vers la cité, sourire aux lèvres. Les marches sont éclairées la nuit par de nombreuses torches. Les portes de la Cité des Morts sont fermées à la tombée de la nuit mais cela n'empêche pas certains de s'y aventurer, parfois pour y faire des rencontres en toute discrétion, parfois pour y mener des trafics illicites, mais toujours sous la menace d'une arrestation par la Veille.

Les citoyens et étrangers qui préfèrent rester discrets font ce qu'ils ont à faire dans l'ombre des tombes. C'est dernières bénéficient de différents niveaux de protections magiques, certaines se révélant être des passages vers des plans magiques ou des poches dimensionnelles impropres à la vie mais qui servent de cimetière à un nombre illimité de nobles respectés ou de roturiers passés à la prospérité.

De la même façon que les vivants ont des quartiers distincts en fonction de leur classe sociale, les morts reposent en des lieux différents : Le Repos des Marins accueille les tombes des noyés en mer et de tous les capitaines de vaisseau, quelle que soit la cause de leur mort. Le mage Anacastre a jadis fait de cette tombe un seuil menant à un plan matériel primaire désert où l'on dispose d'un cimetière sans limite autour des berges d'un paisible lac. Le Hall des Héros accueille quant à lui les tombes des guerriers et de ceux qui meurent durant une bataille. Anacastre a transformé celui-ci en une salle de trophées, munie à son extrémité d'un seuil menant au même plan primaire, dans des prés vallonnés où sont enterrés les guerriers, sur plusieurs rangées. Le Repos des Marchands constitue un autre des seuils d'Anacastre, menant celui-ci à une région légèrement boisée. Cette tombe est réservée à ceux qui paient pour l'honneur d'y être enterrés (d'où son surnom). Enfin, la Maison des Sans-Logis est un vaste mausolée dont le seuil d'Anacastre mène à un labyrinthe apparemment infini de cavernes souterraines, illuminées par la Guildes des Allumeurs de Réverbères et des Fabriquants de Chandelles, à laquelle la cité paie ce service. Ici reposent tous les habitants d'Eauprofonde qui ne méritent pas, ou ne possèdent pas (par manque d'argent ou non-appartenance à une famille noble) de place dans une autre tombe. Si l'on connaît leur nom, celui-ci est toujours gravé dans le roc, au-dessus du trou ou sont enterrées leurs cendres. Ici, tout le monde est incinéré.

Les pouvoirs derrière le trône



A l'origine fut fondée l'Alliance des Seigneurs : ce groupe également connu sous les noms de Conseil des Seigneurs et de Barons-marchands fut formé pour s'opposer au Zhentarim et à ses agents. C'est une organisation loyale et essentiellement bonne, qui regroupe les dirigeants des cités du Nord et des Contrées du Mitan Occidentales : Eauprofonde, Mirabar, Padhiver, Lunargent, la Porte de Baldur, Elturel, Berdusk, Iriaëbor et Sundabar. Il ne faut pas la confondre avec les Seigneurs d'Eauprofonde, même si certains de ses membres appartiennent aux deux. Les membres de l'Alliance communiquent par courriers officiels convoyés par les pigeons voyageurs de Piergeiron, le Seigneur Démasqué d'Eauprofonde, ou grâce aux talents magiques de Khelben Arunsun. Ils ont ainsi réussi à coordonner une action militaire contre les forces

du Zhentarim qui s'efforçaient d'annexer l'une des routes commerciales majeures du continent.

L'Alliance a été fondée pour lutter contre le Zhentarim ; elle se montre d'une grande efficacité contre le Réseau Noir, mais fait preuve de beaucoup moins de cohésion sur tous les autres sujets. Le Zhentarim espère exploiter les différences d'attitudes de ses membres vis-à-vis du commerce, de la magie et du traitement à réserver aux non-humains pour rompre leur pacte ; mais jusqu'à présent il a toujours échoué. Les agents de l'Alliance des Seigneurs jurent généralement fidélité à leur suzerain d'abord, et à l'Alliance entière ensuite. Pourtant, il existe plusieurs paladins et groupes d'aventuriers qui luttent contre le Zhentarim "au nom de l'Alliance des Seigneurs".

La cité côtière de Luskan, au nord de Padhiver, n'est pas membre de ce groupe, car elle reçoit la plupart de ses marchandises par voie maritime, attache une importance considérable à son indépendance et n'hésite pas au besoin à s'engager elle-même dans des actions douteuses. Les royaumes d'Amn et de Calimshan sont neutres vis-à-vis de l'Alliance. Néanmoins, on dit que les Empires de la Côte se sont secrètement alliés au Zhentarim pour des raisons économiques : si le commerce dans le Nord devient délicat, les routes à l'intérieur de leurs frontières s'en trouveront enrichies.

C'est justement pour dépasser cette limite d'action que les Seigneurs d'Eauprofonde ont décidé la création d'une force supplémentaire, afin de trouver une réponse aux nouvelles problématiques posées, telles que l'arrivée de populations aux origines très diverses (Chult, Cathay, Maztica...), la montée en puissance des compagnies marchandes ou la baisse d'influence des dieux sur la vie sociale des aquafondiens.

Cette force, dénommée « Lunétoiles », est issue d'un schisme d'avec les Ménestrels en 1370 CV : Khelben, qui a longtemps œuvré pour ces derniers, a fini par s'en séparer afin de constituer une force plus focalisée sur Eauprofonde et ses environs, même si ses méthodes et buts en sont proches. Elle vient en complément de la Veille (qui assure la garde intérieure), du Guet (qui surveille les remparts), de la Force Grise (qui ne se constitue et n'intervient que pour les cas critiques) et des Foulards écarlates (réseau d'informateurs et de personnes d'influence, sous la direction de Durnan). Elle est chargée de la sécurité intérieure et extérieure (renseignement, espionnage, infiltration...) et n'intervient que très rarement de manière publique ou en utilisant la force. Les Lunétoiles adoptent des méthodes similaires à celles des Ménestrels, toujours avec le même culte du secret mais en revanche avec un degré moindre de liberté d'action, l'autorité primant sur l'individualité. L'adhésion est moins restrictive que pour leurs cousins, même s'il faut également être parrainé, idéalement par Khelben ou ses proches, et les relations avec les Ménestrels sont délicates, certains de ces derniers continuant de considérer les Lunétoiles comme des traîtres. La première des règles pour un Lunétoile est de ne pas se faire prendre dans l'exercice d'une mission, même si cela doit entraîner l'échec de cette dernière, Khelben considérant comme majeur le risque de capture et donc de perte potentielle d'informations. La plupart des missions confiées consistent soit à de la collecte d'informations soit à de la reconnaissance de cibles pour Khelben mais elles impliquent parfois des actions que réprouvent les Ménestrels, telles que le vol d'artefacts magiques ou l'enlèvement d'individus pour les interroger et leur en effacer ensuite le souvenir.

C'est une structure calquée sur l'organisation militaire même si elle reste souple. Chaque membre ne connaît que son supérieur direct, afin de protéger l'anonymat de tous, et les rassemblements de l'ensemble des Lunétoiles sont très rares. La progression entre les grades se fait de manière relativement opaque, essentiellement en fonction des aptitudes de chacun et des missions qui lui sont confiées, et il est possible de demander à ne pas changer de fonction pour conserver un rôle très opérationnel et moins influencé par l'aspect politique.

Les grades sont les suivants (entre parenthèses figure le nombre approximatif de personnels concernés) : Griffes (200), Lieutenant (50), Commandeur (10), Templar (10), Phénix (1). Aujourd'hui, le Phénix est la seule personne connue de l'ensemble des Lunétoiles : il s'agit d'un dénommé Masken.

L'Art du Commerce

Par Sun-Tzu, Prince-Négociant de Cathay

Chapitre XVII : Les contrées nordiques

(...) « Car vois-tu mon fils, il est dans ces contrées des pratiques commerciales bien différentes de celles que tu rencontreras dans notre Empire du Milieu.

Le nord du continent de Faerûn est couvert de forêts et de landes peu fertiles mais surtout morcelés en royaumes, villes indépendantes et associations diverses, sans réel pouvoir central. Son économie est fondée sur quatre piliers : la chasse, l'agriculture, l'exploitation du bois et l'extraction de minerai (de fer et de charbon principalement). Les échanges n'y sont pas simples et les voyages sont souvent rendus périlleux, à la fois par les mauvaises rencontres que l'on peut faire mais aussi par toutes les tracasseries administratives générées par les multiples territoires que l'on doit traverser. Les voies fluviales offrent une sécurité toute relative mais sont d'une grande lenteur et surtout ne permettent pas de remonter au-delà de Lunargent.

