

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau
des Sept Sœurs



une production
Luc de Cremona
Factory

LE SCEAU DES SEPT SŒURS

Campagne pour DUNGEONS & DRAGONS Ed. 3.5

Par Luc de Cremoux

« *Le monde appartient à ceux qui rêvent trop* » - *Grand Corps Malade*¹

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur la troisième édition de DUNGEONS & DRAGONS, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkinson

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast Inc. Wizards of the Coast Inc. est une filiale d'Hasbro Inc. Le logo d20 System est une marque déposée Wizards of the Coast.

¹ In « *Midi Vingt* » - Edition Az. - Mars 2006

*Pour Quentin, Maxence et Raphaël,
qu'ils sachent toujours prendre le temps de vivre leurs rêves*

PREFACE

Ces pages renferment une campagne basée sur les règles de Donjons et Dragons 3^{ème} édition qui se déroule dans les Royaumes Oubliés, en particulier dans sa région Nord. Elle consiste en 7 chapitres ayant chacun un thème précis (lieu original, contexte et déroulement), ainsi qu'un chapitre introductif et un chapitre de conclusion. Une aventure est également proposée en préambule à la campagne, afin de permettre si nécessaire aux PJs de se rencontrer.

La campagne du Sceau des Sept Sœurs a été conçue en plusieurs années de façon à jouer sur plusieurs années, pour que les personnages découvrent une grande partie de l'univers et se familiarisent avec les particularités des Royaumes Oubliés. Le but a surtout été de concevoir quelque chose de « différent », avec une intrigue plus fouillée que celle généralement constatée dans les scénarios du commerce et des « découvertes » à chaque chapitre. Après cette campagne, vos joueurs sauront forger une épée, converser avec un moine Chartreux ou reconnaître la signification d'un solstice ou d'une équinoxe. Ils auront aussi fait du canoë, du surf des neiges ou de la spéléologie...

Cette campagne repose en apparence sur un synopsis extrêmement simple, à savoir la quête d'un objet, et ce n'est que progressivement que les personnages comprendront que les enjeux derrière cette quête sont bien plus importants qu'ils ne paraissent au départ.

Cette campagne constitue enfin la possibilité de jouer la transition entre la version 3.5 de Donjons et Dragons et sa version 4, avec toutes les modifications apportées aux Royaumes Oubliés. Les personnages seront au cœur des intrigues divines menant tout droit au Cataclysme et auront la lourde responsabilité de l'avenir des Royaumes...

Chaque chapitre débute par un bref résumé de l'aventure et de son déroulement. Suivent ensuite plusieurs idées d'inspirations, que ce soit des livres, des films, des sites internet, des lieux... Chaque chapitre commence par la distribution d'une aide de jeu décrivant la région à explorer, une aide de jeu générale sur les Royaumes Oubliés étant distribuée en début de campagne. Plusieurs aides de jeu sont proposées et distribuées en fonction des recherches des PJs. Chaque fin de chapitre se termine sur un moment « dramatique ».

Les différents scénarios qui constituent cette campagne ne sont pas indépendants, et ne peuvent pas être joués indifféremment, ils forment bien une suite logique. Le style de jeu insufflé à cette campagne, mis à part les spécificités liées aux Royaumes oubliés, a un caractère épique. En effet, les joueurs vont évoluer au milieu d'une trame qui affecte une grande partie du monde, et très vite devenir des héros dont l'action sera très importante.

Tout peut être modifié et surtout adapté et personnalisé en fonction des joueurs et des personnages joués. Des libertés ont été prises avec ce qui apparaît dans les livres officiels afin de mieux correspondre aux personnages et aux buts de la campagne, même si les grandes lignes ont été respectées.

SOMMAIRE

Introduction	5	Arrivée à Pénombre	38
Les Royaumes Oubliés	5	L'âme de la Lame.....	39
Bibliographie	5	La Forge de l'Anneau	40
Le Sceau des Sept Sœurs	7	Dans les Vaux.....	45
Synopsis.....	7	Portrait de Gardakroz	47
Neuf étapes	7	Parchemins de Gardakroz	48
Chronologie	9	Médailon de Gardakroz	48
A qui s'adresse cette campagne ?.....	10	Tatouage de Gardakroz	49
Que vais-je trouver ?	11	Calendrier d'Harptos.....	50
Quelques éléments de mécanique.....	13	Plan de la Medina de Fès El Umbir	51
Introduction : Promenons-nous dans les bois.....	15	Combat contre le Ver des Sables	53
Synopsis.....	15	Forge de l'Anneau.....	54
Inspirations.....	15	Instructions de forge.....	55
Des motivations différentes	15	Message de Kartas.....	55
Des disparitions mystérieuses	15	Chapitre 3 : L'Esprit de Sacrifice.....	57
Dans le feu de l'action.....	16	Synopsis.....	57
Le Comte et son aide de camp	16	Inspirations.....	57
Ce qu'il est possible de comprendre.....	16	Retour à Cormaeryn.....	57
Dans les bois avec Sarah.....	16	Assis sur les docks de la baie	58
Dans la tête d'Elisabeth.....	17	La loi du Talion... ..	58
Dans les griffes d'Amandine	18	Au travers de la Haute Forêt	61
En parallèle.....	18	Des orques à Mhiilamniir.....	63
Développements possibles... ..	19	Prisonniers !.....	66
Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup	21	Prise d'otage au Sanctuaire.....	68
Synopsis.....	21	Escapade en Arvador	71
Inspirations.....	21	Au cœur du dragon	72
Une étrange missive	21	L'Enfer vert	74
Sur la route du Gué-de-la-Dague	21	Le Temps des Secrets	77
Bienvenue à Cormaeryn !	22	Plan de Mhiilamniir	78
Le château comtal.....	23	Terrain de Pok Ta Pok.....	79
Au bal masqué.....	23	Palais de Corellon	80
Dans la gueule du Loup	25	Arche d'Arvador.....	80
Rendez-vous est pris.....	26	Fresques de la Seldarine	81
Messages codés	26	Légende des Pléiades.....	87
Plans du château de Cormaeryn	27	Solution du casse-tête	88
Enigme des engrenages	29	Roue de la Trinité	89
Chapitre 2 : Du Soleil et des Larmes	31	Clairière du dragon	90
Synopsis.....	31	Chapitre 4 : Le secret du Chartreux	91
Inspirations.....	31	Synopsis.....	91
En « Marches ».....	31	Inspiration... ..	91
Le Joyau du Nord	32	En route pour les montagnes Nétheres... ..	91
Sur la route d'Ascore	33	La Passe de Tournepierre.....	93
La Caravane de Sels	35	Sundabar et Fortnouveau.....	94
La Mer Gelée.....	35	Bienvenue à Mortneige	95
La Plaine des Pierres Dressées	36	Vivons heureux, vivons cachés	97
		Poussière et cendres.....	102

A chacun son rôle.....	107	Le Mal élémentaire.....	182
Panier de crabes chez les moines	107	La Grotte des Origines.....	186
Tout d’abord, entrer.....	109	Mon précieux... ..	189
Dans la vie d’un moine	110	Sauvés ?.....	190
Quelque chose ne tourne pas rond.....	111	A l’air libre.....	190
Retour au Sud	116	Visite de Lunargent.....	191
Témoignages du passé	117	Enigmes d’accès au sanctuaire	194
Plans et trajets jusqu’à Mortneige	119	Sanctuaire de l’Enclume Eternelle.....	195
Vue du monastère.....	121	Mausolée de l’Aryvandaar	196
Plans des sous-sols.....	122	Autel des Ecailles	197
Tableau d’avancement des intrigues.....	124	Enigme de Chronopsis	198
Déroulement de la dernière journée	125	Journal de bord de Dorn Grissourcils	199
Atelier d’alchimie	126	Echiquier de Bahamut	200
Recette de l’extrait de Lotus Noir.....	127	Temple des Races créatrices.....	201
Chapitre 5 : La Voie des Druides	129	Enigme de Chandos.....	202
Synopsis	129	Mosaïque des races créatrices	203
Inspirations... ..	129	Caverne de la Création	204
Plus dure sera la chute.....	129	Enigme des tuyaux.....	205
Un calme trompeur	130	Chapitre 7 : De l’Ombre et des Masques. 207	
Guerre de conquête.....	132	Synopsis.....	207
Dernière halte.....	133	Inspirations... ..	207
Un rythme de fêtes.....	134	La fin de l’histoire ?.....	207
Naissance d’un Destin	135	Bienvenue dans la Cité des Splendeurs .	208
Insouciance de l’enfance.....	136	Un coup de tonnerre	209
Rite de passage.....	137	La mort aux trousses	210
En selle !.....	138	En plein Bazar.....	214
Se méfier de l’eau qui brûle.....	142	Des Sœurs aussi marchandes	215
Tout ce qui paraît d’or... ..	143	Entrevue au Palais	215
Une mort si douce	144	Mission impossible.....	217
Fin d’un cycle.....	146	Le dernier repos d’Aurore.....	217
Eternel recommencement.....	147	Le coffre du Priakos	218
La légende de l’Orfeu	149	Au marché du Mineur	222
Bataille de l’Athalantar.....	150	A la tête de de l’Aigle	225
Terrain de joute du centaure	151	Cachés dans l’Ombre.....	229
Mines d’Onthrilaenthor.....	152	Chez les Associés du Thay	232
Sépulture de Nithrithvinae	153	Derrière le Trône de Fer	236
Fresques des avariels.....	154	Retour à la case départ	240
Echiquier du Satyre.....	155	Capturés !.....	240
Chapitre 6 : Une Âme de Glace.....	157	Synthèse des compagnies marchandes .	242
Synopsis	157	Plan des Quais de Shou-Lung	243
Inspirations... ..	157	Taverne du Gosier Assoiffé.....	244
Les secrets de la Pierre Dressée	157	Auberge du Portail Béant	244
Dans la gueule du dragon.....	159	QG des Bazar d’Aurore.....	245
Neiges éternelles	159	QG du Priakos des Six Coffres.....	246
Esprits, êtes-vous là ?	163	QG du Transmarche du Mineur.....	247
Le Labyrinthe des Âmes	163	QG des Associés du Pentacle	250
L’Enclume Eternelle.....	165	QG du Trône de Fer	251
Chez les Porteurs de Pourpre.....	167	Clés des compagnies marchandes.....	252
Bienvenue en Aryvandaar.....	171	Traité des Sept Sœurs	253
Au cœur des dragons	176	Chapitre 8 : Plus près des étoiles.....	255

Synopsis.....	255	Un peu plus sur Gralumka... ..	352
Inspirations.....	255	Un peu plus sur Sarel.....	355
En geôle !	255	Un peu plus sur Delithiel... ..	358
Une prison mais bien des secrets.....	258	PNJs « Dans la Gueule du Loup »	359
Trois étages pour une prison.....	258	PNJs « Du Soleil et des Larmes »	360
Vestiges du passé.....	263	PNJs « L'Esprit de Sacrifice ».....	361
A chacun ses secrets.....	266	PNJs « Le Secret du Chartreux ».....	365
Un mois sur Port-Hestius	268	PNJs « La Voie des Druides ».....	373
Dans les carrières d'ocre.....	269	PNJs « L'Âme de Glace »	377
S'échapper	272	PNJs « De l'Ombre et des Masques » ...	379
Dans l'ombre de Mynn.....	272	Compagnies marchandes	384
Personne ne t'entendra crier.....	274	PNJs « Plus près des étoiles »	390
Jamais été aussi près... ..	277	PNJs « Le Sceau des Sept Sœurs ».....	397
Bienvenue sur Bral.....	280	Choisis de Mystra.....	399
Retour sur Toril	282	Annexe 2 : Aides de jeu	403
Port-Hestius – Niveaux intermédiaires .	284	Quand et comment les utiliser ?	403
Port-Hestius – Niveaux inférieurs.....	285	Tableau récapitulatif.....	403
Matrice relationnelle des PNJs.....	286	Sources	405
Gouffre de Lukkum	287	Abécédaire des Royaumes.....	406
Carte stratégique de combat spatial	288	Le Nord dans les Royaumes Oubliés	409
Repaire du Soleil Noir	289	Précis d'Histoire d'Abeir-Toril.....	410
Chapitre 9 : Le Sceau des Sept Sœurs....	291	Les Marches d'Argent.....	412
Synopsis.....	291	La Gemme du Nord	413
Inspirations.....	291	Anauroch.....	414
Retour à Pénombre	291	Petit précis de Forge.....	415
Le Dôme de Nuit	293	Les Ménestrels aujourd'hui... ..	417
Bienvenue à Castelombre.....	294	Histoire et légendes de Mystra	418
Le Palais de la Perte.....	307	Les Sept Sœurs.....	419
Bouquet final	314	La Haute Forêt et ses secrets	420
La fin d'une époque.....	315	Complainte de Myth Adofhaer	421
Une nouvelle ère !.....	317	Des croyances nombrilistes des elfes ...	422
Plan de l'Enclave de Pénombre	318	Religion et Monachisme	424
Fresque de Shar (Dôme de Nuit)	319	Culte et souffrances d'Ilmater	425
L'Amour est immortel	320	Disciples d'Oghma, discipline de l'âme .	426
Castelombre	321	Fantasmes et légendes des anneaux	428
Palais de la Perte.....	323	L'Anneau de l'Hiver.....	429
Enchaînement des étapes du chapitre... 	324	Le Royaume de l'Athalantar	431
Annexe 1 : Présentation des PJs et PNJs	325	Le Druidisme et ses mystères.....	432
Quand et comment les utiliser ?	325	Convergences et divergences des cultes de	434
Tableau récapitulatif.....	325	Sylvanus et d'Uthgardt	434
PJs de la campagne.....	326	Précis de Sylvestre	435
Un peu plus sur Cyrielle.....	327	La Couleur du Dragon	436
Reculer n'est pas fuir	332	De Draconis Cultus	437
Un peu plus sur Elwin.....	333	Des cultes des dragons	438
Un peu plus sur Elaewen... ..	337	L'Etoile Sombre	440
Un peu plus sur Azaradin.....	340	Ombres et Lumières.....	441
Deux yeux à travers le temps	344	Précis d'Astronomie.....	442
Un peu plus sur Lathian.....	346	De l'origine du monde.....	444
Un peu plus sur Eléa.....	349	Eauprofonde.....	446
Un peu plus sur Maelyn... ..	351	Les pouvoirs derrière le trône	450

L'Art du Commerce.....	451
La Compagnie du Trône de Fer.....	452
Le Noir Réseau.....	453
Le Priakos des Six Coffres	455
Dans l'Ombre des Voleurs.....	456
Les mystères du Thay et de ses sorciers rouges	457
Secrets du retour de Pénombre	458
Mystères et secrets des Malaugryms.....	459
Clergé de Shar et magie d'Ombre.....	460
Au service de la Dame d'Argent	461
Guide du Voyageur stellaire.....	462
Des races et des mystères	463
Un brin de supériorité dans un gant d'arrogance	465
Présentation historique et géographique de la Sphère d'Ombre.....	466
Horizons lointains	468
Bienvenue au Rocher de Bral	470
L'Enclave interdite	471
Hauts-Maîtres et Seigneurs profonds de l'Enclave	472
Délices et surprises du Plan de l'Ombre	474
Auprès de la Dame de Malheur	475
Anatomie d'un cataclysme.....	477
La Geste du Superbe	479