Les principaux acteurs du commerce dans ces contrées sont les humains. Même s'ils sont loin de la maîtrise des négociants du Cathay, ce sont les seuls à s'intéresser réellement à la chose et avoir monté des comptoirs d'échange dans les différentes villes du Nord. Les elfes ne font du commerce que de manière très marginale, et la Haute Forêt est par exemple un territoire vierge sur ce plan (malgré un potentiel très riche), et les nains font essentiellement commerce de leurs produits manufacturés (armes, armures, outillage) de façon à s'approvisionner en matières agricoles (céréales, viande...), et uniquement jusqu'à il y a peu via leurs villes d'Adbar et de Sundabar.

Une carte jointe à ce livre détaille les échanges entre les différentes régions de ce continent.

Le point central du commerce dans le Nord reste ce que les locaux appellent la « Cité des Splendeurs », c'est-à-dire Eauptrofonde. Cette ville, d'une taille importante pour le continent, dispose d'un port en eau profonde, d'où elle tire son nom, qui lui permet d'accueillir des vaisseaux de fort tonnage. C'est aussi et surtout un lieu de rencontres, le long de la Côte des Epées, et c'est ici que se sont installées la majorité des guildes d'artisans. Nos compatriotes l'ont bien compris et ont d'ailleurs peu à peu pris possession d'un quartier entier de la ville.

C'est dans cette ville que l'on trouve le système monétaire le plus élaboré : deux sortes de pièces (les toals et les lunes du port) y coexistent mais il est également possible d'utiliser différentes tailles de lingots d'or ou d'argent. Le souci principal est que ces pièces ont une valeur bien différente (et évidemment bien inférieure) dès que sont passées les murailles de la ville. Un commerçant avisé en tiendra évidemment compte dans ses règlements, d'autant que la monnaie « papier », contrairement à ce que nous connaissons au sein de l'Empire, n'existe pas dans cette région et se retrouve que plus au Sud, dans les royaumes de Cormyr et de Sembie.

Cette situation a longtemps empêché les échanges commerciaux sur une grande échelle et ce jusqu'aux Temps de Troubles (1357 CV), date à laquelle ont commencé à se constituer progressivement des associations de marchands indépendants (et ainsi des caravanes dites « ouvertes », regroupant des chariots indépendants) puis des compagnies marchandes capables de constituer des caravanes dites « cloîtrées » et d'armer des gardes pour les escorter.

Il existe aujourd'hui plusieurs dizaines de compagnies mais les plus importantes sont sans conteste les suivantes : Les Bazars d'Aurore (menés par leur fondatrice, l'ancienne aventurière Aurore l'Eclectique), le Priakos des Six Coffres (dirigé par Lydia Francsourire, ex-avatar de Waukyne), le Trône de Fer (représentation commerciale des zhentils, dirigés par Fzoul Chembryl) et les Associés du Pentacle (représentant le cercle d'archimages à la tête du Thay). Il faudrait aussi citer les Voleurs de l'Ombre, guilde de voleurs et de receleurs agissant à Port-aux-Crânes (dans les égoûts d'Eauptrofonde) sous la direction d'un dénommé Xanathar, et le Transmarche du Mineur, seule compagnie naine, fondée il y a quelques années par la princesse Kronia du Delzounderl. On pourrait aussi y ajouter désormais l'Aigle à Deux Têtes, compagnie encore inconnue il y a quelques mois mais aux succès retentissants grâce à ses maîtres, les mages de la cité de Pénombre.

Ces compagnies doivent leur succès à leur éternelle quête de la domination de la totalité de la « chaîne commerciale », depuis la production jusqu'à la vente en passant par le transport et le réseau de distribution, de façon à éviter les intermédiaires et maximiser les profits. Les difficultés de transports évoquées plus haut les ont conduits à accorder une importance stratégique extrême aux voies commerciales et contrôler de manière exclusive une route est souvent synonyme de richesses pour qui sait en profiter. Leurs convoitises ont parfois donné lieu à des oppositions violentes, d'autant plus qu'il n'existe pas de système de régulation qui assure un certain contrôle sur ces compagnies et qui pourrait s'opposer à leur soif de conquêtes commerciales. L'Alliance des Seigneurs, conduite par les responsables d'Eauptrofonde, tente maladroitement de jouer ce rôle mais vise essentiellement à bloquer les visées du Zhentarim sans réellement brider le commerce, qui représente il est vrai le nerf vital de leur cité.

C'est pourquoi, tu le comprends bien mon fils, tout reste encore à faire dans ces contrées : du désordre naissent aussi des perspectives commerciales, à chacun de savoir en profiter ! »

La Compagnie du Trône de Fer

In « *Encyclopédie du Commerce* », volume XIV

Le Trône de Fer est une organisation récente, qui a connu une croissance forte, ce qui n'a pas manqué d'attirer les convoitises et les jalousies. Fondée en 1347 CV par la diablesse Sfena, petite-fille d'Asmodeus, elle a longtemps été dirigée par Sfena elle-même (la Tête du Trône de Fer), avec sous ses ordres trois lieutenants :

- Krakosh (le Pied du Trône de Fer), un géant des tempêtes en charge de la formation des gardes de caravanes aussi bien que des mercenaires.
- Maready (l'œil du Trône de Fer), un sorcier demi-elfe responsable du renseignement et de l'espionnage,
- Ritchar "le Rouge" (la Main du Trône de Fer), un assassin humain, qui établit les routes commerciales et met en place les filières de contrebande.

L'organisation a été profondément bouleversée en 1371 CV, lorsqu'un complot interne a provoqué la disparition simultanée de Sfena et de Ritchar, laissant Krakosh et Maready à la tête de l'organisation, minée par de nombreuses dissensions internes et des rivalités politiques, chaque clan ayant ses propres visées et ses propres idées sur la voie à suivre pour assurer la réussite de la compagnie.

Le Trône est une compagnie marchande comme il en existe plusieurs centaines à travers Faerun et n'a pas de visées politiques connues. Spécialisée dans le commerce des armes et armures, elle s'efforce de préserver l'image d'une compagnie soucieuse de respecter les règles en vigueur dans les royaumes où elle intervient et, à ce titre, enjoint ses membres à avoir l'air respectables et à coopérer avec les autorités locales. Cependant, à cause de ses méthodes plus que contestables, l'organisation est souvent en butte avec les Ménestrels et a été plusieurs fois chassée du Cormyr par le roi Azoun IV. Néanmoins son siège et ses dirigeants sont encore basés à Suzail. Elle est notamment soupçonnée d'avoir à plusieurs reprises recruté des mercenaires afin d'attaquer des caravanes concurrentes, sous couvert de brigandage, afin d'en piller le chargement et de le revendre à plusieurs centaines de kilomètres de distance, mais cela n'a jamais été prouvé.

Mis à part dans les Vaux et au royaume d'Amn, où sévit la guilde des Voleurs de l'Ombre, suffisamment puissante pour empêcher toute concurrence, le Trône est présent dans la plupart des villes de la Côte des Épées et de l'ouest de la Mer des Étoiles Déchues. Ses représentants sont dans la plupart des cas de receleurs soupçonnés ou reconnus. Ils n'ont que rarement une façade légale et ne font jamais de publicité autour de leur commerce.

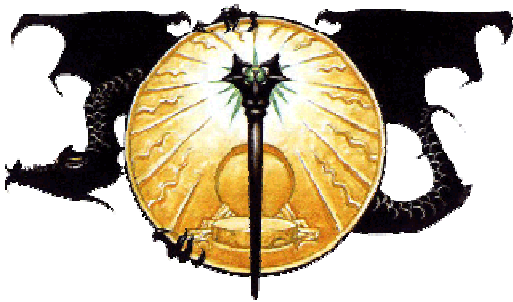
Le Trône de Fer opère par l'intermédiaire de ses agents, des brigands de bas niveau qui n'ont que récemment opté pour un emploi honnête en s'enrôlant dans ses rangs. Mais le taux de rotation est très élevé, car beaucoup d'entre eux finissent par céder de nouveau à leurs mauvaises habitudes. Le Trône nie toute complicité vis-à-vis des actes criminels perpétrés par ses agents, qu'il remplace régulièrement. Il souhaite maintenir un vernis de respectabilité, même très mince. Il a pourtant déjà été accusé à plusieurs reprises de tentative d'assassinat sur la personne de plusieurs concurrents, d'extorsion, de violences, de commerce d'armes avec des tribus inhumaines, et de trafic de poudre à canon, de poison et de drogue.