Sommaire des encadrés

L'énigme de Gardakroz	33
Un peu d'ordre.....	44
C'est en forgeant.....	45
Qui est Kartas ?	46
Les Médailles de Waukyne.....	57
Triboar, ton univers impitoyable !.....	59
Ce qu'il faut savoir sur Mhiilamniir	63
Jeu de mains, jeu de vilains.....	67

Les secrets de Huictotlan	77
Saint Bruno et ses frères.....	97
La marque d'Oghma.....	99
La Simbule.....	108
Le mal des montagnes	162
Les secrets des Monts Etoilés	163
La dernière retraite de Sammaster	165
L'Etoile Sombre.....	168
« Yuthla », l'œil du Beholder.....	170
La Couronne des Cornes.....	172
Le Cristal du Gardien.....	179
Vassal de Bahamut	180
La Fontaine du Temps	183
Le Mythal de Dracorage.....	187
Le Poing du Delzoun	189
Les pouvoirs de l'Hiver.....	190
La clé, la clé !.....	217
Bienvenue à Port-Hestius.....	256
Ambiance, ambiance... ..	257
Dans la peau d'un Avatar	265
Qui se ressemble s'assemble.....	266
Esprit, es-tu là ?	268
Mécaniques du combat spatial.....	275
Solitaire mais pas volontaire	275
Le jardin d'Eden.....	278
Retour à la Terre.....	280
L'Enclave de toutes magies	292
Pour la Lune Noire !	294
Levez les Voiles !	295
L'énigme du moine sans tête.....	296
Shar reconnaîtra les siens	299
Enfin libre !.....	302
Magie d'Ombre, magie sauvage	307
Combattre le Divin	310



Introduction

Les Royaumes Oubliés

La campagne se déroule donc dans l'univers des Royaumes Oubliés, en particulier dans sa région Nord, entre Eauprofonde et l'Épine du Monde d'une part et la Côte des Épées et le désert d'Anauroch d'autre part. Même si elle s'appuie sur un certain nombre de caractéristiques décrites dans les différents livres dédiés aux Royaumes (organisations commerciales, lieux géographiques, conflits divins...), elle reste assez facilement transposable, moyennant quelques adaptations, à d'autres mondes médiévaux-fantastiques.

Il est par ailleurs toujours possible de s'inspirer de cette campagne, des péripéties et des PNJ pour recréer une campagne semblable dans un univers différent.

Pour jouer cette campagne telle qu'elle est présentée, il est nécessaire de connaître relativement bien l'univers des Royaumes Oubliés et d'en posséder les manuels de base. En effet, les scénarios décriront seulement les actions de l'entourage des personnages, sans appuyer, ou peu, les détails de l'univers. Quand ils traverseront une ville, par exemple, on considérera que le maître du jeu connaît un minimum, celui-ci en ayant préalablement lu sa description dans le manuel.

Pour en savoir un peu plus sur cet univers, vous pouvez lire son [article de présentation](#) sur Wikipedia.

Bibliographie

Livres de référence qu'il est nécessaire de consulter pour jouer :

- Guide du Maître version 3.5
- Manuel des Joueurs version 3.5
- Manuel des Monstres version 3.5
- Univers de Campagne « Les Royaumes Oubliés »

Il est préférable d'avoir également accès aux sources suivantes :

- Monstres de Faerûn
- Manuel des Joueurs de Faerûn
- « Seven Sisters » = livre officiel sur les sept filles de Mystra, leur histoire et leurs pouvoirs
- « Les Marches d'Argent » = supplément sur le Nord des Royaumes Oubliés

Inspiration générale :

- Wikipédia, l'encyclopédie en ligne = <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>
- <http://www.hailscape.com> = génération des PNJs, de leurs caractéristiques et de leur équipement
- <http://www.deviantart.com> = portraits de PNJs, paysages, scènes... une grande partie des images présentes dans cette campagne !

Chaque chapitre renvoie également à des livres et inspirations spécifiques.

Les images de couverture sont librement inspirées des images suivantes :

- « Winter's Kiss » - Vaia Nicharico (<http://vaia.deviantart.com/>)
- « Winter is coming » - Jorge Jacinto (<http://blinck.deviantart.com/>)





Le Sceau des Sept Sœurs

Synopsis

Les PJs sont recrutés par un noble du sud d'Eauprofonde pour retrouver un anneau dissimulé en Anauroch, début d'une quête qui les conduira du Nord des Royaumes au plus profond de l'espace. L'anneau se révélera être l'Anneau de l'Hiver, relique aux pouvoirs inégalés recherchée par les « Sept Sœurs », les sept plus importantes compagnies marchandes de Toril unies pour l'occasion. Chaque étape du voyage des PJs sera l'occasion de découvrir un élément du puzzle à assembler pour retrouver l'Anneau et comprendre le but recherché par les compagnies marchandes, à savoir le contrôle du climat pour contrôler les routes commerciales afin de maximiser leurs profits, quel que soit le prix à payer pour les populations concernées. Les PJs comprendront également que derrière les compagnies marchandes se cache une compagnie qui poursuit des buts différents.

Les sorciers de Pénombre, derniers survivants du Néthérial et s'affichant désormais en tant que compagnie marchande, veulent se libérer de l'influence de Mystra en ouvrant la porte à toutes les formes de magie. L'un de leurs cinq Seigneurs est en réalité un ancien Seigneur de l'Ombre, emprisonné par l'Etoile Sombre et libéré depuis, poursuit les buts de Shar et veut aller beaucoup plus loin que le simple contrôle du climat : Il souhaite, et à travers lui sa déesse, plonger le monde dans des ténèbres éternelles et tuer toute vie, en provoquant la destruction de Mystra et ainsi priver Sélûné de la seule alliée qui lui permet de s'opposer à Shar. Celle-ci compte parvenir à ses fins grâce à la réapparition de l'Anneau de l'Hiver et à la libération simultanée de tous ses pouvoirs en vue de plonger Toril dans une gangue de glace éternelle. Mystra n'aura pas d'autre choix que de mobiliser toute son énergie, canalisée par le biais de ses Choisis (et en particulier ses sept filles), la rendant alors un bref instant vulnérable à une attaque. C'est à cet instant qu'agira Cyric, attiré par la promesse de dominer la magie en échange de l'assassinat de Mystra. S'ensuivra un vaste cataclysme qui bouleversera l'équilibre des Royaumes, autant sur le plan géographique que sur le plan divin, et qui marquera l'aube d'une nouvelle ère pour les Royaumes.

Les PJs seront aidés dans leur quête par d'autres « Sept Sœurs », à savoir les Sept Sœurs de Mystra, qui découvriront l'intrigue en même temps que les PJs (une d'entre elles étant rencontrée à chaque chapitre) et qui voudront contrer les compagnies marchandes. Elles solliciteront les Ménestrels pour en savoir plus et pour empêcher que l'Anneau soit utilisé.

Toute la campagne s'articule autour du chiffre « 7 », symbole de réussite et de richesse, domaine d'action de Waukyne mais également symbole de magie, domaine d'action de Mystra. Chaque scénario a un lien avec le concept des « Sept Sœurs » (Pléiades, cascades, merveilles du monde...) ou avec le chiffre 7, par le biais d'allusions discrètes à des références connues (sept mercenaires, sept nains, sept vertus capitales, sept jours de la semaine...) sans que cela ne soit mis en avant.

Neuf étapes

La campagne se découpe en 7 chapitres principaux, avec un chapitre d'ouverture et un de conclusion. Tous sont dans la continuité, mais se démarquent par leur style et leurs événements. Une aventure introductive, permettant aux PJs de se rencontrer, est également proposée en préambule.

Chapitre introductif : Promenons-nous dans les bois

Ce scénario est une aventure d'introduction à la campagne « Le Sceau des Sept Sœurs » qui permet de faire la présentation des différents PJs et d'avoir un premier aperçu du Comte Cormaeryn. Il s'agit de faire une enquête sur la disparition de trois jeunes filles au sein du village de Cormaeryn, dues en apparence à la présence d'un prédateur dans les bois environnants.

Les PJs parviendront à déterminer, à l'issue de leur enquête, que seule la troisième disparition est effectivement due à un tigre, échappé d'une caravane marchande, mais que les deux autres ont des raisons différentes, l'une d'entre elles impliquant étroitement le Comte.

Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup

Les PJs sont contactés à Eauprofonde par un mystérieux commanditaire qui leur demande de prendre la place de deux nobles invités à une fête organisée par le comte de Cormaeryn à l'occasion de la « Longue-Nuit », petit village entre Eauprofonde et Fort-Dague, et de récupérer des informations qui doivent leur être transmises pendant la soirée.



Il s'agit en réalité d'un test pour juger de leurs capacités d'infiltration et plus globalement de la première épreuve d'une série visant à choisir un groupe d'aventuriers à qui va être confiée une mission dangereuse. Les PJs seront donc amenés à réussir un certain nombre de défis pour finalement être confrontés au comte qui leur expliquera la véritable raison de leur présence au château.

Chapitre 2 : Du Soleil et des Larmes

Ce chapitre est essentiellement itinérant et va conduire les PJs jusqu'aux frontières du désert d'Anauroch puis à travers l'immensité de celui-ci, le tout en compagnie d'une compagnie marchande naine qui possède elle-même ses propres secrets. Il permettra également aux PJs d'avoir un bref aperçu des merveilles de Lunargent et de l'adversité des Marches d'Argent, par le biais d'un mystérieux parchemin qu'il faudra déchiffrer pour localiser un anneau que les PJs recherchent pour le comte Cormaeryn. La fin du chapitre sera l'occasion d'explorer la forge où a été créé l'anneau et de se rendre compte que l'anneau y a bien été caché mais qu'il n'y est plus, et que le retrouver ne sera pas une mince affaire. Ce sera également l'occasion de rencontrer pour la première fois une des Sœurs de Mystra.

Chapitre 3 : L'Esprit de Sacrifice

L'anneau que devait retrouver les PJs avait en réalité été dérobé et caché ailleurs par un explorateur nain, disparu depuis et mort avec son secret. La seule piste derrière lui consiste en un fidèle compagnon, un homme venu de Maztica avec qui il partageait ses confidences et qui a pour sa part disparu au sein de la Haute Forêt. Les PJs vont donc devoir retrouver sa trace pour finalement le localiser dans l'ancienne enclave elfique de Mhiilamniir, ayant réuni autour de lui plusieurs tribus orques, auxquelles il s'est imposé en tant que haut-prêtre et dirigeant, et auxquelles il a appris ses rituels et sacrifices maztèques.

Les PJs vont devoir soit lui extorquer le secret de son maître soit l'exfiltrer de Mhiilamniir, puis, quelle que soit la voie choisie, fuir les orques déchaînés au cours d'une course-poursuite dans la forêt, menée par un dragon vert de la pire espèce...

Chapitre 4 : Le Secret du Chartreux

Les PJs continuent leur quête de ce mystérieux anneau, sur les traces laissées par Kartas à son confident maztèque et en direction d'un monastère perdu dans une vallée des montagnes Nétheres, près du village de Mortneige. Ces moines, disciples d'Oghma et liés à Château-Suif, travaillent en secret sur l'utilisation de l'imprimerie mécanique et sur un immense projet visant à copier l'ensemble des ouvrages conservés à Château-Suif. La tranquillité de ce monastère contraste avec la multitude d'intrigues qui l'agite, en témoigne la présence simultanée d'un dragon d'argent métamorphosé, des Sorciers rouges du Thay, de la Simbule et également d'une voleuse aux sombres desseins.

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

Chapitre 5 : La Voie des Druides

Les PJs possèdent désormais l'anneau tant convoité mais ce dernier est dépourvu de tout pouvoir. Quelles que soient leurs intentions (donner l'anneau au Comte Cormaeryn ou le détruire), il faut lui redonner ses pouvoirs et donc rencontrer les druides de la Haute Forêt, seuls capables de le faire. Ces druides imposeront aux PJs de suivre un chemin semé d'embûches le long du Cours de la Licorne, afin de les tester sur leur capacité à prendre du recul sur leurs actions et à les inscrire dans le grand cycle de la Vie. Le succès dans ses épreuves les mènera au pied des Monts Etoilés, à la rencontre de ce qui pourra réveiller l'Anneau...

Ce chapitre est l'occasion de découvrir la philosophie druidique et le folklore associé, et de découvrir son contraste avec la vie dite « civilisée » que connaissent souvent les PJs, ainsi que les tensions qui en découlent...

Chapitre 6 : L'Âme de Glace

C'est dans la solitude extrême et le froid glacial des Monts Etoilés que les PJs se retrouvent face à leur Destin. Leur rencontre avec les Esprits des Vents les conduiront jusqu'à l'étrange sanctuaire de l'Enclume Eternelle où toutes les races semblent avoir été forgées, où tout commence et tout finit pour certains. Les PJs devront en explorer les ténèbres glacées, en déjouer les multiples pièges mortels et en percer les mystères pour parvenir à convaincre les Esprits de bien vouloir s'incarner à nouveau dans l'Anneau de l'Hiver et lui conférer à nouveau tous ses pouvoirs. Leur force d'âme devra être à la mesure de leur bravoure car il est probable que tous ne survivent pas à la confrontation avec le gardien des lieux, dernier légataire de l'enseignement de Sammaster...

Ce chapitre est le plus « traditionnel » de la campagne, avec une exploration pour l'essentiel en intérieur, avec une profusion de pièges et d'énigmes classiques. C'est aussi l'occasion de découvrir les secrets de l'origine historique du monde, d'en savoir plus sur le Culte du Dragon, et même, pour les plus perspicaces, de commencer à comprendre le but ultime du retour de l'Anneau de l'Hiver.



Chapitre 7 : De l'Ombre et des Masques

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 est uniquement « urbain » et se déroule dans le cadre restreint de la ville, sur le rythme soutenu de quelques journées qui se clôturent 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 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 ces intérêts commerciaux...

Chapitre 8 : Plus près des Etoiles

Les PJs reprennent conscience dans une bien étrange construction, après s'être rendu compte que chacun d'entre eux a été capturé et emmené ici, dans ce qui semble être une prison de très haute sécurité. Il faudra donc en comprendre les enjeux, les relations de pouvoir entre les prisonniers et l'architecture pour espérer en sortir vivants, ce qui ne semble pas être l'objectif de leurs geôliers. Ils ne seront pas au bout de leurs surprises quand ils s'apercevront qu'ils n'ont sans doute jamais été aussi loin de leur monde natal et que c'est à travers le ciel étoilé qu'il faudra voyager pour espérer revenir sauver les Royaumes.