Les maîtres du Trône de Fer ont jusqu'à présent résisté à toutes les tentatives de divination magique de leur identité ou de leurs intentions, ce qui suppose qu'ils possèdent eux-mêmes de fortes capacités ou protections magiques. Les rumeurs vont cependant bon train et certains affirment que les membres du Trône de Fer sont en réalité des agents du Zhentarim, contre lesquels ils n'ont organisé certaines actions que pour préserver leur incognito. D'autres pensent déceler la patte d'un dieu dans l'organisation : Cyric, Lliira ou une divinité morte qui l'utiliserait pour organiser sa résurrection. D'autres encore évoquent des tyrannœils morts-vivants, des lézards intelligents ou des géants des mers à la peau bleue pâle, mais le mystère reste entier...

[Note de l'auteur] L'hypothèse la plus probable reste tout de même que les turbulences engendrées par la disparition de Sfena ont constitué une occasion unique pour le Zhentarim de mettre la main à la fois sur un concurrent potentiel et sur une organisation commerciale déjà rodée, de façon à pouvoir dissimuler sous un vernis de respectabilité leurs activités illicites. La mauvaise réputation du Zhentarim et l'opposition qu'il rencontre dans de nombreuses contrées expliquent sans doute le fait que cette prise de contrôle n'ait jamais été confirmée officiellement...

Le Noir Réseau

In « Manuel des organisations secrètes », bibliothèque des Ménéstrels, volume XIV



Le Zhentarim, également connu sous le nom de « Réseau noir », était à l'origine un groupe de marchands qui se développa et finit par comprendre des assassins, des espions et une armée, et reçut le soutien de l'Eglise de Baine. Contrôlant aujourd'hui plus de la moitié de la région de la Mer de lune, le Zhentarim a accru son influence à travers le continent et crée des avant-postes dans les régions occidentales et méridionales de Faerûn. Bien armés et équipés, ses agents sont aidés de puissants magiciens et prêtres, et sont dirigés par un archimage et l'Elu de Baine lui-même.

Craint des gens du commun à cause de sa réputation maléfique, le Zhentarim n'est pas un adversaire qu'il est raisonnable de défier sans bonnes raisons. L'organisation se développant de concert avec l'Eglise de Baine, il est probable que son influence grandira encore plus vite, les deux groupes recherchant la domination complète sur le Nord de Faerûn. A présent, même un simple groupe de marchands arborant le symbole du Réseau noir est traité avec respect et gardé à distance, ses membres pouvant se trouver sous la protection d'un puissant magicien ou disposer de pouvoirs dépassant de loin ceux des voyageurs ordinaires.

Le Réseau noir fut créé par l'archimage Manshoon, qui gravit les échelons de la hiérarchie de Château-Zhentil en éliminant ses rivaux (dont des membres de sa propre famille). Après avoir atteint le rang de seigneur de Château-Zhentil, il s'efforça de prendre le contrôle de ses homologues. Puis il fonda une société secrète, le Zhentarim, qui allait agir indépendamment du Château et lui fournir un pouvoir bien plus vaste que celui que lui conférait son statut seigneurial. Au fil du temps, il partagea son pouvoir avec des apprentis et un collège d'agents, augmentant considérablement l'influence du Réseau noir. Un des convertis, Fzoul Chembryl, dirigeait à l'époque un culte parallèle de Baine.

Les années passant, le Zhentarim se développa et finit par inclure Sombrefort et la Citadelle du corbeau. Durant ces dernières décennies, l'organisation dut subir un grand nombre de revers, la plupart du temps en recherchant le magefeu ou en entrant en conflit avec de puissants magiciens tels qu'Elminster. Le Temps des Troubles et la destruction de la principale divinité du Zhentarim, Baine, portèrent un coup sévère à l'organisation. Plus tard, l'implication de Cyric dans la destruction de Château-Zhentil ébranla la principale base de pouvoir du Zhentarim, conduisant durant les années suivantes à des efforts de conquêtes confus et peu efficaces. Depuis, Fzoul a changé d'allégeance, passant de Cyric à Xvim, avant de revenir à Baine. Il est aujourd'hui le chef officiel du Zhentarim. Quant à Manshoon, il œuvre en tant qu'agent quasiment indépendant. Libres d'agir comme ils l'entendent et profitant de la montée de Baine, les agents du Zhentarim ont renforcé leur pouvoir dans la région de la Mer de lune, s'apprêtent à prendre le contrôle des terres environnantes et se préparent à partir à la conquête d'autres territoires.

Historiquement, le symbole d'origine du Zhentarim ressemblait à une lance stylisée portant un cercle blanc et un long « Z » griffonné en alphabet dethek mais Fzoul Chembryl a récemment ordonné la création d'un nouveau symbole pour l'organisation, à savoir un sceptre noir émettant des rayons verts sur un disque d'or, pris dans les griffes d'un dracosire noir. Le sceptre et les rayons représentent l'adoration à Baine, le disque symbolise la richesse et le dracosire noir correspond à la domination.

Le Réseau noir est sur le point de devenir le groupe bien organisé imaginé par Manshoon. Fonctionnant à de nombreux égards comme le bras séculaire de l'Eglise de Baine, le Zhentarim est structuré en une chaîne de commandement particulièrement rigide. La hiérarchie du Zhentarim adopte une structure linéaire, Fzoul Chembryl se trouvant à son sommet. Certains puissants seigneurs lui rendent compte directement, chacun possédant des subalternes transmettant rapports et requêtes. Le Zhentarim n'apprécie pas qu'on passe outre certains maillons de la chaîne de commandement, et ce n'est donc qu'en cas d'urgence que Fzoul donne directement ses ordres aux officiers de l'un de ses généraux sans que ce dernier le sache. Manshoon fait toutefois exception, puisqu'il a l'autorisation de Fzoul de donner des ordres à ses agents selon sa volonté.

Un autre des personnalités montantes du Zhentarim s'appelle Verblen et est le Seigneur des esclaves de Château-Zhentil. Il obtint sa position à la disparition du précédent Seigneur des esclaves. Verblen apprécie toujours les expéditions esclavagistes, et on peut le trouver partout où le Zhentarim est actif.

Alors que le Zhentarim a avidement recherché de nouvelles recrues par le passé, les récents bouleversements ont mis un frein à cette tendance. L'organisation a pu consolider ses ressources existantes et préparer son expansion future. L'organisation cherche continuellement à rallier à sa cause des magiciens partageant ses opinions, ainsi que des prêtres de Baine. En revanche, elle éconduit la plupart des autres individus ou ne leur offre tout simplement pas la moindre position au sein de la hiérarchie. Quand le Zhentarim sera de nouveau prêt à s'étendre, il cherchera de nouveaux membres qu'il installera à tous les niveaux de sa structure. Un large pourcentage de recrues proviendra de l'Eglise de Baine.

Autrefois, le Zhentarim était une organisation se concentrant principalement sur le contrôle du commerce dans le nord de Faerûn. Lorsque ses activités inclurent le meurtre, l'espionnage, l'extorsion, les incendies volontaires et la guerre en général, le Zhentarim devint une organisation politique et militaire possédant autant de pouvoir qu'un petit pays, et désireuse de voir les dirigeants des villes et pays rivaux se prosterner sous la bannière du réseau noir. Tout comme ils contrôlent la majorité de la Mer de Lune, Manshoon et Fzoul aimeraient voir le Zhentarim diriger un jour les terres s'étendant vers l'ouest jusqu'à la Côte des épées.