C'est coincés dans le huis-clos d'une forteresse perdue dans l'espace que les PJs devront cette fois-ci évoluer, devant pour une fois se débrouiller sans pouvoirs ni objets magiques mais uniquement avec leur sagacité et leur capacité à improviser. Ce sera également l'occasion de découvrir l'immensité des mondes qui entourent leur planète, relativisant sans doute leur propre tragédie...

Chapitre 9 : Le Sceau des Sept Sœurs

C'est en catastrophe que les PJs reviennent sur Toril, alors que la conjonction astronomique tant attendue se présente et que les intrigues se dévoilent. Les actions des PJs détermineront l'avenir des Royaumes qui, quoi qu'il arrive, semble bien ténébreux...

Plus de temps à perdre désormais, c'est l'heure du grand dénouement, auquel les PJs peuvent soit assister en spectateurs, soit en acteurs, aux côtés des Choisis de Mystra, des compagnies marchandes ou des disciples de Shar. Le moment est venu pour l'Anneau de l'Hiver de rentrer véritablement en scène et pour les différentes « Sept Sœurs » de faire un choix sans doute « définitif »...

Chronologie

La campagne démarre en 1383, soit 25 ans après le Temps des Troubles.

- Été 1383, fête de la « Longue Nuit » = Démarrage de la campagne
- Été/Automne 1383 = Trajet vers Ascore, en passant par Lunargent et Sundabar (1260 km) [arrivée début octobre à Ascore], puis à travers Anauroch jusqu'à Pénombre (1050 km) puis de Pénombre au sud d'Anauroch (840 km) [arrivée fin janvier]
- Hiver 1383-1384 = Retour à Eauprofonde via le Cormyr (1610 km) [arrivée fin avril]
- Printemps 1384 = Trajet d'Eauprofonde vers Mhiilamniir en passant par le Grand-Père Arbre (770 km) + traversée de la Haute Forêt jusqu'à Port-Elfique [arrivée fin juin]
- Été 1384 = Trajet de Port-Elfique vers Mortneige en passant par les montagnes Nétheres (490 km) [arrivée fin juillet]
- Automne 1384 = Trajet de Mortneige vers Sécombres et la Haute Forêt en descendant la Delimbiyr (1050 km) [arrivée fin septembre]
- Hiver 1384 = Trajet au sein de la Haute Forêt vers les Monts Etoilés en remontant la Course de la Licorne (175 km) [arrivée aux Monts fin novembre]
- Printemps 1385 = Trajet de Lunargent vers Eauprofonde (770 km) [hiver passé à Lunargent et arrivée à Eauprofonde fin mars]
- Été 1385 = Emprisonnement à Port-Hestius
- Automne 1385 = Déroulement de la campagne et Magepeste (le 29^{ème} jour de Tarsakh)



Pour rappel, un jour de marche pour un humain représente 40 kilomètres parcourus. Avec un cheval léger pour porter les sacs des PJ et un cheval par PJ, il est possible de parcourir 80 kilomètres par jour¹.

Les trajets en Anauroch se font en chameau et sur des pistes mal tracées, et donc à une vitesse de 20 kilomètres par jour. Les trajets au sein de la Haute Forêt se font à la moitié de la vitesse normale. Les trajets dans les Monts Etoilés se font au quart de la vitesse normale. La plupart des autres trajets se font sur des routes et chemins bien tracés, et donc à vitesse normale, sauf si les PJs souhaitent forcer l'allure ou au contraire sont ralentis par une charge excessive.

Il faut bien faire comprendre aux joueurs que les temps de voyage sont aussi des moments importants de jeu et que le recours abusif, mais possible compte tenu de leur niveau, à des sortilèges pour se déplacer plus vite leur fera manquer des étapes essentielles. N'hésitez pas notamment à profiter de ces temps de voyage pour insérer des quêtes secondaires ou liées spécifiquement à un personnage donné.



A qui s'adresse cette campagne ?

Nouveaux dans les Royaumes oubliés

La campagne est plutôt prévue pour des maîtres du jeu familiers avec l'univers des Royaumes Oubliés dans la mesure où tous les lieux, les caractéristiques des différentes organisations, les relations entre les dieux... ne sont pas décrits en détail. Il n'est cependant pas difficile de combler cette lacune en replaçant la campagne dans un autre univers ou en se plongeant dans les livres officiels.

Les joueurs n'ont pas de besoin particulier de connaissance des Royaumes. Des joueurs plus confirmés sur ce point n'auront pas d'avantage particulier, le scénario de la campagne étant basé sur des faits extrêmement peu connus, hormis des spécialistes du monde.

Niveau

La campagne est prévue pour des personnages de relativement haut niveau (niveau 10 et plus au démarrage). Il est cependant possible, moyennant quelques adaptations (des combats essentiellement), de la faire jouer à des personnages de niveau inférieur, ce qui facilitera sans doute d'ailleurs le travail du maître du jeu, toujours plus compliqué avec des personnages de niveau supérieur. Malgré le temps effectif de jeu (autour d'une centaine de séances), la progression reste relativement lente, de l'ordre d'un niveau par

¹ Cf. *Manuel des Joueurs* page 143



chapitre, mais permettra aux personnages d'accéder à des niveaux élevés, quel que soit leur niveau de départ.

En termes de « jeu » réel, la campagne est plutôt destinée à des joueurs plus « mûres », la part belle étant laissée plutôt à l'enquête, au role-play et à la découverte plutôt qu'aux combats purs ou à l'exploration sans fin de donjons. Il n'est donc pas nécessaire d'être un pratiquant assidu des jeux de rôles depuis plusieurs années et un adepte du fameux tryptique porte-monstre-trésor risque d'être déçu...

Groupe

Il n'y a pas vraiment de groupe idéal pour cette campagne, elle a été faite de telle sorte qu'elle s'adapte plutôt bien à n'importe quelle classe, et que tous trouvent leur utilité. Bien sûr, un groupe contenant des classes qui se complètent dans leur fonction est plus souhaitable, mais il est tout à fait possible en adaptant le style de jeu, de faire qu'un groupe s'en sorte bien quelle que soit sa constitution. Un adepte de magie profane sera utile pour analyser l'Anneau, un prêtre permettra de mieux comprendre les querelles divines, un combattant aura des dragons à se mettre sous la dent et un voleur se révélera à plusieurs reprises essentiel. L'idéal néanmoins serait de disposer d'un personnage effectuant une carrière de « marchand » ou de barde, qui pourra apporter ses connaissances en matière de commerce ou plus générales sur les Royaumes.

Quoi qu'il en soit, laisser chaque joueur choisir son personnage est bon si l'on sait qu'il devra l'interpréter durant une longue période. Il vaut mieux que son personnage lui plaise et qu'on n'ait pas à lui imposer quoi que ce soit.

On considère au départ que tous les personnages se connaissent et ont suffisamment d'histoires en commun pour partir ensemble en expédition. Cependant, dans la mesure où ils sont au départ recrutés essentiellement en tant que mercenaires, il n'est pas non plus obligatoire qu'ils aient un très long passé commun : une bonne solution est de leur faire jouer au préalable le scénario proposé en introduction de la campagne (« Promenons-nous dans les bois ») qui a le mérite de les faire se rencontrer et de leur présenter les premiers protagonistes de la campagne.

Alignement

Les principales motivations qui caractérisent cette campagne sont au départ l'appât du gain et l'attrait pour un mystérieux anneau. Tout personnage, quelle que soit sa personnalité, sera concerné et il n'y a donc pas véritablement d'alignement idéal pour cette campagne. Les personnages à composante neutre seront toutefois les plus concernés par l'intrigue. En effet, plusieurs fois les personnages auront à franchir des interdits, à passer outre la loi et à contrarier certaines personnalités, ce qui pourrait se révéler gênant pour des personnages loyaux bons, par exemple. Ensuite, des personnages chaotiques auront certainement un peu de mal à obéir aux ordres de leur commanditaire. Et enfin, des personnages mauvais sont toujours plutôt délicats à contrôler, de même pour cette campagne, il faudra un minimum d'adaptation pour que des individus d'un tel alignement évoluent dans le « bon sens ».

L'alignement des personnages aura essentiellement des conséquences sur leurs décisions en fin de campagne, lorsqu'ils auront compris ce qui se trame derrière l'intrigue apparente. Certains pourront par exemple rejoindre le camp de Shar, attirés par les promesses de Pouvoir, d'autres prendront fait et cause pour Mystra et ses filles, tandis que d'autres enfin tenteront de maintenir un statu quo et de préserver les Royaumes. Ces différences, tant qu'elles restent canalisées, peuvent constituer la base de dizaines d'heures de jeu et une source inépuisable de role-play. Il serait donc dommage de s'en priver en voulant constituer dès le départ un groupe trop homogène en termes d'alignement mais plus généralement en termes de background.

Que vais-je trouver ?

Une campagne à compléter

La campagne présentée est complète dans le sens où elle décrit l'aventure des personnages du début à la fin (ou presque, car la fin n'est pas vraiment la fin...), mais elle décrit essentiellement l'intrigue principale. Il n'y a pas, ou presque pas, de quête secondaire et cette campagne parle peu de ce qui se passe autour des personnages, c'est-à-dire des autres problèmes que le leur. Une bonne campagne est faite d'une quête principale (celle que décrit ce module), de quêtes secondaires liées directement à la quête principale (décrites aussi dans ce module) et de quêtes secondaires « annexes ». Il est vivement conseillé d'intégrer des scénarios personnels (ou des scénarios du commerce) au milieu de cette longue aventure, ou même de les improviser selon les actions des personnages. S'ils s'égarent pendant l'aventure, ils peuvent tomber sur un nouveau commanditaire qui pourra vendre ses informations contre un service... Le mieux est de s'adapter au background créé par les joueurs, de l'utiliser pour leur montrer que le monde ne s'est pas arrêté autour



de ce nouveau mystère, que leur vie, leurs occupations, leurs problèmes, leurs ennemis sont toujours présents. Il est possible, même si ce n'est pas obligatoire, de s'inspirer des backgrounds des personnages pré-tirés afin d'enrichir ceux de vos propres personnages.

De plus, l'évolution des niveaux est plutôt prévue pour des personnages qui vivraient des aventures à côté de la campagne. Si vous décidez de ne rien ajouter (ce qui est bien sûr possible et pas illogique), les joueurs pourront trouver qu'ils n'ont pas vraiment le temps de profiter de leurs niveaux, qu'ils grimpent trop vite. Mais une évolution rapide peut être aussi tout à fait intéressante. Pour plus de détails, vous pouvez vous reporter au paragraphe sur le gain des points d'expérience.

Peu de détails

La description de la campagne n'est pas faite dans le détail, en effet, la rédaction s'arrête plus sur l'évolution de l'histoire que sur la description des lieux...

Si les scénarios se soucient peu de la forme, c'est pour deux raisons différentes. D'abord parce que cela prendrait trop de temps à faire pour une campagne d'une telle envergure et il faudrait beaucoup de travail pour s'appesantir sur tout ce qui est du domaine de la forme. Ensuite parce que cela permet au maître du jeu d'imposer sa manière de fonctionner, rien n'est imposé dans les descriptions, il est simplement guidé et c'est à lui de faire preuve de ses talents d'improvisation. Ainsi, il n'y a pas d'encarts à lire directement aux joueurs, peu de détails quant aux jets de compétences à faire selon les situations, peu de réponses toutes faites de la part des PNJ... Passer tous les discours au narratif rend la rédaction lourde et difficile, les mettre sous forme de dialogues a pour but d'être plus simple, plus compréhensible, et surtout d'aller directement au fait. Le maître du jeu est entièrement libre de modifier à sa guise ces passages ou bien, pendant la partie, d'ajouter à tel ou tel PNJ un accent ou une façon de parler...

Pour pouvoir improviser correctement, le maître du jeu doit bien connaître le monde. Par exemple, si vous savez que les personnages vont se rendre dans la grande ville de Lunargent, dans les Marches d'Argent, il faut lire la description de cette nation et de cette ville dans le manuel pour réussir à bien appréhender les particularités de celle-ci et retransmettre cette ambiance à vos joueurs. Peu d'éléments figurant dans les manuels se retrouvent dans les différents chapitres, hormis le strict nécessaire, tel que les auberges possibles ou les échoppes remarquables. La ville d'Eauprofonde, élément central du septième chapitre, est à connaître en particulier, puisqu'elle est plutôt complexe dans son fonctionnement et dans son style. La liste des manuels nécessaires et ceux dont il est possible de se passer figure en tout début de la campagne. D'autres sources d'inspirations (livres, films, musiques...) sont rappelées au début de chaque chapitre.

Des encarts pour le MJ

A plusieurs reprises apparaissent dans la campagne des encadrés sur fond grisé qui contiennent des informations destinées au MJ, lui permettant de mieux comprendre la situation ou décrivant un objet ou une organisation donnée. Ces informations ne lui sont pas réservées et peuvent être communiquées aux personnages si ceux-ci ont une raison particulière de les connaître, par exemple en fonction de leur background. Cependant, en règle générale, ils indiquent des éléments de fond que les PJ n'ont pas à savoir immédiatement mais que le MJ doit connaître pour comprendre les événements. Ainsi, on y trouve non seulement les réponses aux questions que les PJ se poseront, l'explication des passages clés de l'histoire, mais aussi des justifications de certaines manières de procéder... Bref, la réponse à tout ce que le maître du jeu peut être amené à se demander, mais que les joueurs ne sont pas forcément destinés à savoir.

Des aides de jeu à distribuer

La campagne se distingue par la présence de nombreuses aides de jeu à distribuer aux PJs en fonction de leur avancée dans la compréhension de l'intrigue ou plus généralement en fonction de leurs recherches sur tel ou tel thème. Attention, certaines informations contenues dans ces aides de jeu ne sont pas répétées dans le scénario lui-même et le MJ est donc supposé les connaître pour bien comprendre les enjeux de l'intrigue. Les aides sont constituées d'une part de tableaux récapitulatifs présentant les PNJs et les organisations principales intervenant durant la campagne et d'autre part des documents présentés sous la forme d'extraits de livres que les PJs seraient susceptibles de découvrir dans les bibliothèques d'Eauprofonde ou de Lunargent. Les tableaux sont à distribuer aux joueurs au début de chaque chapitre tandis que les autres aides sont à distribuer en fonction des actions des PJs.

Des PNJ peu détaillés

De même que certains lieux ne font pas l'objet de descriptions détaillées, la plupart des PNJs sont présentés au travers d'images dans les tableaux récapitulatifs et de caractéristiques sommaires, générées le plus souvent de manière automatique. Quelques précisions sont rappelées dans les tableaux mais peu d'éléments sont donnés concernant leur background, leur façon de s'exprimer ou leur facilité à communiquer les informations dont ils disposent. Le MJ est donc invité à les détailler et à improviser en fonction des actions des joueurs de façon à rendre les PNJs le plus « vivants » et réalistes possibles. De même, les



caractéristiques générées automatiquement ne sont pas à prendre au pied de la lettre et doivent être revues avant d'être appliquées, dans la mesure où elles servent essentiellement à donner une idée de la puissance du PNJ concerné.

Des PJs pré-tirés

Il est possible de jouer la campagne soit en utilisant un des personnages pré-tirés soit en reprenant un ancien personnage soit en créant un de niveau équivalent. Utiliser un des PJs présentés ci-dessous n'a pas de caractère obligatoire mais peut néanmoins être utile pour bénéficier de profils qui s'intègrent harmonieusement à la campagne. Celle-ci n'a pas été écrite spécialement pour eux mais certains passages s'adressent tout de même plus spécialement à un elfe, à un forgeron, à un prêtre... personnages que l'on retrouve dans les personnages pré-tirés. Sachant qu'il est néanmoins toujours préférable qu'un joueur ait le sentiment de créer un personnage correspondant à son envie, il est quoi qu'il arrive toujours utile de s'inspirer des backgrounds détaillés et de l'implication de chaque PJ au fur et à mesure de la campagne pour ses propres PJs.

Quelques éléments de mécanique

Chacun sa route, chacun son chemin

Le canevas de la campagne est principalement bâti sur l'idée d'un groupe uni, s'opposant vigoureusement aux compagnies marchandes puis aux seigneurs de Pénombre puis directement à Shar, en vue de préserver les Royaumes. C'est l'option la plus simple à jouer et la plus simple à maîtriser pour le MJ. Il est cependant possible d'en imaginer bien d'autres, depuis le PJ attiré pour le pouvoir de l'Anneau et soucieux de le conserver pour son usage personnel (« mon Précieux » !!!) au groupe tout entier convaincu de l'intérêt de faire triompher les forces des Ténèbres. Quelle que soit l'option retenue, elle pourra être à l'origine d'innombrables scènes entre les PJs et, à ce titre, il serait dommage de privilégier une approche trop manichéenne des choses. Cela dit, ces approches différentes supposent également d'une part des quêtes personnelles, voire même des aventures en solitaire pour certains PJs, et d'autre part une adaptation certaine du scénario, d'autant plus vers la fin de la campagne où les oppositions s'affirment. La campagne est cependant présentée de façon suffisamment souple pour qu'il soit possible de l'adapter en fonction de l'approche retenue : certains groupes combattront aux côtés des Choisis de Mystra, d'autres défendront les intérêts des compagnies marchandes et d'autres encore seront pour les Ténèbres, mais en définitive tous combattront pour l'Anneau de l'Hiver et pour l'avenir des Royaumes...

Mort d'un personnage

Dans une trame telle que celle-ci, la mort d'un personnage est toujours délicate à gérer. En effet, les personnages sont les héros de l'histoire, ils sont un groupe d'aventuriers inséparables, si l'un d'eux vient à mourir (ce qui risque hélas d'arriver étant donné la difficulté de certains combats) il faut trouver une solution pour que le joueur continue l'aventure. Si la mort d'un personnage a lieu au début de la campagne, il est assez aisé de trouver une explication pour qu'un nouveau personnage entre parmi le groupe. Il suffit de prétendre qu'il s'agissait d'un autre aventurier envoyé par le Comte Cormaeryn ou d'un ami/connaissance/allié du PJ disparu et qui souhaite le venger/prendre sa suite...

Il reste toujours la solution de la résurrection, qui est selon moi à éviter sous peine de rendre la mort peu crainte. A mon sens, chaque décès doit être joué sous la forme d'une mini aventure solo improvisée, au cours de laquelle l'âme du PJ se retrouve dans la grisaille du Plan de la Fugue et se voit proposer de rejoindre le plan de la divinité à laquelle il rend hommage (s'il n'y en a pas, il est condamné à rester éternellement ici). S'il fait l'objet d'une tentative de résurrection, le PJ doit alors choisir entre le fait de repartir dans les difficultés du Plan matériel, avec ses douleurs, ses fatigues, ses échecs, ou la gloire de rejoindre un plan divin pour siéger parmi ses héros. Bien présentée, l'alternative fait souvent réfléchir bien des joueurs et peu répondent ensuite favorablement à un retour à la vie...

Le temps qui passe et les niveaux

La campagne s'étend sur environ 3 ans (voire plus si on ajoute quelques quêtes), les personnages pourront donc apprécier les différentes saisons au fil de l'aventure, comme rappelé dans la chronologie précédemment.

Pour ce qui est des niveaux, l'évolution est très approximative et n'est pas du tout calculée en fonction des rencontres. Si vous voulez respecter les règles décrites dans le Guide du Maître, il faudra sans doute rajouter un certain nombre de combats. Il n'est pas décrit précisément quand les personnages montent de niveau, mais on peut sans difficultés se baser sur une moyenne d'un niveau par chapitre, ce qui permet d'éviter une trop forte évolution de la puissance des PJs (déjà redoutablement puissants !).

“ Le Sceau des Sept Sœurs ” – Introduction : Promenons nous dans les bois

Introduction : Promenons-nous dans les bois...

Synopsis

Ce scénario est une aventure d'introduction à la campagne « Le Sceau des Sept Sœurs » qui permet de faire la présentation des différents PJs et d'avoir un premier aperçu du Comte Cormaeryn. Il s'agit de faire une enquête sur la disparition de trois jeunes filles au sein du village de Cormaeryn, dues en apparence à la présence d'un prédateur dans les bois environnants.

Les PJs parviendront à déterminer, à l'issue de leur enquête, que seule la troisième disparition est effectivement due à un tigre, échappé d'une caravane marchande, mais que les deux autres ont des raisons différentes, l'une d'entre elles impliquant étroitement le Comte.

Note pour le MD : Il faut résister à la tentation de faire découvrir tous les tenants et aboutissants de ces disparitions. Les habitants du village considèrent les PJs comme des étrangers et ne leur donnent pas spontanément les informations dont ils disposent (parfois d'ailleurs sans en être conscients).

Inspirations...

- Film et BO « Le Pacte des Loups » (Christophe Gans – 2001) => pour l'ambiance générale de l'enquête et la description de la mort d'Amandine
- Musiques => Malicorne ou Dead Can Dance pour une ambiance médiévale tranquille ou un peu plus « lourde »

Des motivations différentes

Chaque PJ est présent à Cormaeryn pour des raisons différentes :

- Elwin est chargé d'enquêter sur des liens supposés entre le comte de Cormaeryn et le Priakos des Six Coffres, qui feraient de manière volontaire ou non de la contrebande de marchandises illicites.
- Sarel sort d'une retraite religieuse au Monastère de Tyr au cours de laquelle il s'interroge sur le sens de son action => au lieu de s'attaquer aux souffrances immédiates, ne vaut-il mieux ne pas affronter les causes de ces souffrances ?
- Cyrielle est sur la route de Baldur à Euprofonde et est porteuse d'une missive pour Eveniel, qu'elle doit protéger. Elle a l'impression d'être suivie depuis plusieurs jours par des gens qui veulent lui voler.
- Elaewen suit les traces d'une créature depuis 2 semaines. Les griffes de cette créature sont importantes et elle semble suivre une piste très rectiligne depuis 2 semaines, en direction du Nord, ce qui ne paraît pas habituel pour une créature « naturelle ». Elaewen craint de plus que cette créature ne s'attaque à des humains.
- Azaradin est de passage au château pour représenter les intérêts du Transmarche du Mineur et négocier les conditions de la présence d'aventuriers dans sa prochaine caravane. Maelyn lui demande de participer à l'enquête avec les PJs pour juger leur valeur et voir s'ils peuvent être testés.

- Delithiel poursuit Cyrielle depuis plusieurs jours à cheval pour la rejoindre. Elle a été averti que des membres du Zhentarim en voulaient à sa vie et à sa missive et doit donc intervenir pour l'en avertir et la protéger. Elle arrivera au moment même où les zhentils attaqueront Cyrielle.

Des disparitions mystérieuses

Les PJs vont être confrontés, dans le village de Cormaeryn (au nord de Fort-Dague), à la disparition de trois jeunes filles ou jeunes femmes :

- Sarah, 17 ans, a disparu il y a 2 semaines en gardant les moutons
- Elisabeth, 16 ans, a disparu il y a une semaine en gardant les vaches
- Amandine, 20 ans, a disparu hier en allant chercher du bois

Dans la réalité, les disparitions ont des causes différentes à chaque fois :

- Sarah a été enlevée par des gardes du comte pour ne pas révéler la véritable nature du Comte et pour garder secrète la relation qu'elle entretenait avec son frère jumeau
- Elisabeth a fait une fugue amoureuse et est partie, sans le dire, avec un garde d'une caravane du Priakos des Six Coffres qui est passée au village
- Amandine a été dévorée par la créature que poursuit Elaewen et emmenée dans les bois

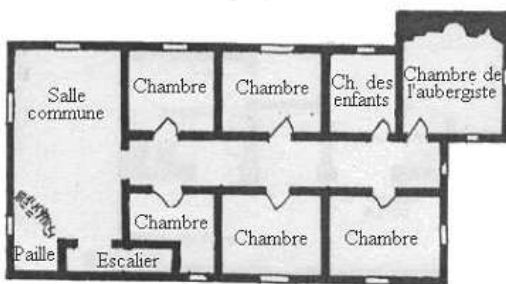
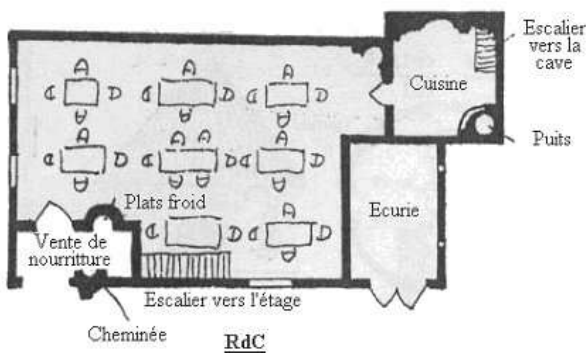
Dans le feu de l'action

Les habitants (200 personnes, essentiellement des paysans) sont persuadés que ces disparitions sont dues à la sorcière, une vieille femme habitant dans les bois à proximité du village.

Au début de l'aventure, les villageois sont sur le point de la passer sur le bûcher.

Si les PJs n'interviennent pas pour la sauver, une patrouille de gardes arrivera du château, menée par Maelyn d'Azur, pour disperser la foule et éteindre les flammes du bûcher.

Les PJs peuvent être logés dans une « ferme-auberge », soit une ferme dans laquelle les propriétaires louent plusieurs chambres et font partager leur repas.



Etage



Le Comte et son aide de camp

Maelyn va suivre de loin l'enquête menée par les PJs et s'assurer qu'ils en restent au niveau « facile » pour ne pas compromettre le comte. Si elle le doit, elle est expulsée du village en leur interdisant de revenir.

Elle pourra également prétexter qu'il s'agit d'un loup et que seuls les membres de la famille

Cormaeryn peuvent les chasser, en raison d'une antique coutume locale.

Les PJs peuvent apprendre que le comte a changé depuis quelques mois et qu'il se préoccupe surtout de l'organisation d'une fête prévue pour la nuit de la « Longue-Nuit » (qui marque le passage du printemps à l'été, et qui sera le premier chapitre de la campagne « Le Sceau des Sept Sœurs »).

Un jet de Renseignement DC 18 permet également d'apprendre que le frère jumeau du Comte a disparu il y a un mois, ce qui explique sans doute son changement d'humeur. Ce frère, prénommé Amaury, n'a pas été retrouvé malgré d'intenses recherches. Il avait en réalité découvert la véritable nature du Comte et donc que son frère avait été assassiné, et a été emprisonné par les Malaugryms. Les PJs pourront le rencontrer dans le chapitre 8 de la campagne.

Ce qu'il est possible de comprendre

L'enquête se fait sur deux niveaux de difficulté :

- « Facile » :
 - ✓ Apprendre que Sarah a été enlevée par un groupe d'hommes masqués
 - ✓ Comprendre qu'Elisabeth a fait une fugue amoureuse
 - ✓ Trouver le tigre et le tuer
- « Difficile »
 - ✓ Comprendre que Sarah est devenue esclave au château
 - ✓ Savoir qu'Elisabeth est partie avec un garde du Priakos
 - ✓ Comprendre que le tigre s'est échappé d'une caravane et que d'autres se trouvent au château

Dans les bois avec Sarah

Il est parfaitement impossible d'identifier des traces sur le lieu de la disparition de Sarah en raison des deux semaines passées et des battues menées par les habitants.

Seule une réussite critique à un jet de Pistage pourrait permettre de savoir qu'elle a été enlevée par un groupe et qu'elle s'est débattue.

Il est possible d'apprendre, sans que cela soit mentionné immédiatement, que Sarah avait travaillé au château il y a quelques semaines à l'occasion d'un banquet.

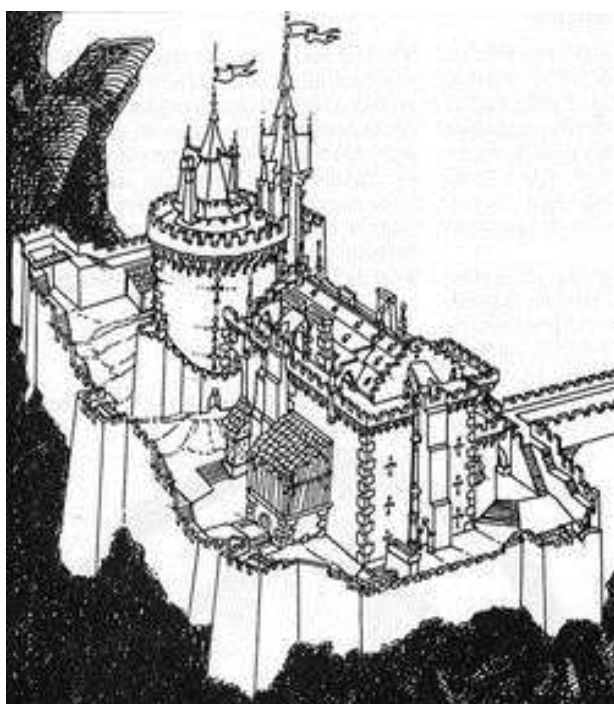
Il est également possible d'apprendre, en menant une enquête serrée et en sollicitant un jeune garçon qui gardait des chèvres à proximité, que plusieurs (4 ou 5) hommes masqués ont surgi des bois et ont emmené Sarah en la bâillonnant. Ce garçon, Martin, a été effrayé par ce qu'il a vu et s'est même efforcé de l'oublier. Il faudra donc

beaucoup de pédagogie, alors que ses parents ne le croient pas, pour le faire raconter ce qu’il a vu. Une fois connu cet épisode, il devient possible (jet de Fouille DC 20) de retrouver des traces de lutte dans les bois et même quelques morceaux de vêtements de Sarah accrochés aux épines des ronces alentours. Martin est en revanche incapable d’identifier ces hommes et peut juste dire qu’ils sont repartis dans les bois (en avançant sur un sentier qu’il ne connaît pas).