Pour servir cet objectif, les agents du Zhentarim emploient certaines tactiques-clés. Tout d'abord, ils ont établi de nombreux contacts avec des marchands de leur propre pays et des territoires avoisinants, et ils peuvent convoier de grandes quantités de biens sûrement et rapidement à travers des terres dangereuses. En particulier, la Route noire qui traverse Anauroch leur permet d'économiser des semaines de voyage vers les villes occidentales de Faerûn. Souvent, les marchandises consistent en objets de contrebande ou interdits (tels que poison, esclaves, drogues ou armes à poudre fumigène). Ensuite, ils organisent des raids sur les caravanes ennemis et emploient des soldats humains ou des bandes d'humanoïdes recrutées pour précipiter leurs concurrents dans la misère. Souvent, ces caravanes sont tout simplement capturées, puis amenées à la destination prévue sous la bannière du réseau noir. Cela fournit un bénéfice lié à la vente des marchandises et termine de convaincre l'acheteur que le Zhentarim réussit en commerce là où les autres échouent. Les Zhents pratiquant essentiellement les mêmes prix que leurs concurrents, même les gens honnêtes ont tendance à acheter chez eux, en dépit de leurs soupçons quant à l'origine des biens vendus. Troisièmement, ils recourent à des tactiques telles que l'extorsion, les incendies criminels et le meurtre pour dissuader rivaux et adversaires, aussi bien en commerce qu'en politique. Des agents du Zhentarim attaquent souvent les fermiers et entrepôts locaux afin de retarder le transport des biens vers les marchés, ce qui permet aux Zhents de vendre leurs marchandises en premier. Parfois, c'est tout un village qui est pris en otage par un groupe de guerriers du Zhentarim, ce qui empêche l'importation ou l'exportation de biens nécessaires, jusqu'à ce que les exigences du Zhentarim soient satisfaites.

À l'insu de tous ou presque, Fzoul a signé un accord de paix précaire avec Khelben Bâton noir d'Eauprofonde. En échange d'informations fournies par Bâton noir, Fzoul a accepté de limiter l'expansion du Zhentarim à l'est des Pics du tonnerre pour une durée de presque trente ans. Cela n'empêche pas les Zhents de défendre leurs territoires occidentaux mais, selon toute vraisemblance, si ces territoires étaient un jour perdus (par exemple, si Sombrefort était pris par les partisans de Cyric), ils devraient accepter cette situation jusqu'au terme de l'accord. Ce dernier causa le schisme entre la faction de Khelben et nous autres Ménestrels et conduisit à l'indépendance de l'organisation de Khelben, les Lunétoiles. Le groupe de Khelben est pratiquement inconnu en dehors du cercle de ses membres et ses objectifs (et la raisons qui poussèrent Khelben à marchander avec le Zhentarim) sont également secrètes.

Le Zhentarim se dresse contre quiconque représente une menace pour ses deux principaux intérêts : le contrôle du commerce et la domination du monde. Ainsi, les Zhents sont en désaccord avec le Culte du Dragon, le Runden et tout groupe mauvais d'inclinaison plus chaotique ou indépendante. Ils sont également en forte rivalité avec l'Eglise de Cyric, du fait des liens du réseau noir avec l'Eglise de Baine. Le Zhentarim est en outre un ennemi traditionnel des Magiciens Rouges mais, depuis le succès des enclaves, les Zhents ont commencé à voir des avantages que représente un groupe de mages neutres – ou, tout du moins, non hostiles – produisant à peu de frais des objets magiques qu'ils peuvent utiliser à leurs propres fins.

Le Zhentarim s'oppose aussi aux groupes combattant pour le bien et la liberté. Ils offrent une prime permanente pour les têtes de puissants alliés Ménestrels ayant combattu l'organisation pas le passé, comme Elminster et plusieurs des Sept Sœurs.

Du fait de l'indépendance dont il bénéficie sur la route de commerce traversant l'Anauroch, le Zhentarim entrera certainement en conflit avec les habitants de Pénombre à un moment ou à un autre, et ce dans un proche avenir. Ces derniers considèrent l'Anauroch comme faisant partie de leur nation et il est peu probable qu'ils acceptent le passage à travers leurs terres de caravanes armées et gardées par des lanceurs de sorts. Un tel conflit poserait certainement problème aux Zhents car, malgré leur puissance, il est douteux qu'ils puissent efficacement combattre ceux qui manient la magie du Nétheril perdu. La perte de la route de commerce d'Anauroch pourrait forcer le Zhentarim à envisager d'emprunter d'autres routes, plus au sud.

Les Zhents croient en la force du nombre. Ils voyagent toujours en groupe, et même les agents secrets et espions solitaires s'inventent des couvertures et des excuses pour voyager accompagnés.

Les agents du Zhentarim peuvent être les gardes d'une caravane zhent, des bandits pillant une caravane qu'ils viennent d'attaquer, des soldats attendant leur déploiement dans un village afin de s'occuper d'un « monstre hostile », des brigands ou assassins professionnels préparant un meurtre ou tout autre crime, ou encore des soldats effectuant des manœuvres près d'une forteresse zhentarim. Le réseau noir possède également ses propres groupes d'aventuriers partant à la recherche de trésors, d'informations et de l'opportunité de se faire un nom.

Le Priakos des Six Coffres

In « Encyclopédie du commerce », chapitre XII



Marsembré est la deuxième ville la plus importante du Cormyr mais aussi son premier port, situé à l'ouest de l'embouchure de la Rivière étoilée. Fondée sur des berges et des îles sablonneuses, elle est traversée de canaux qui servent autant de moyens de transport que d'égoûts à ciel ouvert, provoquant une odeur pestilentielle pendant les périodes les plus chaudes mais évitant également le gel de l'eau pendant l'hiver. La ville compte plus de 35.000 habitants mais ce chiffre peut augmenter de 10.000 pendant les périodes de foires commerciales, notamment autour du commerce des épices, la spécialité locale qui lui donne son surnom de « cité des épices » et qui attire les plus grandes compagnies marchandes.

L'importance du port et le commerce de poisson font que la ville est également réputée pour sa construction navale, les navires repartant du port chargés de moutarde, de meubles et de parfums vers les rives du lac des Dragons.

C'est ici qu'a été fondé le Priakos des Six Coffres, l'une des principales compagnies marchandes du continent, par six riches commerçants et disposant de bases établies notamment à Lunargent, Eauptrofonde, Priapurl et Selgaunt. Son quartier général est situé à Berdusk mais les décisions sont souvent prises à Eauptrofonde, du fait de l'importance prise par la ville dans le chiffre d'affaires réalisé par la compagnie. Longtemps dirigée par le dénommé Thelvé Baruinheld, la compagnie a depuis une quarantaine d'années été reprise en main par Lydia Francsourire, qui avait été l'hôte d'un fragment de l'essence de Waukyne durant le Temps des Troubles et qui avait profité de cette période pour réaliser des profits colossaux, jusqu'à parvenir à prendre le contrôle du Priakos au début des années 1360 CV. La compagnie, par le biais de nombreuses caravanes terrestres et maritimes, contrôle désormais un pourcentage global des échanges commerciaux à travers le continent, accumulant une richesse et un pouvoir envié par de nombreux royaumes.

Des liaisons dangereuses ?

Si beaucoup savent que durant le Temps des troubles et pendant une décennie au-delà, Waukyne a été enfermée et soumise à l'esclavage dans les Abysses par le démon Graz'zt, peu en connaissent les raisons et les conséquences. Cet événement, qui a conduit Lliira à récupérer les attributions de Waukyne durant son absence, a beaucoup semé le trouble parmi les fidèles, l'incarnation partielle en la personne de Lydia Francsourire n'ayant jamais convaincu le clergé.

Nul ne sait ce qui attirait ici la déesse mais c'est la volonté de s'aventurer dans la ville de Zelatar, capitale du prince-démon Graz'zt, et la trahison de ce dernier (qui souhaitait la remplacer dans le panthéon par sa propre fille Thraxxia) qui a conduit à son emprisonnement, certains prétendant cependant que la déesse avait négocié ce passage contre un trésor que le démon attend toujours... Il a fallu ensuite 10 ans pour que Waukyne ait la possibilité d'envoyer des songes à un de ses adeptes basés à Athkatla afin de l'informer de sa situation. Un groupe d'aventuriers fut donc envoyé au travers de l'Escalier Céleste d'Eauptrofonde (dans la Maison de la Lune) et parvint à la libérer au prix de nombreux combats, Waukyne reprenant ensuite rapidement sa place auprès de ses condisciples divins.