La seule façon d’en apprendre plus est de corrompre un des gardes du château (jet de Renseignement DC 22) lors d’un de leurs passages au village ou en marge d’une discussion avec Maelyn. Ces gardes savent que certains d’entre eux sont parfois sollicités pour des missions particulières et secrètes pour le Comte. Suffisamment payé, l’un d’entre eux peut dévoiler que des gardes sont parfois payés pour enlever discrètement des voyageurs pour servir dans les caves du château, pour le plaisir personnel du Comte.

La réalité est que Sarah entretenait en secret depuis plusieurs mois une relation amoureuse avec Amaury, le frère jumeau du Comte. C’est au cours d’une de leurs rencontres qu’ils ont assisté à l’assassinat du Comte et son remplacement par un Malaugrym. Elle a été enlevée pour être emprisonnée, en attendant de statuer définitivement sur son sort.

Il est évidemment impossible de prouver quoi que ce soit et le garde qui a parlé sera inévitablement victime d’un accident fatal. Il sera de plus extrêmement difficile de convaincre les parents de Sarah que le Comte serait l’auteur de son enlèvement.



Dans la tête d’Elisabeth

Il n’est pas possible d’apprendre grand-chose en examinant les traces à proximité de là où Elisabeth gardait des vaches, en raison de la pluie qui est tombée depuis et surtout du piétinement du bétail.

Un jet de Pistage (difficulté 25) permet cependant d’apprendre qu’elle est éloignée du troupeau, a priori calmement et sans courir. La piste mène ensuite à travers le bois sur un sentier qui traverse la forêt pour rejoindre la Route du Commerce, un peu au sud de Cormaeryn.

La piste est celle d’une femme d’un certain poids, ce qui peut laisser penser aux PJs qu’elle portait un sac.

C’est en interrogeant ses parents que les PJs peuvent comprendre qu’elle était une adolescente un peu rebelle, en rupture avec ses parents. Ils ne savent que très peu de choses d’elle et la chargeait d’aller surveiller les vaches à la pâture, ce qu’elle faisait avec de moins en moins de bonne volonté ces derniers temps.

Une discussion avec son petit frère Timothée permet également d’apprendre qu’elle avait un « petit ami » et que sa sœur lui avait fait jurer de garder le secret. Il l’a vu, le matin de sa disparition, faire un baluchon contenant quelques habits, une miche de pain et des pommes.

Il n’en sait pas plus sur l’identité de cet amoureux secret.

Ce n’est qu’en discutant avec les quelques commerçants du village (boulangier, épicier...) que les PJs peuvent apprendre qu’une caravane du Priakos des Six Coffres a campé à proximité du village et n’est restée que deux jours avant de repartir vers le Sud (après avoir acheté des vivres pour le trajet). Les marchands voulaient manifestement rester à l’écart du village et ne souhaitaient pas dire pour quels motifs ils étaient venus.

Les dates permettent de faire la correspondance et de comprendre qu’Elisabeth est sans doute partie avec quelqu’un de la caravane, et qu’il s’agit donc « que » d’une fugue.

Les PJs peuvent décider de partir à sa recherche : ils la retrouveront dans un village à quelques kilomètres, abandonnée par le garde de la caravane qui lui avait promis le mariage. Elle peut alors raconter que la caravane avait fait le trajet de Baldur à Cormaeryn sans faire d’arrêts et qu’elle est repartie tout droit vers Baldur, sans chargement alors qu’elle comportait au moins une dizaine de chariots destinés à transporter de la marchandise.

Elle a également noté plusieurs éléments étranges (qu’elle ne révèle que si elle est sérieusement interrogée) :

- Les chariots semblaient destinés à transporter quelque chose de précieux car les parois étaient en métal mais cela devait voyager incognito car les chariots étaient « habillés » de façon à ne pas montrer ces parois de métal.
- les marchands semblaient être très anxieux près de Cormaeryn, comme s'ils craignaient une attaque, et ne se sont calmés qu'à une certaine distance du village.
- Un des marchands était en réalité un sorcier, parlant régulièrement de « rituels ».

Le fin mot de l'histoire est que le comte a acheté des tigres en vue de sa prochaine fête et les a fait venir via une caravane du Priakos. Ces tigres devaient faire l'objet d'un rituel, conduit au château, pour les transformer en « Tigres sanguinaires ».

Un des tigres s'est échappé à proximité de Baldur, lors d'un essai du rituel, et a suivi la caravane de loin.

Dans les griffes d'Amandine

Amandine a disparu alors qu'elle était partie ramasser du bois juste à proximité des derniers champs, à moins d'une heure de marche du village.

Un jet réussi de Pistage (ou Fouille, difficulté 15) permet de retrouver assez facilement sa trace, encore fraîche. Elle s'enfonce progressivement dans les bois, au fur et à mesure qu'Amandine a avancé pour fabriquer ses fagots. Il est d'ailleurs possible d'en retrouver certains dissimulés derrière un arbre.

La trace se modifie ensuite (même jet, difficulté 20), alors qu'Amandine s'est manifestement approchée d'un taillis pour y observer quelque chose qui s'est ensuite mis à la poursuivre.

Il faut réussir un jet de difficulté 25 pour suivre la course-poursuite qui mène jusqu'à un éboulement rocheux au pied duquel on retrouve le corps sans vie et à moitié déchiqueté d'Amandine.

Les traces montrent que la créature est manifestement quadrupède et munie de griffes acérées. Elle est de grande taille (ce que confirment également les morsures), ce qui semble exclure un loup.

De plus, le fait que le corps ait été laissé à moitié dévoré et qu'il n'ait pas été emporté peut laisser penser qu'il ne s'agit pas d'un prédateur naturel.

La piste mène ensuite à une petite rivière que la créature a descendu pour perdre d'éventuels poursuivants.

Si les PJ's parviennent à suivre la piste (ce qui prend plusieurs heures et est rendu impossible par la tombée de la nuit), ils découvrent un réseau de petites grottes au sein desquelles la créature a élu domicile. Au moment où les PJ's

explorent la tanière, la créature rentre de la chasse...

Il s'agit d'un « Tigre sanguinaire »¹.



Une étude de la créature une fois morte permet de déterminer qu'il s'agit d'un tigre normal (qui n'existe néanmoins pas dans cette région) à qui on a fait subir un rituel magique afin de le rendre plus fort et plus agressif.

L'exploration de la tanière montre qu'il n'y a qu'une seule créature, ce qui exclut sa responsabilité pour les autres disparitions, celles-ci ayant eu lieu avant son arrivée dans la région (dans la mesure où ses traces ont été relevées il y a 2 semaines il y a plusieurs dizaines de kilomètres).

Si les PJ's ont à cet instant déjà résolu le mystère de la disparition d'Elisabeth, ils peuvent faire le lien entre la présence de ce tigre et la caravane du Priakos.

Il est cependant évident que le Comte niera toute implication dans cet événement...

En parallèle...

Si l'une ou l'autre des enquêtes est bloquée, il est possible de relancer l'action avec l'un des événements suivants :

- Des membres du Zhentarim sont effectivement là pour voler la lettre de Cyrielle. Il s'agit d'éléments assez débutants, qui ne prendront pas le risque de s'attaquer directement à Cyrielle. Ils ne savent pas ce que contient la lettre mais tenteront de la voler au cours d'une nuit.
- Sans que les premiers ne le sachent, d'autres membres du Zhentarim, affiliés aux Voleurs de l'Ombre, sont également présents et soutiendront la première équipe si nécessaire. Ils sont nettement plus expérimentés (un elfe noir magicien niveau 7, un guerrier demi-ogre niveau 8 métamorphosé en humain et une humaine

¹ Cf. Manuel des Monstres page 20

voleuse niveau 7) et fuiront vers le Sud s'ils sont mis en déroute. Ils sont cachés dans le mausolée de la Maison Cormaeryn, dans le cimetière du village.

- Un colporteur de passage au village raconte qu'il a vu une fille correspondant à la description d'Elisabeth et répondant à ce nom dans un village sur la Route du Commerce à quelques jours de marche de Cormaeryn. Dès que la nouvelle se répand dans le village, ses parents partent à sa recherche.
- Un chariot très bien protégé et accompagné de 6 gardes armées arrive au village et s'installe à proximité d'une des fermes, sans préciser la raison de sa venue. Il s'agit des artificiers venus pour la fête du comte et ils ne veulent pas que cela se sache car ils transportent plusieurs barils de poudre à canon et des éléments chimiques pour la colorer.

- Un très puissant orage éclate, brouillant toutes les pistes mais aussi permettant une infiltration plus facile du château.

Développements possibles...

- Les PJs partent à la recherche d'Elisabeth au sud de Cormaeryn et la retrouvent dans un petit hameau, juste avant qu'elle ne soit enlevée par un groupe d'esclavagistes (mené par un elfe noir) qui part au Calimshan et qui se fait passer pour un cirque ambulante.
- Les PJs retrouvent la caravane du Priakos qui est repartie jusqu'à Baldur et rencontrent le magicien qui a conduit le rituel de transformation des tigres, afin de savoir combien il y a d'animaux et le pourquoi de leur transformation



" Le Sceau des Sept Sœurs " – Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup

Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup

Synopsis

Les PJs sont contactés à Eauprofonde par un mystérieux commanditaire qui leur demande de prendre la place de deux nobles invités à une fête organisée par le comte de Cormaeryn à l’occasion de la « Longue-Nuit », petit village entre Eauprofonde et Fort-Dague, et de récupérer des informations qui doivent leur être transmises pendant la soirée.

Il s’agit en réalité d’un test pour juger de leurs capacités d’infiltration et plus globalement de la première épreuve d’une série visant à choisir un groupe d’aventuriers à qui va être confiée une mission dangereuse. Les PJs seront donc amenés à réussir un certain nombre de défis pour finalement être confrontés au comte qui leur expliquera la véritable raison de leur présence au château.

Le comte fera en fin une fine allusion à son besoin de rechercher « des mercenaires, sept mercenaires »...

Inspirations...

- Dragon Magazine n°10, article « Forteresses » pour les plans du château
- Musiques du Moyen-Âge (Malicorne, Dead Can Dance, musiques traditionnelles...) => pour la fête du château
- « Tasks Of Tantalos » - Steve Jackson (Oxford University Press – 1986) => épreuve des engrenages

Une étrange missive

C’est alors que les PJs sont confortablement installés dans une des tables en hauteur de la célèbre auberge de la Sirène Enchantée¹ qu’ils sont contactés par le biais d’un parchemin plié en deux qui leur arrive avec les boissons via le monte-charge et qui leur indique d’un homme nommé Manfred souhaite leur parler.

Il souhaite les rejoindre pour évoquer une affaire importante, à l’abri des oreilles indiscretes. Cet homme semble déjà connaître assez bien les PJs et sait notamment qu’ils reviennent de Cormaeryn.

Leur mission, s’ils l’acceptent, est d’y retourner à l’occasion de la fête de la Longue-Nuit et de prendre la place d’un couple d’invités, Amaury et Solveig de Plunkett, qui doivent recevoir des informations confidentielles sous la forme de messages codés au cours de cette soirée.

L’idée est donc de se faire passer pour eux et de se comporter comme eux dans la mesure où il ne faut pas qu’ils aient connaissance de ces informations.

Les PJs seront payés 5000 pièces d’or en tout s’ils reviennent dans cette auberge avec les informations, 500 pièces étant versées d’avance. Si les PJs se méfient, Manfred tentera de les persuader qu’il n’y a rien de réellement illégal dans cette affaire et qu’il insiste pour qu’il n’y ait aucun sang versé au cours de l’enlèvement et de la soirée.

Interroger plus précisément Manfred ou le suivre après l’entrevue ne donnera rien car il a juste été employé par une personne dont il ne connaît pas le nom pour contacter les PJs et leur communiquer les informations ci-dessus.

La nuit de la Longue-Nuit n’étant que dans une semaine, les PJs sont invités à partir dès que possible à Cormaeryn pour se mettre en place et repérer les lieux avant de passer à l’action.

Si les PJs n’ont pas fait l’aventure d’introduction² et qu’ils ne se connaissent pas au préalable, ils sont réunis par une missive individuelle et Manfred leur explique qu’il les a réunis car il estime qu’il aura besoin de leurs talents conjugués.

Sur la route du Gué-de-la-Dague

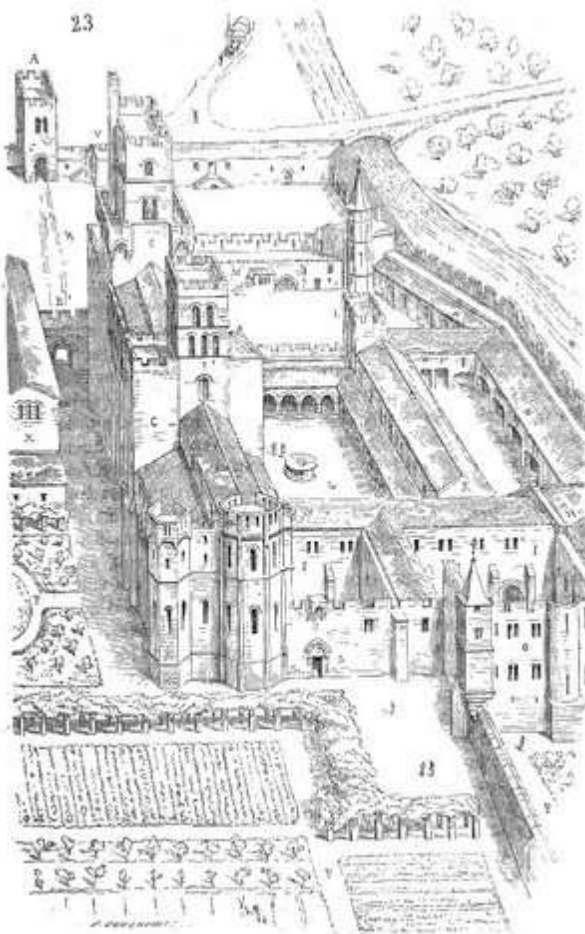
Il faut un peu moins de 3 jours de cheval (150 km) pour parvenir jusqu’à Cormaeryn et, la veille d’y arriver, les PJs sont invités à passer la nuit au Monastère de Tyr qui se trouve au nord du village, à quelques heures de route.

Les PJs sont accueillis par un moine qui les oriente vers le bâtiment des visiteurs et les fait traverser la cour intérieure au milieu de laquelle sont en train de manœuvrer des cavaliers en armure, s’entraînant pour certains à la charge groupée, d’autres pratiquant le combat contre des fantassins. Tous arborent le marteau et la balance, symboles de Tyr, et semblent se préparer à la guerre.