Seuls Waukyne et Graz'zt connaissent la teneur de leurs échanges au cours de ces 10 ans mais cette proximité démoniaque et cette libération que certains ont jugé trop simple ont provoqué de multiples rumeurs, toujours combattues par son clergé mais néanmoins encore vivaces 20 ans plus tard. Des questions subsistent : « Qu'allait faire Waukyne dans les Abysses ? », « Qu'a négocié Waukyne pour être libérée sous couvert d'une opération de sauvetage et qui l'a autorisé à contacter son clergé depuis sa geôle ? », « Un culte tel que le sien, basé sur de multiples représentations et fondé sur la richesse n'est-il pas un vecteur de communication idéal pour un prince-démon ? »...

La réputation d'honnêteté et de rigueur de sa dirigeante a cependant permis au Priakos de s'éviter jusqu'ici l'opposition des différentes puissances avec qui elle fait des affaires, ces dernières étant d'une part soucieuses de ne pas irriter Waukyne par son intermédiaire et d'autre part sensibles à la légende disant que la fortune de Lydia s'est initialement fondée sur une seule pièce d'or, donnée alors qu'elle n'était qu'une mendiante, illustrant le précepte de Toril où tout est possible pour quelqu'un d'entreprenant.

Le Priakos des Six Coffres est souvent représentée à Eauptrofonde par Lydia en personne mais son représentant permanent est Jhasper « Orteils d'Or », même s'il a aujourd'hui pris du recul avec ses fonctions commerciales. Il fait aujourd'hui partie du Conseil des Sages du temple d'Oghma et c'est un membre éminent de la communauté oghmanique, au sein de laquelle il est connu sous le surnom du « Petit Maître », du fait de sa petite taille. Son passé sur les routes marchandes et ses liens avec les différentes compagnies font qu'il est l'interlocuteur idéal entre le culte et les habitants de la ville, connus pour leur inclinaison mercantile.

Dans l'Ombre des Voleurs

In « L'Eauprofonde secrète », par Misiak l'Audacieux



Les Voleurs de l'Ombre sont à l'origine les membres d'une guilde des voleurs. Aujourd'hui basée en Athkatla, une importante cité portuaire de Amn, c'était autrefois la guilde des voleurs la plus en vue d'Eauprofonde, mais elle a été mise en déroute en 1298 CV par un groupe d'aventuriers derrière lequel oeuvraient les Seigneurs d'Eauprofonde, leurs dirigeants démasqués ou tués et les voleurs bannis de la ville. Ces derniers se sont néanmoins rapidement réinstallés plus au sud et la rumeur prétend que les Voleurs de l'Ombre auraient trouvé un appui précieux auprès du Conseil des Six, l'instance de gouvernement de l'Amn et principal rival commercial d'Eauprofonde, grandissant sans interruption jusqu'à contrôler aujourd'hui la majorité des activités criminelles le long de la Côte des Epées et en Amn.

Elle se caractérise à la fois par son organisation complexe, chaque cellule de la guilde en contrôlant plusieurs autres, et par son extrême cloisonnement de l'information, chaque membre n'ayant qu'une connaissance très limitée des activités de sa propre cellule, les deux aspects expliquant pour l'essentiel le fait qu'elle n'ait jamais pu être infiltrée et réellement menacée depuis une centaine d'années. Elle n'utilise que très peu de symboles remarquables, hormis le

fameux stylet croisant un « loup », masque de soie noir dont les Voleurs aiment se parer, que l'on retrouve sur le corps de ceux qui ont trahi les secrets de la guilde.

Sa hiérarchie est organisée de façon pyramidale, pour un total d'environ 3.000 membres :

- Au sommet se trouve le Concile des Ombres dirigé par le Grand Maître des Ombres
- Chacun des six membres du concile est secondé par deux lieutenants, les Maîtres des Ombres, chacun ignorant l'identité de son alter ego ni quels ordres lui sont donnés, chargés de transmettre leurs directives issues du Concile
- Chaque maître des ombres désigne une dizaine de « maîtres de guilde », chargés de conduire les opérations quotidiennes de la guilde sur un territoire donné. Chaque maître de guilde commande différentes cellules mais chaque maître est responsable d'une seule activité précise (racket, jeux, prostitution, recel...), empêchant les maîtres de se faire une concurrence interne
- Plusieurs dizaines de « Silhouettes » sont chargées de jouer le rôle de maître de guilde de façon à attirer sur elles l'attention des autorités et donc de protéger le véritable maître. Il arrive même que certaines soient volontairement capturées pour permettre à son mandataire de s'échapper et de poursuivre les activités de la guilde
- Les opérationnels, les plus nombreux, sont virtuellement issus de toutes les races et de toutes les classes sociales et sont souvent inconscients du fait qu'ils font en réalité partie de la guilde des Voleurs de l'Ombre. Ils reportent de façon individuelle à leur supérieur et parfois, en cas de particulière réussite, directement au maître de guilde mais restent le plus souvent ignorants des agissements de ses congénères

Les Voleurs de l'Ombre ont depuis 1298 CV juré de se venger de l'affront fait par les Seigneurs d'Eauprofonde et n'ont cessé depuis leur expulsion de chercher à se rétablir dans la ville, mais sans succès pendant des dizaines d'années en raison de la surveillance constante exercée par les Seigneurs de la ville. Cependant la guilde a profité d'une baisse de cette vigilance pour se réimplanter progressivement à partir des quartiers Sud et des Docks et étend de nouveau son influence, tout en faisant profil bas avant d'avoir la puissance nécessaire pour s'opposer aux autorités de la ville. Elle s'appuie notamment sur une stratégie double, à savoir de s'afficher en tant que compagnie marchande et non plus réellement guilde de voleurs mais aussi d'équiper les membres d'objets magiques leur permettant de voyager entre les ombres et ainsi d'échapper à la surveillance de la Veille et du Guet.

La guilde peut s'appuyer sur de rares partenaires, souvent sur une durée limitée et de façon masquée, les Voleurs de l'Ombre étant réticents à afficher publiquement une alliance avec qui que ce soit. Les adeptes de Mask, Loviatar et Shâr peuvent se révéler des appuis précieux mais on murmure que les Voleurs se sont également depuis quelques années, dans le cadre de leur stratégie de réimplantation à Eauprofonde, rapprochés des différentes compagnies marchandes et des guildes d'artisans, en surface ou sous terre, à Port-aux-Crânes.

Elle doit également composer avec de nombreux ennemis, en particulier évidemment les Seigneurs d'Eauprofonde mais aussi Syl-Pasha Ralan el Pesarkhal, dirigeant actuel du Calimshan dont les assassins ont fait disparaître de nombreux agents des Voleurs de l'Ombre. De même, les Ménestrels ont depuis toujours lutté contre la guilde et ses volontés de main-mise sur le crime organisé...

Les mystères du Thay et de ses sorciers rouges

In « Abeir-Toril expliquée aux enfants », chapitre XXVII



Situé à l'Est de la Mer des Etoiles déchues, la plus grande partie du pays thayien se trouve sur un grand plateau, le « Plateau Thayien », accessible seulement par quelques passes bien gardées. La nation est entourée de hautes falaises imprenables, connues comme le Premier Escarpement.

Les pics volcaniques au centre du pays sont entourés par le Second Escarpement. Des montagnes coulent les 3 grandes rivières de Thay : Eltar, UMBER, et Lapendrar.

Le commerce passe par 2 grands axes (la Grande Route (nord-sud) et le Chemin Oriental (est-ouest)) et les principales cités sont Amruthar, Bezantur, Eltabbar, Escalant, Murbant, Nethentir, Pyarados, Surthay, Thasselen, Tilbrand et Tyraturus.

Thay est un pays riche et prospère, surtout grâce au commerce d'esclaves, hérité de l'empire du Mulhorande et élevé au rang de tradition. Le Thay exporte aussi des fruits (pommes, poires, citrons, figues et oranges) et du bois. Le pays est riche en gemmes de toute sorte (jade, lapis...) et en métal riche (or, argent...)

Le pays de Thay a été fondé il y a 400 ans par des mages rebelles venus du Mulhorande qui s'organisèrent et pillèrent la capitale de Delhumide en 922. L'Empire riposta en envoyant une force armée, qui fut vaincue par les pouvoirs des sorciers et la position stratégique du plateau Thayien. Aujourd'hui encore, Thay est considéré comme une province mulhorandi par l'Empire...