¹ Cf. chapitre 7 pour les plans de l’auberge

² Cf. chapitre introductif « Promenons nous dans les bois »

Les PJs peuvent apprendre qu’une troupe de cavaliers accompagnée de quelques unités de fantassins va partir en direction du royaume de l’Athalantar pour prêter main forte au Roi Jean Brasdacier, attaqué par des tribus de barbares d’Uthgardt, qui massacrent les paysans et pillent les récoltes.



Les PJs sont conviés à participer à la vie du monastère et donc à suivre le rythme des offices³, notamment les vêpres de 18h à 18h30 et les complies de 19h30 à 20h, coupés par un dîner frugal de pain et d’une soupe claire de légumes et une lecture de textes saints de Tyr par l’Oracle lui-même, Mazzéi-Had.

Ce dernier prend ensuite la liberté de déroger à la règle du coucher à 20h pour échanger quelques mots avec les PJs, pour les sensibiliser à la « justesse » de son culte et à l’importance d’en respecter le dogme.

C’est aussi et surtout l’occasion pour les PJs de découvrir la philosophie du culte ou d’en approfondir leur connaissance.

Les PJs sont ensuite conduits à leur dortoir puis réveillés à 6h pour l’office de prime puis la première lecture du jour et sont ensuite invités à quitter les lieux. Les PJs doivent avoir

³ Cf. chapitre 4 pour plus de détails sur le rythme des offices, la vie des moines et la philosophie de l’ordre

l’impression de sortir d’un univers aux règles extrêmement strictes et aux codes de vie difficilement pénétrables pour un non-initié.

Bienvenue à Cormaeryn !

Si les PJs connaissent déjà le village, ils le découvrent est profondément modifié par cette fête. Même si la plupart des invités logent à Fort-Dague, certains ont loués des fermes du village et ont choisi d’y loger. De plus, les animateurs de la fête ont monté des tentes en bordure du village.

Les PJs découvrent donc un hameau entouré de dizaines de tentes et chapiteaux colorés, autour desquels campent des gardes qui accompagnent les invités.

Il est possible d’avoir une présentation sommaire du comte et du contexte de la fête (le comte fête ses 60 ans à l’occasion de la fête de la Longue-Nuit et a fait monter un banquet pour les habitants du village) par Reynald, le tenancier de l’unique ferme-auberge.

C’est aussi l’occasion pour les PJs de rencontrer leurs « cibles », Amaury et Solveig de Plunkett : le couple se tient à une table en préservant la plus grande distance possible avec d’éventuelles autres personnes dans la salle, le tout sous la protection de leurs deux gardes du corps, Gérald et Dvorak.

Il n’est pas difficile d’apprendre qu’Amaury est très fier de son domaine en bordure de la Mer des Epées et qu’il attend de voir le buffet de fruits de mer que le comte lui a dit avoir organisé.

Les deux nobles ne sont pas au courant du fait qu’ils vont être l’objet d’un « remplacement » et sont en train de se préparer pour la fête du lendemain soir tout en se mêlant le moins possible au reste de la population.

Les PJs vont donc avoir 24 heures pour les kidnapper et prendre leur rôle pour s’introduire à la fête du comte, pour laquelle ils sont attendus à la tombée du jour.

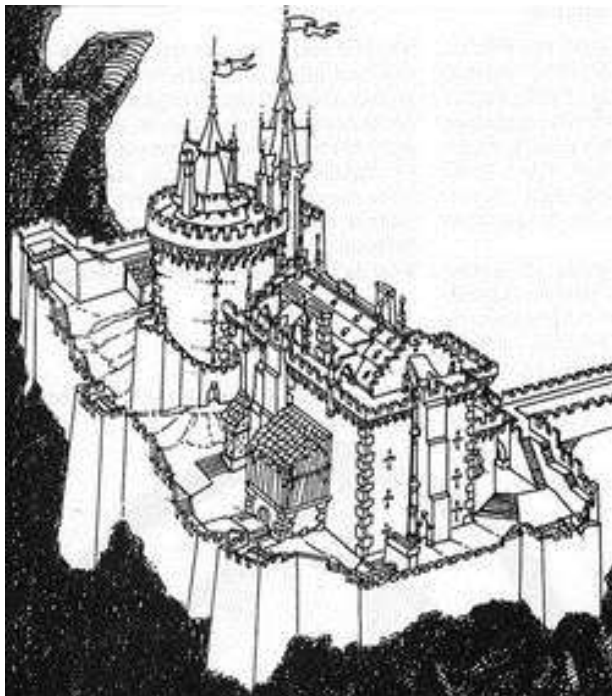
Il n’y a pas d’occasion particulière pour passer à l’action si les PJs n’en prennent pas l’initiative. Si ceux-ci ne vont pas spontanément à leur rencontre, les Plunkett ne le feront pas non plus et finiront par aller directement à la fête. Il sera difficile de les remplacer sans également remplacer leurs deux gardes. Amaury et Solveig sont connus du comte Cormaeryn sans qu’ils soient particulièrement intimes.

Si les deux nobles sont capturés et interrogés par les PJs, ils ne comprendront rien à leurs questions, paraîtront parfaitement innocent et nieront devoir récupérer des informations pendant la soirée, éveillant éventuellement les soupçons des PJs.

Ils pourront dire que les seuls invités qu’ils connaissent réellement sont des voisins de leur baronnie nommé Guéric et Nolwenn de Keriadec,

et qui ont justement été chargés d’apporter les fruits de mer pour le buffet.

Il n’y a pas à proprement parler de « cartons d’invitation », chaque invité étant connu du comte et se présentant au château à son tour.



Le château comtal

S’infiltrer discrètement dans le château ne sera pas évident : il est surveillé par des magiciens et des voleurs expérimentés (envoyés par les compagnies marchandes) qui seront difficiles à remarquer et qui n’interviendront que si nécessaire mais pas au cours de la soirée.

De plus, une cinquantaine de gardes patrouillent en permanence sur les chemins de ronde et dans les étages, afin de d’assurer que tout se passe bien. Ils sont très discrets et laisseront intervenir les voleurs ci-dessus si nécessaire. Ils empêcheront tout invité de se rendre dans les parties privées du château et notamment d’arriver à la bibliothèque par la voie normale.

Des gardes sont toujours présents dans le « corps de garde », accompagnés ou non de Maelyn.

Les cuisines sont toujours occupées par des commis et des marmitons qui s’agitent entre la grande salle et les différents sites du château où se trouvent les animations.

Les PJs peuvent se rendre compte qu’il y a d’autres personnes manifestement infiltrées, certaines se faisant même passer pour des gardes, parmi les 300 convives, la cinquantaine de gardes et la cinquantaine d’animateurs. Les PJs peuvent également s’apercevoir, s’ils sont

particulièrement attentifs, que certaines de ces personnes reçoivent également des messages par l’intermédiaire des animations et que donc ils ne sont pas les seuls à suivre une sorte de jeu de piste.

Un feu d’artifice est tiré à minuit et pourra être l’occasion d’une action d’éclat de la part des PJs ou d’un autre groupe d’aventuriers, l’attention des convives étant à ce moment entièrement accaparée par les explosions colorées.

Un passage secret se trouve au bout de l’escalier et permet d’accéder aux caves situées sous le château. Plusieurs gardes patrouillent en permanence dans l’escalier.

Au bal masqué

Le premier contrôle est effectué à la première barbacane par un groupe de gardes menés par Maelyn, qui vérifie les identités des invités et de leurs gardes.

Tous les invités sont ensuite accueillis et applaudis par le Superbe, barde à la renommée plus incontestable que le talent. Celui-ci accueille donc les PJs en proclamant à tue-tête les faits d’armes imaginaires des Plunkett, leur grandeur d’âme, leurs talents divers... puis passe aux invités suivants.

Il sera l’animateur principal de la soirée, s’enquérant de la satisfaction de chacun et se démenant pour exaucer les désirs de tous.

Des jetons, permettant de participer à certaines animations, sont distribués (gratuitement au début) à l’arrivée.

Il y a une dizaine d’animations sur différents sites du château, chacune d’entre elles pouvant donner lieu à la distribution discrète d’un message codé. Les animateurs ne savent rien de ce qui se trame et savent uniquement qu’ils ont des messages à transmettre en cas d’utilisation de mots de code.

Les PJs doivent comprendre qu’ils doivent suivre un itinéraire au bout duquel ils auront l’information recherchée.

Les PJs reçoivent 5 messages successifs, le dernier indiquant qu’il faut que tout le groupe soit présent pour la dernière étape (les PJs comprenant à cet instant que tout ceci est une épreuve organisée), à savoir dans les geôles du château pour l’énigme des engrenages. Ils vont ainsi aller de la dégustation de fruits de mer aux courtisanes, puis au duel d’épées, aux cracheurs de feu et enfin au portraitiste.

Les messages reçus sont codés ou comportent des énigmes pour parvenir à l’étape suivante.

Les différentes animations sont les suivantes :

- Des cracheurs de feu rivalisent d’adresse sur le toit du château, tandis que des boissons sont servies sur la terrasse. Les cracheurs sont des humains venus du Calimshan qui se servent d’un mélange de poudre et de ce qu’ils appellent « l’huile de roche ». Un message (« **Pour aller plus loin, sachez vous regarder en face** ») est glissé dans la poche du PJ remplaçant Amaury pendant que tout le monde regarde le feu (le laissant penser qu’il faut qu’il aille voir le portraitiste).
- Il est possible dans l’armurerie de s’asseoir autour d’une table de jeu derrière laquelle se tient un croupier pour jouer aux « Jacques le Noir », jeu consistant à atteindre sans dépasser 21 points avec ses cartes. Certains messages sont passés sous la forme de jetons gravés avec une inscription différente, le croupier faisant alors bien remarquer à la personne concernée qu’il s’agit d’un « jeton de chance ».
- Une dégustation de fruits de mer (bulots, palourdes, huîtres, homard, langoustes...) se tient dans la grange, dans un décor de bateau reconstitué, avec des filets suspendus, des poissons entiers sur des tables et des serveurs en tenue de marins... Certaines huîtres sont supposées contenir des proverbes ou des maximes mais certaines recèlent en réalité des messages sous la forme d’énigmes. Solveig de Plunkett se voit offrir une huître à demi ouverte contenant un petit rouleau de parchemin avec l’inscription suivante : « **Laissez-vous emmener vers des rêves de joie, sur une mer de soie** » (elle ou Amaury sont donc censés gagner les chambres pour y rencontrer les courtisans ou « *filles de joie* »).
- Un duel d’épées mouchetées est organisé dans la grande salle : les épées sont des fleurets (il faut avoir la compétence Arme Exotique pour le maîtriser) et gagner un duel joué en 7 touches gagnantes, une seule possible par tour d’attaque, donne droit à une dague ciselée en cadeau. Certaines de ces dagues ont un message gravé sur le pommeau. Que ce soit Amaury ou Solveig et alors que l’animateur déclare que « avec une telle dague, nul besoin d’un bon avocat », le gagnant reçoit une dague avec l’inscription suivante « **WOWO CKXC OMKSVVOC, SVC XOX OQKVOXD ZKC WYSXC VOC NBKQYXC** ». En faisant un tableau de correspondance avec les lettres de l’alphabet plaçant le A en face du K – soit la référence à « A vaut K » - et en faisant de même pour les autres lettres, on parvient à reconstituer le message suivant : « Même sans écailles, ils n’en égalent pas moins les dragons », signifiant que les PJs doivent rencontrer les cracheurs de feu
- Un concours de tir à l’arc est organisé dans la cour du château, à l’arrière du donjon, devant la grange. Il s’agit de tirer sur des cibles abritées du vent, à plusieurs distances, de plus en plus lointaines. Celui qui parvient à toucher le centre de la cible placée à 30 mètres reçoit un luxueux foulard brodé (sur lequel figure, pour certains d’entre eux, des indications à suivre).
- La forge est le lieu d’une dégustation des vins locaux et es trésors de la cave du comte. Le serveur demande parfois à son auditoire de bien savourer et de savoir apprécier la robe du nectar proposé (un message apparaît au fond du verre quand il est encore plein).
- Les chambres, hormis celle du comte, sont « occupées » par des courtisanes et des courtisans chargés de délasser les invités qui le souhaitent. Après le temps nécessaire pour se distraire, un message peut être soufflé par la courtisane à l’oreille de son amant d’un soir. Amaury peut ainsi se laisser confier par une jeune beauté à l’accent étranger que « **La beauté extérieure est un bienfait mais rien ne vaut la valeur de l’âme** » (faisant ainsi un jeu de mots sur « l’âme » et « lame », que la courtisane prononce de la même façon, envoyant Amaury faire le duel d’épées).
- Un dompteur de tigres (« normaux ») exerce son art dans la cour du château, à proximité de la forge. Il dispose de différents ustensiles dont des cercles à enflammer dans lesquels il fait sauter les félins, provoquant les applaudissements de la foule (un message est alors glissé dans la poche quand le dompteur fait sauter le tigre). Pour pimenter l’ambiance, il est possible d’imaginer qu’un des deux tigres échappe à la vigilance de son maître et parte en chasse...
- Un portraitiste se tient sur le toit de la tour située à droite de l’entrée du château. Il est possible de profiter de la vue, confortablement installé dans un fauteuil, tandis que l’artiste brosse un portrait fidèle de son sujet. Il prend à chaque fois un arrière-plan dessiné à préalable, sur lequel il dessine le portrait de son sujet. La plupart du temps cet arrière-plan est imaginaire (mais, pour

certains, l’arrière-plan ressemble particulièrement à un endroit du château où la personne doit alors se rendre). Amaury ou Solveig sont ainsi dessinés **devant la bibliothèque** du château (à laquelle ils n’ont pas accès facilement). En étudiant attentivement le dessin, on peut lire le message suivant sur les titres des livres : « Rendez-vous tous ensemble ici » (en ne lisant que les colonnes du centre).

		V	E		A
		O	N		R
T	R	U	S		M
R	E	S	E		O
A	N	T	M		R
I	D	O	B	I	I
T	E	U	L	C	A
E	Z	S	E	I	L

- Des jeux de dés sont organisés dans la Haute Salle, devant les trophées de chasse du comte et sous d’imposantes armoiries fixées sur la cheminée. Il s’agit de jouer ses jetons au célèbre « 421 », le croupier pouvant se servir de certains jetons gravés pour faire passer des messages.

Dans la gueule du Loup

Après leur dernier message, les PJs remontent donc ensemble à la bibliothèque par le monte-plats et sont accueillis dans une pièce aux murs chargés de tapisseries et de rayonnages emplis de livres sur des sujets tels que l’histoire locale, la chasse, la noblesse, sans qu’ils présentent d’intérêt particulier pour les PJs.

Le Comte, installé à la fenêtre et accompagné de trois gardes, explique alors aux PJs qu’il les a soumis à une sorte de petit jeu, consistant en plusieurs épreuves, afin de juger de leurs capacités avant de leur confier une mission périlleuse. Il a la main sur une Boule de Cristal qui lui a permis de suivre les faits et gestes des PJs tout au long de la soirée.