Les Sorciers, trop nombreux, commencèrent à s'entre-déchirer et finirent par s'accorder sur la mise en place de la gouvernance actuelle, reposant sur un conseil de 8 sorciers (représentant chacun une école de magie), appelés Zulkirs, qui choisit les 11 seigneurs régionaux.

L'histoire du Thay est parsemée de tentatives de coups d'Etat menés par Zulkirs ou des Tharchions ambitieux et, à titre d'exemple, en 1357, Hagrid Tenslayer, tharchion du Lapendrar, s'allia avec un seigneur salamandre et un sultan éfrit, grâce à deux Zulkirs dans le secret. Mais, comme pour tous les tentatives précédentes, les alliances ne durèrent pas longtemps et leur plan échoua. Le pays fut par la suite touché par la Horde Tuigan avec qui les Zulkirs finirent par s'allier afin de s'emparer de la Rashéménie, mais sans succès.

Le pays est dominé par les Sorciers Rouges, des lanceurs de sorts notoires et maléfiques. Esclavagistes, démonistes et expérimentateurs, les Sorciers Rouges sont extrêmement craints par le reste de Féérune. Ils essaient constamment de conquérir les territoires voisins de la Rashéménie (où ils furent contrecarrés par les sorcières y vivant), l'Aglarond (d'où ils se firent renvoyer par la Simbule, l'une des Sept Sœurs), et Mulhorande (d'où les premiers émigrés de Thay sont issus). Ils sont dirigés par les huit Zulkirs, un par école de magie, eux-mêmes dirigés par Szass Tam, puissant archimage et liche et lui-même Zulkir de l'école nécromantique. Des rumeurs qui disent qu'il est sous les ordres de Larloch, dernier survivant de la grande lignée des seigneurs arcanistes de Netheril et de par ce fait l'un des plus anciens êtres à fouler le sol d'Abeir-Toril à l'exception peut être de certains Dragons. Ce dernier et Szass travailleraient ainsi sur la recherche et la conception de puissants artefacts.

La nation est divisée en 11 régions politiques, appelés Tharchs. Les dirigeants de ces tharchsôthes (régions), les tharchions/tharchionesses sont choisis par les Zulkirs. Dans un tharch, le tharchion a le pouvoir absolu tant qu'il ne gêne pas les Zulkirs.

La religion est secondaire à la magie, même si y sont néanmoins vénérés Beshaba, Loviatar, Malar, Shar, Talona, et Umberlie, ainsi que Gargauth. Kossuth le dieu élémental du feu est le symbole de protection du pays depuis la guerre contre les salamandres.

Les Sorciers Rouges ont aussi de nombreux ennemis sur Abeir-Toril. Alliés traditionnels des démons et des drows, ils s'opposent aux Sorcières de Rashéménie, aux Sept Sœurs et à leurs alliés, aux Ménéstrels, et également au Zhentarim qui se méfie de leur tendance à l'expansionnisme territorial.

La dernière stratégie des Magiciens Rouges, après la cuisante défaite contre la Rashéménie en 1375 CV, est de s'approprier de manière légitime les nations de Féérune en vendant des objets magiques publiquement, et dans l'ombre, en trafiquant de la drogue, des sorts interdits et des esclaves. De cette manière, ils se construisent des bastions au sein des autres états et peuvent s'infiltrer au cœur de la politique. Tout cela les rend d'autant plus puissants et indispensables, ce qui peut être perçu comme un pas de géant dans leur volonté de domination du monde.

Secrets du retour de Pénombre

In « Archives secrètes », *Elminster de Valombre*

Remontant à l'Empire du Netheril, les Shadovars, habitants de la cité volante de Pénombre, ont été isolés dans une autre dimension depuis 1700 ans et ne sont que récemment retournés sur Faerûn. Pendant leur absence, ils ont découvert et maîtrisé une nouvelle forme de magie, la magie de l'Ombre (initialement réservée aux adeptes de Shâr), et certains d'entre eux, appelés les « Ombres », ont même réussi à absorber dans leur propre corps une partie de cette puissance, leur conférant cette couleur de peau grisâtre qui les caractérise.

Le seigneur de la ville, un ancien disciple de l'archimage Karse dénommé Sombre, était passionné de voyages entre les plans et avait découvert le Plan de l'Ombre au cours d'une de ses expériences. Tandis que ses condisciples du Néthénil y voyaient une nouvelle source de richesse et d'esclaves, il en perçut plus tôt que les autres le véritable potentiel magique ainsi que l'utilité des créatures qui y étaient enfermées. Il perfectionna ses rituels d'accès au plan de l'Ombre et finit par réussir à téléporter sa ville entière (nommée à l'époque Thultanthar) vers ce dernier, la sauvant de la destruction lorsque Karse provoqua la disparition de toute magie et la destruction de toutes les cités volantes du Néthénil. De retour après quelques temps, les Shadovars découvrirent les ruines de leur empire et Sombre comprit vite qu'ils en constituaient les derniers survivants et qu'ils ne seraient pas de taille à affronter tous leurs ennemis, trop contents de profiter de la chute de ces magiciens arrogants. Sombre décida alors de retourner pour une longue durée sur le Plan de l'Ombre et de n'en revenir que pour recréer la toute-puissance de l'ancien Empire, signant ainsi son retour en l'an 1372 CV, au milieu du désert d'Anauroch, sous le nom de Pénombre.

Comme toutes les anciennes cités découpe du sommet d'une montagne qui, une fois renversée, permettait d'y construire une ville toute entière au dérivé d'une ancienne haute magie irradie la ville. Cette dernière ne jamais été attachée au sol et les téléportation. Elle est au différentes tailles, chacun se très alambiqué, associant du Néthénil aux excentricités La ville abrite aujourd'hui près de sont pour la plupart des humains originels de la ville. D'autres, une insuffler l'énergie du Plan de l'Ombre sont tous des magiciens et ce sont les Les rumeurs leur attribuent toutes sortes guérir de blessures normalement mortelles, parfaitement dans l'obscurité. Toujours est-il que qu'ils disposent indéniablement de capacités étonnantes, notamment dans l'obscurité ou sous le couvert de la nuit.



volantes, Pénombre a été créée à partir de la montagne qui, une fois renversée, permettait d'y centre de laquelle se trouve un Mythallar, elfique et source de toute la magie qui possède que peu de routes, n'ayant échanges se faisant grâce à la contraire couverte de bâtiments de caractérisant par un style décadent ou étrangement une architecture typique dont sont capables certains magiciens. 25.000 habitants, appelés Shadovars. Ce normaux, descendants des habitants poignée réduite à 500 environ, ont appris à dans leur corps et s'appellent les Ombres. Ce véritables dirigeants de la ville.

Les habitants de Pénombre privilégient dans leurs vêtements les couleurs sombres, telles que le noir, le bordeaux, le vert foncé ou le bleu nuit, et se parent souvent de nombreux bijoux. Leur divinité protectrice est Shâr, déesse des ténèbres et des secrets non dévoilés, qu'ils tiennent pour responsable de leur survie et de leur protection durant leur long séjour sur le Plan de l'Ombre.

Sombre ayant lui-même disparu (certains murmurant qu'il est devenu le dieu des Morts, Myrkul), la gouvernance de la ville est aujourd'hui assurée en apparence par un cercle de neuf « Hauts-Maîtres », mais en réalité par cinq « Seigneurs profonds », magiciens extrêmement anciens et puissants, dont les buts restent obscurs, même si leur objectif affiché est de restaurer la grandeur du Néthénil et de lui redonner ses anciennes frontières, ce qui les oppose aux velléités du Zhentarim en Anauroch. Ce mystère sur leurs intentions n'a pas manqué de susciter l'inquiétude des gouvernements voisins qui s'interrogent sur la pertinence de s'opposer frontalement à ce nouveau venu sur l'échiquier politique qui n'a pas à ce jour noué d'alliances avec qui que ce soit (même si des contacts avec les sorciers du Thay existent).

Il est cependant évident que le temps passé sur le Plan de l'Ombre a eu des conséquences et que Shâr exerce aujourd'hui sur ces magiciens une influence extrême. Elle est notamment à l'origine de la transformation physique des magiciens en leur permettant d'absorber une part d'énergie d'Ombre mais également de l'ouverture de l'accès à Pénombre à toutes sortes de magiciens « renégats », adeptes de formes de magie exotiques et souvent rejetées par les écoles classiques, telles que la manipulation du Temps ou du hasard ou encore la « magie sauvage ». Ces derniers ont ainsi fondé ce qu'ils appellent « l'Enclave interdite », trouvant dans cette ville à la fois un environnement propice à leurs recherches et une occasion d'échapper à la discipline perçue comme rigoriste du dogme de Mystra. L'hétérogénéité de ses membres nourrit des multiples intrigues politiques, chacun poursuivant ses propres buts et divergeant sur les moyens à utiliser. L'un des seuls points de convergence a abouti récemment à la création d'une compagnie marchande, l'Aigle à deux Têtes, chargée de nouer des contacts et de représenter Pénombre en dehors d'Anauroch.

L'Enclave interdite

In « Archives secrètes », Elminster de Valombre

L'Enclave Interdite est une organisation très secrète aux intérêts et buts nombreux et variés, unie par l'intérêt commun de ses membres pour toute forme de magie qui paraît étrange aux lanceurs de sorts normaux. Les méthodes magiques utilisées par l'Enclave Interdite sont souvent considérées par les églises de Mystra et d'Azuth comme troublantes, devant être observées attentivement ou même devant être soumises à certaines restrictions. Parmi les formes d'Art pratiquées par les membres de l'Enclave Interdite, beaucoup ne sont pas vraiment interdites, mais toutes engendrent de la suspicion au sein des mages plus traditionalistes.

La majorité des membres de cet ordre pensent que son but est de préserver les connaissances anciennes qui pourraient disparaître, et de donner l'occasion de transmettre ces traditions à des apprentis. Les membres des cercles intérieurs de l'enclave, cependant, nourrissent secrètement des buts plus ambitieux et, dans de nombreux cas, plus sinistres. Ils cherchent à refaire le monde, en influençant le Temps, ou en infusant le monde de chaos pour lui permettre de muter rapidement. Chacun d'entre eux ont leurs propres raisons, certaines nobles mais erronées (créer un monde parfait sans conflit), certaines prévisibles mais dangereuses (créer une réalité où la magie leur permettrait de régner en maîtres). Malgré de nombreux buts conflictuels, les membres de l'organisation ne s'opposent ouvertement que très rarement.

Nul ne sait depuis quand existe l'Enclave Interdite mais ses membres proviennent de traditions qui ont existé pendant des millénaires. De nombreux magiciens puissants, mais suivant des chemins hors des sentiers battus, se sont ainsi rassemblés pour discuter de la manière négative dont les organisations traditionnelles telles que les Magiciens Rouges de Thay, les dirigeants d'Halruaa, les églises de Mystra et d'Azuth, et la Tour des Mages de l'Arcane de Luskan considéraient leurs pratiques, et pour constater que ces organisations rendaient difficile la promotion de leurs arts. Les maîtres de la ville néthère de Pénombre, fondateurs de l'organisation et utilisant d'antiques secrets, parvinrent à rejoindre le plan de l'Ombre juste avant la destruction du Néthéril et l'utilisèrent en tant que quartier général difficilement pénétrable. Ils y bâtirent une forteresse et installèrent plusieurs portails secrets pour permettre à leurs membres (maîtres/enseignants et disciples/apprentis) d'y accéder et d'y transmettre leurs arts. Ils réapparurent plusieurs centaines d'années plus tard au cœur du désert d'Anauroch, à Pénombre.

Bien que les Elus de Mystra connaissent l'existence de cette organisation, et que les Ménestrels en aient deviné certains secrets, l'Enclave Interdite est parvenue à garder ses principaux mystères. De nombreux membres parmi les récentes additions suivent leur propre agenda, loin des buts originaux de l'Enclave (à savoir conserver les connaissances et les transmettre à des apprentis en paix). De nombreux utilisateurs de la magie des ombres ont rejoint les rangs sous l'influence de Saaktaanith, ces derniers étant clairement moins loyaux à l'Enclave que les autres membres.

Il est difficile de dire précisément combien de membres compte l'Enclave dans son quartier général de Pénombre mais on estime souvent que plus d'un millier d'apprentis y étudient sous le tutelle de 300 « maîtres », eux-mêmes sous la responsabilité de neuf « Hauts-Maîtres » (dirigeants apparents de l'Enclave et responsables de l'administration quotidienne), eux-mêmes également dirigés par cinq « Seigneurs profonds » (véritables dirigeants de l'Enclave, possédant chacun leurs buts propres), qui ne sont cependant connus que des Hauts-Maîtres. Chacun des Seigneurs profonds dirige de fait une faction de l'Enclave dédiée à un type spécifique de magie (magie sauvage, chronomancie, Toile d'Ombre, magie de portails, pouvoirs psioniques).

Les membres de l'Enclave n'ont vraiment de relations qu'avec ceux du rang immédiatement supérieur. Les apprentis - qui côtoient les maîtres - ne voient par exemple les Neuf Hauts-Maîtres que comme des dirigeants maintenant la bonne marche de l'organisation et l'administrant, bien au-delà de leurs préoccupations quotidiennes. Certains des Seigneurs Profonds ont parfois (très rarement) approché directement des maîtres de l'Enclave, mais la plupart des maîtres ne se doutent même pas de l'existence d'une caste dirigeante cachée : ils considèrent les Seigneurs Profonds que comme des membres puissants qui se sont retirés de leur rôle de Haut-Maîtres. Les Neuf Hauts-Maîtres s'assurent que cette coalition chaotique reste unie, généralement par la force ou la menace, et s'affairent à rechercher des artefacts ou des reliques reliées à leurs intérêts ainsi qu'à cataloguer les bibliothèques et les laboratoires du quartier général de l'Enclave.

Chacun des Cinq Seigneurs Profonds désire altérer la réalité d'une manière ou d'une autre et ils utilisent les Hauts-Maîtres à cette fin (tout particulièrement en les envoyant chercher certains artefacts). Chaque Seigneur Profond suit son propre agenda tout en s'intéressant visiblement aux actions des autres, en supportant (au moins en apparence) les buts des autres et en s'entre-aidant. Les membres de l'Enclave Interdite voyagent souvent à travers les Royaumes, recherchant d'anciens objets ou grimoires magiques. Ils recherchent aussi de jeunes magiciens qui pourraient être éloignés de leurs maîtres traditionnels, ou des apprentis qui font preuve d'un certain intérêt pour les formes magiques non-traditionnelles...

Mystères et secrets des Malaugryms

Fiche confidentielle des Lunétoiles, réf. 2907/MAL

Les maîtres des ombres, aussi connu comme les Malaugryms, sont un clan d'humains changeurs de forme qui ont pour terre natale le Plan de l'Ombre, dans le Château des Ombres. Ces créatures ont un contrôle total sur leur corps et peuvent changer ou "morpher" des parties de leur corps, et peuvent même apparaître comme des objets vivants. La seule manière non magique de reconnaître un Malaugrym est la lumière dorée dans ses yeux.

Ils sont dirigés par celui qu'on appelle le Maître des Ombres, seul capable d'ouvrir des portails vers le Plan Matériel Primaire et Toril lui même. Beaucoup attendent leur chance de visiter les royaumes et de semer la destruction, cherchant à tuer ou mutiler des forces bonnes et puissantes préparant la voie pour une invasion éventuelle. Plus que vivants très longtemps, les Malaugryms semblent effectivement immortels à moins d'être tués au combat.

Comme les humains, les Malaugryms sont omnivores, mais ils semblent préférer la viande vivante - idéalement humaine. Leur mode normal pour se nourrir de telle proie est d'étendre des tentacules finissent en bouches accérées qui attrapent et dévorent la proie, le plus souvent en les faisant entrer dans la bouche ou tout autre orifices de leur victimes. Les Malaugryms sont incapables d'avoir une descendance. Chaque genre doit trouver un humain normal pour avoir la prochaine génération de Malaugrym.

Les Malaugryms sont tous des descendants de l'ancien mage du Néthérial nommé Sombre, qui était apparemment le premier à avoir découvert le Demi-plan de l'Ombre en -648 CV. Les Malaugryms se sont depuis à plusieurs reprises attaqué aux Royaumes et se sont opposés notamment à Elminster et aux Sept Sœurs de Mystra, ces derniers allant même jusqu'à les combattre dans leur propre plan, sans jamais découvrir leurs véritables motivations et si une autre force se cachait derrière ce Maître des Ombres.