Il leur explique également qu’ils ont déjà réussi deux des épreuves de sélection, à savoir une épreuve d’infiltration consistant à se mêler aux invités pour entrer dans le château sans se faire remarquer, et une épreuve de logique, consistant à suivre les messages codés jusqu’au comte.

Si les PJs le désirent, ils peuvent tenter de continuer les épreuves, mais le comte les prévient que les suivantes seront sans doute plus dangereuses...

Un personnage doté d’affinités ou d’inimitiés avec les changeurs de forme se sentira mal à l’aise en sa présence, sans en identifier la raison (jet de Psychologie, difficulté 20)...

Si les PJs refusent, ils sortent librement du château (et la campagne est finie !).

S’ils acceptent, les PJs sont invités à emprunter de nouveau le monte-plats, le comte actionnant un levier secret pour permettre qu’il donne accès aux caves situées sous le château.

Les PJs arrivent alors dans un couloir au bout duquel se trouve plusieurs portes (certaines fermant des geôles⁴, les autres des lieux de stockage), une d’entre elles étant ouvertes et laissant échapper des bruits de crépitements de feu.

Les PJs découvrent alors un homme suspendu à une chaîne, la chaîne étant reliée à un levier par le biais d’un complexe système d’engrenages. Un Mur de Force et un zone d’anti-magie empêche d’accéder directement au prisonnier. Les PJs doivent donc décider de quel côté abaisser le levier pour soit faire « remonter » le prisonnier et le sauver soit le faire descendre et le condamner à une mort certaine, brûlé dans le feu crépitant au-dessous de lui.

En réalité, le feu est une puissante illusion et le fait de se tromper de côté n’a pas conséquence néfaste. Les PJs sont en permanence observés par le comte (via sa Boule de Cristal) qui va étudier leurs réactions et leurs valeurs morales plus que leur choix final.

S’il estime que les PJs ont mérité de triompher malgré un mauvais choix ou si les PJs ont actionné le levier du bon côté (c’est-à-dire **vers la gauche**), il ouvre une porte secrète donnant accès à une grande salle faiblement éclairée.

Lorsque les PJs pénètrent dans cette salle, la porte se referme derrière eux, d’autres portes secrètes s’ouvrent et libèrent plusieurs tigres et gorilles sanguinaires (un par PJ) qui se jettent sur eux. Le comte va ainsi examiner les capacités de combat de chacun mais également leur capacité à combattre en équipe.

⁴ Les PJs peuvent découvrir, dans l’une d’entre elles, Sarah, jeune fille du village qui avait disparu et recherchée par les PJs dans l’aventure « Promenons-nous dans les bois »



Rendez-vous est pris

Une fois les bêtes terrassées, la voix du comte les invite à remonter via le monte-plats le rejoindre dans la bibliothèque.

Le châtelain leur explique alors qu'il veut leur demander d'aller chercher pour lui un anneau (sans donner plus de précisions sur l'anneau en question) qui se trouve dans le désert d'Anauroch, sachant qu'il faudra au préalable localiser l'anneau grâce à un parchemin codé, qu'il faudra également déchiffrer. Le parchemin leur sera donné au départ.

Si les PJs le questionnent plus longuement sur cet anneau, il leur explique qu'il a perdu sa femme il y a de nombreuses années ainsi que ses deux fils, et il n'a pas d'héritier. Il s'inquiète donc de ce que va devenir son château et ses terres et craint que ses gens tombent sous la coupe d'un bandit ou d'un tyran à sa mort. Il est donc allé prendre

conseil auprès d'un devin, qui lui a révélé que la question de sa succession trouverait sa réponse en trouvant l'Anneau. Voilà pourquoi il cherche l'anneau, et aussi pourquoi il ne peut rien en dire aux PJs : il n'en sait pas grand-chose lui-même.

L'idée est de partir d'Eauprofonde, de profiter du voyage pour décrypter les éléments et localiser la cache (éventuellement en faisant des recherches à Lunargent) et de se joindre à une caravane naine partant d'Ascore et traversant le désert.

Si les PJs acceptent d'être les « sept mercenaires » du comte, ils seront payés leur poids en or (à raison de 10 grammes la pièce d'or), sachant qu'il leur verse déjà la somme convenue avec Manfred à Eauprofonde.

Un rendez-vous leur est donné dans une semaine à Eauprofonde, à la taverne de la Sirène Enchantée, pour recevoir les dernières instructions, par le biais de Maelyn, qui sera désormais leur interlocutrice.

En repartant du château, les PJs pourront voir que des corps sont discrètement évacués des caves dans des chariots bâchés et ainsi comprendre définitivement que plusieurs autres groupes (les PJs peuvent imaginer qu'il y en a six autres) étaient testés en même temps qu'eux.

Le chapitre se finit une semaine plus tard, à Eauprofonde, à la même table qu'au début du chapitre, alors que Maelyn entre dans la salle, un mince rouleau de parchemin à la main...

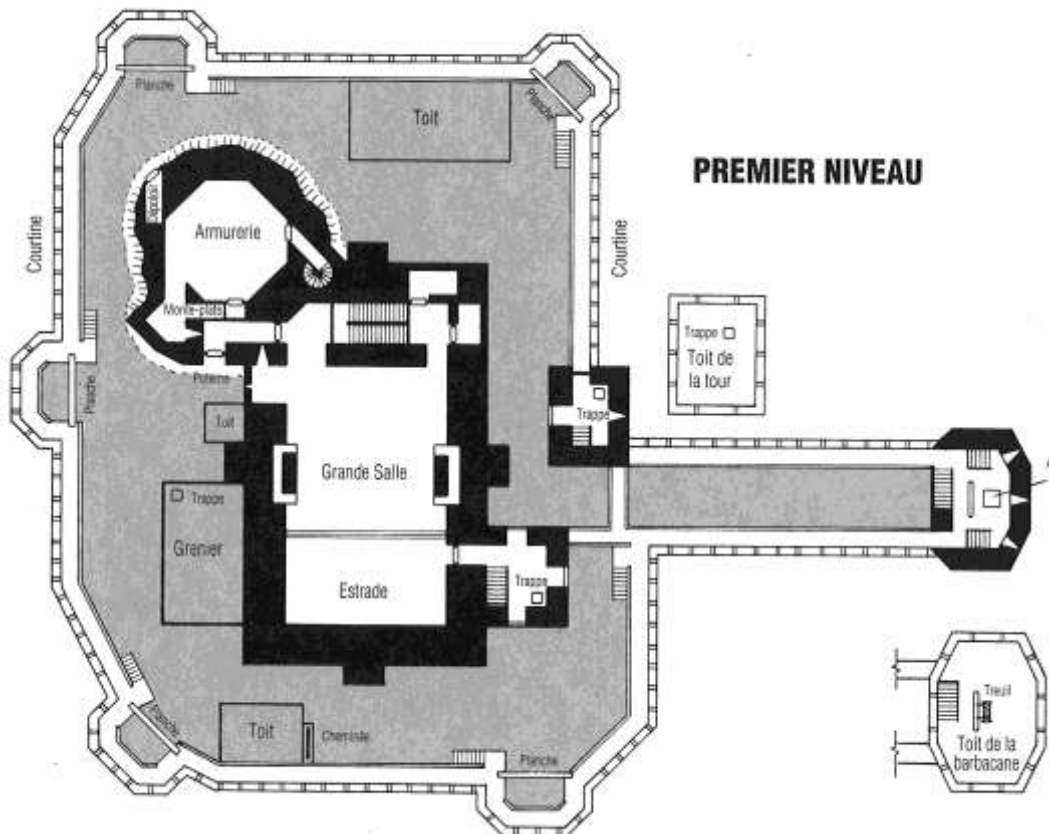
Messages codés

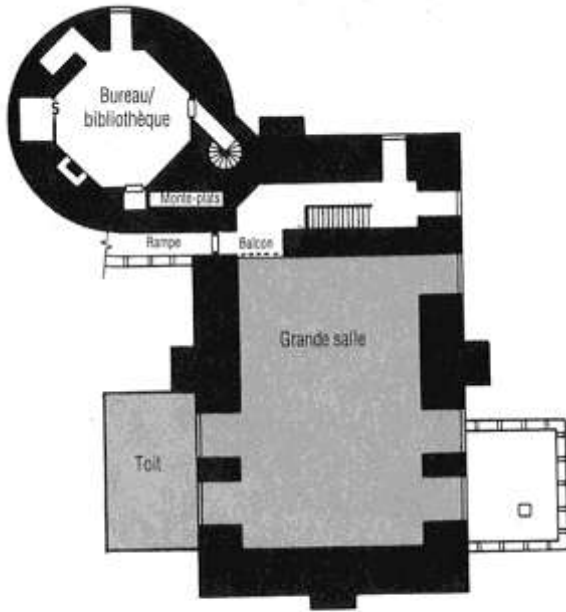
WOWD CKXC DMKSVVOC,
SVC XOX OQKVOXD ZKC WYSXC VOC NBKQYXC

Pour aller plus loin, sachez vous regarder en face

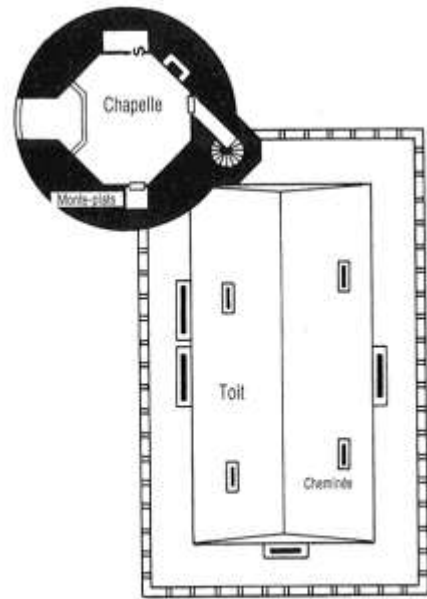
Laissez-vous emmener vers des rêves de joie, sur une mer de soie

Plans du château de Cormaeryn





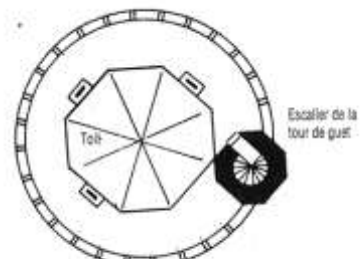
SECOND NIVEAU



QUATRIÈME NIVEAU



TROISIÈME NIVEAU

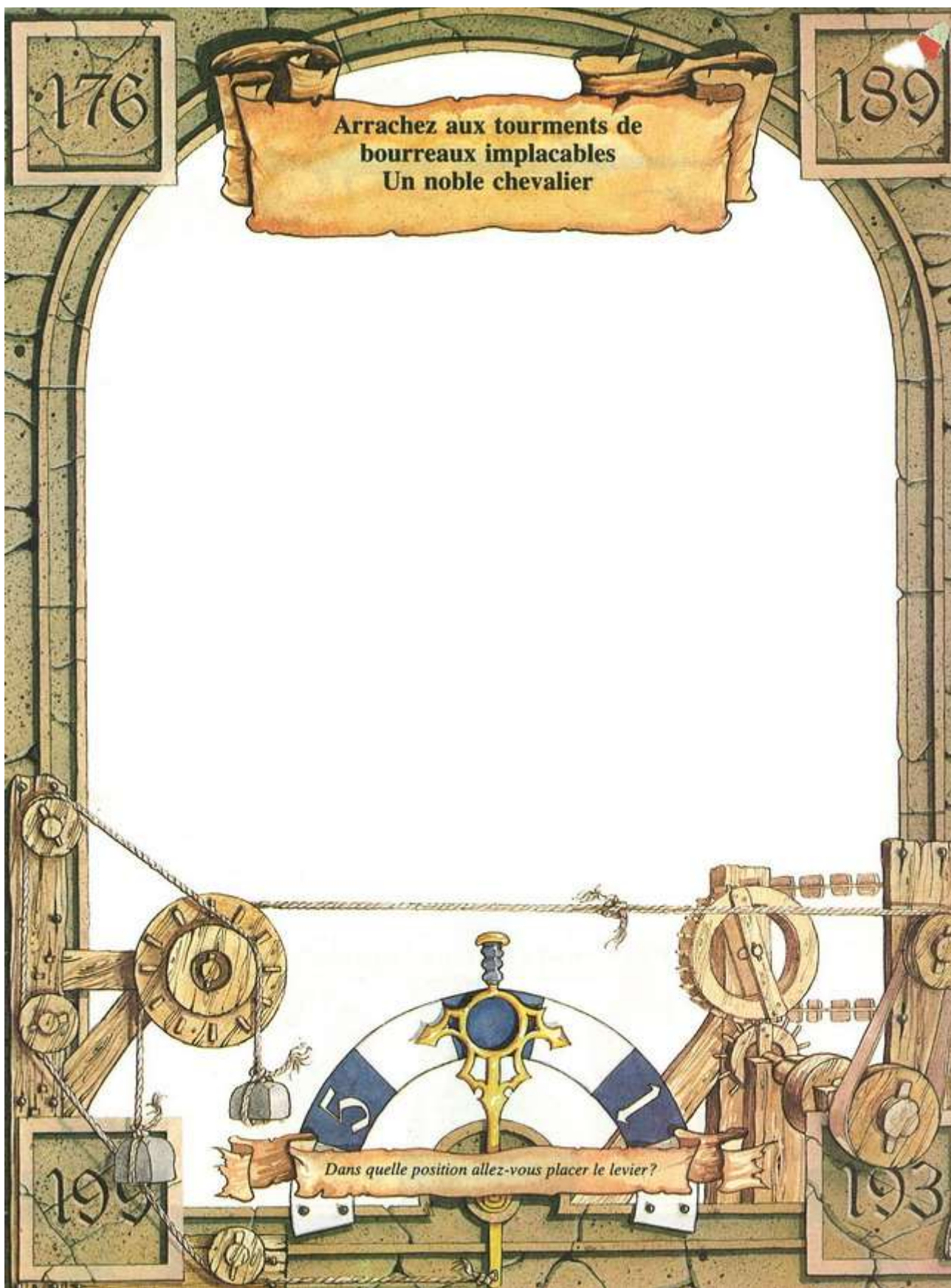


SIXIÈME NIVEAU



CINQUIÈME NIVEAU

Enigme des engrenages





Chapitre 2 : Du Soleil et des Larmes

Synopsis

Ce chapitre est essentiellement itinérant et va conduire les PJs jusqu'aux frontières du désert d'Anauroch puis à travers l'immensité de celui-ci, le tout en compagnie d'une compagnie marchande naine qui possède elle-même ses propres secrets. Il permettra également aux PJs d'avoir un bref aperçu des merveilles de Lunargent et de l'adversité des Marches d'Argent, par le biais d'un mystérieux parchemin qu'il faudra déchiffrer pour localiser un anneau que les PJs recherchent pour le compte du comte de Cormaeryn. La fin du chapitre sera l'occasion d'explorer la forge où a été créé l'anneau et de se rendre compte que l'anneau y a bien été caché mais qu'il n'y est plus, et que le retrouver ne sera pas une mince affaire. Ce sera également l'occasion de rencontrer pour la première fois une des Sœurs de Mystra.