La plupart des Malaugryms identifiés ont été tués depuis leur dernière manifestation au moment du Temps des Troubles mais certains ont réussi à fuir et leur trace a été perdue, sans que jamais les poursuivants ne renoncent à ce combat. Les informations répertoriées sur les derniers Malaugryms sont les suivantes :

Arathluh : Ce Malaugrym apparaît le plus souvent comme un homme, mais apparaît parfois sous la forme d'une panthère à tête de lion avec quatre tentacules rétractibles d'une longueur de 6 mètres sortant de ses hanches. Inconfortable avec le vol, il évite les formes ailées, et n'a aucun talent en magie - il est constamment à la recherche d'objet magique qu'il peut facilement utiliser. On pense qu'il est actuellement en Amn, dans la forme d'un marchand humain, toujours poursuivant sa recherche d'objet magique.

Emmergluth : Banni par les siens, sa forme favorite est celle d'une Ame en peine ou d'un mort cramoisie (un nuage volant coloré avec une tête et des bras humains). Pourtant, on pense qu'il est actuellement en Sembie, se cachant du reste de ses semblables et des humains sous la forme d'un humain. Actuellement il profite des plaisirs de la société humaine et recherchant de la magie pour le rendre immortel, ou au moins plus puissant.

Orglym : Ce Malaugrym cynique est un maître manipulateur, même parmi ses semblables, et apparaît souvent comme un homme gros et grotesque qui se transforme en enlaceur ou en Wyverne s'il est attaqué. Trop paresseux pour aimer la violence, Orglym aime intimider les adversaires quand il ne peut pas s'occuper d'eux à travers des serviteurs. On pense qu'il a pris la place d'un prince marchand Sembien, Ostil de Selgaunt, et qu'il est actuellement en train de changer les intérêts, la fortune et le réseau d'espion de ce marchand d'esclaves et de textile en une force formidable.

Sarth : Sarth a toujours été un Malaugrym secret et prudent qui a travaillé à devenir un mage accompli et réalisant de fréquents voyages sur Féérûne pour apprendre auprès de mages humains qu'il a ensuite tué. Sa forme favorite est celle d'un prêtre, quelle qu'en soit la divinité. Dans ce déguisement, Sarth traverse la Côte des épées, apprenant tout ce qu'il peut de son nouveau territoire adoptif et où ses mages les plus puissants vivent. Il aurait récemment été repéré dans le monastère de Morteneige, dans les habits d'un disciple d'Oghma.

Taluth : Ce Malaugrym énergique et sans peur aime la compagnie des humains et les utilise souvent comme des compagnons, pigeons et agents pour lui faire gagner plus de plaisir, de richesse ou -le plus important- de la magie. Comme mage accomplie avec un penchant pour obtenir de nouveaux pouvoirs, Taluth est devenue une force reconnue dans la ville de Baldur, même si peu de gens le savent. Elle est assez prudente pour se cacher derrière les seigneurs marchands de la cité, pour que ses activités puissent être considérées comme venant d'eux. Taluth est connue pour aider ou trahir des humains (des aventuriers en particulier) simplement pour son plaisir et pour les engager pour gagner de la magie pour elle.

Clergé de Shar et magie d'Ombre

In « Dialectique raisonnée des religions », tome XXVI

Le clergé de Shar est une organisation secrète, réputée pour manœuvrer discrètement et éviter ainsi les confrontations directes avec ses rivaux, en particulier ses homologues de Sélûné et de Mystra. Sachant qu'elle ne pourrait pas affronter cette dernière de manière frontale sans se mettre elle-même en péril, la Déesse Sombre a choisi un biais afin de combattre sa fille traîtresse en créant une source alternative de magie dont elle aurait le contrôle, afin d'en contrôler les pratiquants et ainsi gagner en puissance, tout en gardant cette création secrète et ainsi sans alerter Mystra. Shar étudia donc la Toile et en créa une copie plus sombre et distordue, qui se cache dans les moindres recoins de Toril et qui l'englobe de la même façon que la Toile classique. D'une certaine manière, la Toile d'Ombre représente les trous d'une toile d'araignée ou les bulles d'air contenues dans l'océan : Invisible, elle n'en est pas moins présente pour qui sait la chercher. Shar espère que plus il y aura d'adeptes de Magie d'Ombre, plus elle diminuera le pouvoir de Mystra, ce qui lui permettra à terme de l'asservir et de l'utiliser dans sa lutte contre Sélûné.

La Maîtresse de la Nuit est en recherche active d'adeptes et n'hésite pas à tenter les manipulateurs de magie profane en leur montrant le potentiel offert par la Toile d'Ombre, prenant cependant bien soin à ne pas solliciter les adeptes de magie divine, afin de ne pas provoquer d'inimitiés divines, autres que celles existantes avec Mystra et Sélûné. Shar s'efforce en particulier de séduire les magiciens ayant pour habitude d'avoir de nombreux apprentis afin de multiplier la diffusion de sa création mais également d'en faire de même avec les mages spécialisés dans la création d'objets magiques, comme les Sorciers Rouges de Thay, afin de les enchanter avec la Magie d'Ombre plutôt que la Toile classique. En parallèle de ces actions, la Déesse Sombre maintient aussi un ordre d'élite de moines sorciers, de l'ordre de la Lune Noire, qui puisent dans le pouvoir de la Toile d'Ombre.

Elle compte enfin parmi ses fidèles les Shadovars, les habitants de la cité de Pénombre, une cité volante où vivent d'anciens habitants du Néthérial, revenue il y a quelques années du Plan de l'Ombre où elle s'était réfugiée lors de la destruction de cet empire. Elle a notamment encouragé la création dans cette cité d'une association de mages spécialisés dans les formes « différentes » de magie (chronomancie, magie élémentaire, magie sauvage mais aussi magie d'Ombre) afin de disposer d'une école dédiée à son œuvre et d'un vivier toujours renouvelé d'adeptes.

La Toile d'Ombre est une force magique similaire à la Toile de Mystra, sauf que celle-ci émane de Shar et non de la déesse de la Magie. Même si sa création est sans doute millénaire, sa découverte n'est que récente et suppose une fidélité à la déesse de la Nuit ou a minima un accord avec elle dont le prix à payer est bien souvent une part de santé mentale. Elle détient le pouvoir sur tous ceux qui utilisent sa Toile d'Ombre, une de ses créations qui a fait de Mystra son ennemie jurée.

Cette forme de magie s'accorde particulièrement pour la magie sombre qui draine la vie ou perturbe l'esprit et moins pour la manipulation d'énergie ou d'éléments. Les sortilèges d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie sont donc renforcés tandis que les sortilèges d'Evocation et de Transmutation peuvent être privés d'effet. Sans surprise, les sorts créant des ténèbres sont également renforcés tandis qu'il est impossible de créer quelque forme de lumière partir de la Toile d'Ombre.

Comme il s'agit d'une source distincte de magie, la Toile d'Ombre n'est pas soumise aux zones de magie morte ou de magie sauvage, bien qu'une zone d'antimagie annihile toute forme de magie, normale ou d'Ombre. On pourrait cependant imaginer, sur un plan théorique puisque jamais constaté à ce jour, que la destruction d'un artefact ou d'un mythal créé à partir de Magie d'Ombre puisse entraîner la création d'une zone de magie sauvage ou morte spécifique pour les adeptes de cette Toile et qui ainsi n'affecterait pas les adeptes de magie profane « classique ».

Par ailleurs, une résistance magique innée s'applique aux deux formes de magie. Les adeptes de ces sources magiques éprouvent des difficultés à affronter la magie qu'ils ne maîtrisent pas, que ce soit simplement pour la percevoir mais aussi pour la combattre ou la dissiper.

Il ne faut enfin pas confondre Magie d'Ombre et énergie négative : tout sort ou d'objet visant à absorber l'énergie d'un être vivant ne vient en aucune façon renforcer la magie d'Ombre, les deux plans étant strictement distincts.

Les meilleures personnes pour en parler restent ceux qui en sont adeptes, que ce soit les Sorciers d'Ombre, qui étudient et puisent la magie d'Ombre comme les autres mages le font avec la Toile de Mystra, ou les Danseurs de l'Ombre, moins proches de Shar et qui exploitent les ombres et non la magie qui en découle...



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