Inspirations...

- « Anauroch », supplément sur Anauroch (réf. FR13)
- Médina de Fès => Ambiance et méandres de Fès El Umbir
- Dragon Magazine n°11 « Un grand peuple » => Un peu plus sur la personnalité des Nains
- Dragon Magazine n°28 « Guide des Longues Marches » => Inspiration sur les étapes du voyage en Anauroch et la description de Fès El Umbir
- Dragon Magazine n°37 « Le Mystère de la Fumante » => création de la carte jusqu'à la Forge
- Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Acier> => pour les techniques de forge, les alliages, la construction des hauts et bas fourneaux...

En « Marches »

Les PJs retrouvent donc Maelyn à l'auberge de la Sirène Enchantée, celle-ci devant les accompagner jusqu'à Lunargent.

Maelyn leur explique que le rouleau de parchemin qu'elle leur confie est le seul indice matériel dont dispose le Comte pour retrouver l'anneau. Elle sait également que l'auteur de ce parchemin, un barde dont l'identité n'est pas connue, a disparu en Anauroch après avoir volé l'anneau en question.

L'étude des parchemins, plusieurs rouleaux couverts des lettres et d'un symbole ésotérique, doit permettre de localiser la cache de l'anneau dans la mesure où le comte sait également que le voleur de l'anneau est ressorti du désert sans avoir l'objet en sa possession.

Les PJs doivent profiter du trajet pour étudier le parchemin et éventuellement essayer d'obtenir accès aux bibliothèques de Lunargent pour obtenir des informations complémentaires.

Dès qu'ils sont prêts (et sachant que le matériel nécessaire pour une longue expédition pourra être acheté à Lunargent), les PJs partent donc vers le Nord, sur la route menant vers Yartar et Everlund. Les PJs partent des faubourgs Sud de la ville, depuis les entrepôts des Bazars d'Aurore, en compagnie de Maelyn mais également de deux coursiers des Bazars (Enguerrand du Soil et Aymeric le Fol), chargés de colis et de missives pour leurs homologues de Lunargent.

Les PJs ont ainsi l'occasion de découvrir le réseau de relais de poste mis en place par les compagnies marchandes pour communiquer.

Un jour après le départ, les PJs passent la barrière d'octroi, qui permet aux autorités de la ville de percevoir les taxes sur les marchandises et les personnes, puis sortent des frontières officielles de la ville. Ils quittent rapidement le bord du fleuve Dessarin qui part plus à l'Est et gagnent rapidement les villes de Triboar puis de Yartar, le trajet étant particulièrement tranquille en raison des nombreux convois qui sillonnent cette portion du Nord. Les PJs remarquent à cette occasion les péniches qui remontent et descendent le cours du fleuve, mais à une allure beaucoup plus réduite que leurs destriers, fournis par les Bazars d'Aurore. Les convois sont d'autant plus importants qu'il est nécessaire de profiter de la belle saison pour faire ces échanges commerciaux, l'hiver arrivant vite dans le Nord.

Ce n'est qu'en quittant Yartar que Maelyn avertit les PJs qu'il faut désormais faire plus attention à d'éventuelles embuscades et privilégier les auberges pour faire des haltes, plutôt que des campements improvisés, surtout sur la partie de la route longeant les Landes Eternelles, avant d'arriver à Everlund.

En fonction de leur vigilance et de leur souci de passer inaperçu ou au contraire particulièrement armés ou aux aguets, les PJs vont attirer l'attention d'une petite troupe de Géants qui vont attendre que le convoi entre dans une région rocailleuse et au relief permettant de se cacher pour les bombarder de rochers tandis que les orques lancent des filets pour immobiliser les cavaliers. Il y a une vingtaine d'orques et un géant pour deux PJs, sachant que les coursiers

des Bazars tenteront de fuir au lieu de combattre, au contraire de Maelyn qui sera même impressionnée par la vaillance des PJs si ceux-ci combattent courageusement.

Les PJs arrivent enfin à Everlund et peuvent passer une soirée dans la ville en parcourant les allées du Marché à la Cloche et en prenant une chambre dans une des auberges bordant le marché. D'éventuels Ménestrels parmi les PJs peuvent se présenter à la tour Lunereflet pour prendre connaissance des rumeurs du Nord et discuter avec le seigneur de lune Eaelraun Ombrelaine.

Le Joyau du Nord

Après avoir passé sans difficultés le Col d'Everlund, les PJs arrivent après une vingtaine de jours en vue de Lunargent et, pour ceux dont c'est la première visite, sont rapidement déroutés par la singularité architecturale de la ville, de ses terrasses, ses enchevêtrements de ruelles et sa végétation omniprésente, sans même parler de la magie dont l'influence se fait sentir partout.



Un vaste choix d'auberges attend les PJs, en fonction de leur budget ou de leur préférence de style. Maelyn les presse cependant de repartir vers Ascore dans la mesure où la caravane du Transmarche du Mineur ne les attendra pas plus longtemps que nécessaire. Les PJs n'auront donc pas le loisir d'explorer toutes les bibliothèques de la ville, notamment celles du Palais ou de l'Université, et n'auront que deux jours pour faire leurs recherches¹.

Les représentants locaux des Bazars d'Aurore, que leur présentent Aymeric et Enguerrand, peuvent néanmoins se porter garant d'eux pour leur permettre d'avoir rapidement accès à la Voûte des Sages, sans avoir à attendre plusieurs jours. Après plusieurs heures de recherches et les pièces d'or nécessaires, ils peuvent ainsi identifier l'auteur des parchemins, grâce au symbole présent sur ces derniers, comme étant un barde

¹ Certaines des annexes PJs, notamment sur la forge ou les dragons, peuvent être distribuées à ce moment

demi-orque nommé Gardakroz et trouver un portrait où celui-ci apparaît avec un tatouage sur le bras et un médaillon de ceinture en forme d'étoile.

Ce barde a disparu au cours d'une de ses expéditions il y a cinq ans, à bord d'un bateau qui l'emmenait vers les îles Lantan.

Il est difficile en si peu de temps d'en savoir beaucoup plus sur ce barde ni sur l'anneau recherché par les PJs.

Les prêtres de Dénéir peuvent également leur apprendre que la forge avait été recherchée par un nain explorateur (il y a près de trois ans), mais sans pouvoir leur en dire plus, les noms de requérants n'étant pas conservés.

Le passage de Gardakroz dans la ville est néanmoins suffisamment récent pour que les tenanciers de l'auberge choisie par les PJs (surtout s'il s'agit de la Maison Rebelle) puissent leur dire qu'il revenait d'une traversée du désert et qu'il était resté quelques semaines dans la ville, le temps de faire réaliser son portrait en peinture (celui trouvé par les PJs) et d'égayer les nuits de la Maison de la Harpe par ses poèmes et ses énigmes.

Quelques boissons généreusement distribuées dans cette taverne leur permettent d'apprendre de la bouche d'un barde âgé que Gardakroz avait perdu une jambe au cours de son voyage en Anauroch et qu'il l'avait remplacé par une jambe de bois. Il s'était de plus fait tatouer un étrange motif sur la cuisse, chez Yetzin le tatoueur, que l'on trouve dans le quartier des artistes.

Les PJs peuvent ainsi se rendre chez ce tatoueur, dont la boutique est illustrée par une enseigne « A fleur de peau », et apprendre que Gardakroz était venu il y a quelques années pour faire réaliser un tatouage dont il avait lui-même dessiné le motif, manifestement en s'inspirant du Calendrier d'Harptos. Gardakroz avait insisté pour que le tatouage soit reproduit en miniature sur sa cuisse (le grand motif recouvrant son dos) et le tatoueur se souvient qu'il lui a dit que les mentions du tatouage lui rappelaient « tous les endroits où ses jambes l'avaient mené ».

Le tatoueur a gardé l'exemplaire original et pourra le montrer ou le vendre aux PJs si ceux-ci y mettent le prix.

Il peut également orienter les PJs vers l'auteur du tableau, un elfe de lune nommé Mazechiel (dont le sigle MZCL apparaît sur le tableau), dont l'échoppe se situe à proximité. Il se souvient bien de la séance de pose et du fait que rien n'avait été laissé au hasard, Gardakroz répétant que ce portrait « servirait pour la postérité de Toril » et insistant notamment sur le fait que devaient être visibles son tatouage et son médaillon de ceinture qu'il avait fait forger à Sundabar chez un certain Trask Forgesacrée.

Les PJs peuvent enfin visiter l'échoppe d'un sculpteur prothésiste nommé Albéric, qui leur proposera plusieurs versions de jambes de bois, crochets forgés ou mains articulées. Il peut également réaliser des commandes spéciales pour remplacer un membre mais c'est plus long et surtout plus cher. Il montre aux PJs la jambe de bois que porte Gardakroz sur le portrait (à savoir un modèle de 23² millimètres de diamètre) et ainsi leur permettre d'avoir un modèle pour entourer les parchemins remis par Maelyn au départ.

L'énigme de Gardakroz

Il y a 3 éléments à réunir pour localiser l'endroit où est caché l'anneau : un tatouage (qu'il est possible de retrouver chez un tatoueur de Lunargent), un médaillon en bronze (forgé à Sundabar) et un parchemin (donné aux PJs au début).

Il faut enrouler les rouleaux de parchemin autour du même modèle de jambe de bois pour lire le message codé. En lisant de haut en bas sur les quatre côtés du bâton, cela fait apparaître le message suivant : « La sensibilité à fleur de peau [référence au tatouage] et l'étoile à la main [référence au médaillon de ceinture], au solstice d'été, elle voit X et en prend la route. En Eleasias et en Eleint, elle cherche la X et le X. A la Fête de la Lune, elle trouve le X du X ».

Le symbole sur les parchemins permet de les numéroté et donc de savoir dans quel endroit ceux-ci doivent être lus.

Il faut appliquer le médaillon sur le tatouage pour faire correspondre les éléments et résoudre l'énigme, afin de comprendre qu'il faut faire correspondre l'image de femme du médaillon avec l'endroit qui correspond au solstice d'été sur le médaillon pour lire au niveau de l'espace évidé la mention « Anauroch ». En faisant ensuite la correspondance entre la femme et les mois d'Eleasias et Eleint, on lit de la même façon la référence à la « Mer » et au « Sable », ce qui permet de comprendre qu'il faut se rendre dans la région de la Lame, connue pour ses dunes et ses tempêtes de sable.

Une dernière rotation permet de savoir qu'il faut trouver sur place un « Piton » en forme de « Rat », qui correspondra à la Dent du Rat.

En parallèle de ces recherches, Maelyn peut guider les PJs dans différentes échoppes afin de préparer leur expédition. Ils peuvent ainsi par exemple se rendre dans « Une poignée d'étoiles » pour acquérir des cartes, lanternes, astrolabes ainsi qu'un exemplaire du Calendrier d'Harptos, ou à « La Lame d'Optym » pour acheter des armes

de maître, ou enfin au « Parchemin radieux » pour y négocier parchemins et potions diverses.

Ils seront attirés en chemin par une petite rixe entre différents prêtres de Lathandre, rapidement séparés par la garde de Lunargent, et ainsi apprendre les divisions qui sévissent au sein du conclave des « Matines de Rhyester » à propos de celui qui doit en prendre la tête et qui, selon les propres mots de leur dieu, doit « poser sur l'autel le signe qui convient ». Les prêtres se disputent donc depuis plusieurs mois sur la teneur de ce signe (Lathandre attendant que soit posé l'Anneau de l'Hiver, symbole du renouveau).

Sur la route d'Ascore

Les PJs repartent donc deux jours plus tard, soit avec une idée précise de leur destination soit les éléments pour la déterminer. Ils sont en tout cas avertis que la route qui les attend est autrement plus dangereuse que celle qu'ils ont déjà parcourue.

Les PJs s'engagent ainsi dans la Passe de Lunargent, traversent le village de Khelb, campent à proximité du Nid du Faucon pour y dormir sous la protection des Chevaliers d'Argent et dorment au village fortifié d'Auvancombe.

La Passe est assez régulièrement empruntée avant l'hiver et les PJs croisent plusieurs convois marchands et des voyageurs sur la route.

Les PJs vont avoir l'occasion, à la fin de la Passe, de passer une soirée avec des barbares d'Uthgardt issus du clan de Wolmad (habitant à proximité de la Citadelle Felbarr). Un habitué de la région sait que ce clan est familier des pillages et du brigandage mais qu'il hésitera à s'attaquer à un groupe de forte partie.

Les PJs rencontreront une troupe à cheval d'une trentaine de barbares qui les entoureront rapidement sans montrer particulièrement d'agressivité au début même si leur manœuvre est clairement intimidante.

Si les PJs montrent qu'ils sont suffisamment armés contre une attaque, les barbares n'attaqueront pas et inviteront même les PJs à participer à une soirée autour d'un feu de camp afin de leur démontrer leur sens de l'hospitalité et de la fête. C'est aussi l'occasion de montrer l'aspect culturel des barbares à des PJs plutôt « urbains » et pour lesquels les barbares sont des bêtes avides de sang.

Les PJs arrivent ensuite peu après en vue de Sundabar et des fumées de ses forges et aperçoivent les premiers hameaux signalant la proximité d'une cité importante.

La halte à Sundabar ne dure qu'une nuit pour ne pas retarder le départ de la caravane naine. Les

² Remplacer ce chiffre par le diamètre du bâton servant à réaliser les parchemins donnés par Maelyn

PJs peuvent prendre une chambre à l'auberge de la Trompette et ont juste le temps de se renseigner sur le forgeron du médaillon de Gardakroz.

Les PJs vont ainsi avoir l'occasion de s'aventurer, sous le regard attentif des gardes nains, au sein de l'Eternelle-Fournaise, et de rencontrer différents forgerons, fondeurs et armuriers, jusqu'à ce que l'un d'entre eux consentent à les orienter vers un dénommé Trask Forgesacrée, qui réalise des objets d'art plutôt que des armes ou des armures.

Ce dernier se rappelle qu'il a réalisé une commande spéciale pour un barde demi-orque qui lui avait apporté un modèle en bois sculpté. Ce modèle a été brûlé dans la forge mais Trask a conservé des ébauches, la dernière se rapprochant beaucoup du modèle final. Il aura du mal à se séparer de cette ébauche, sauf si les PJs parviennent à se montrer très convaincants.

Trask se rappelle également que Gardakroz lui avait dit à cette occasion qu'il revenait d'une forge située dans le désert et que ses études sur ce thème lors de sa formation de barde lui avaient bien servis. Trask n'avait pas posé d'autres questions à ce sujet...

Les PJs auront ainsi l'occasion d'une part d'apercevoir les fonderies d'acier naines (« hauts-fourneaux ») et les impressionnantes forges, et d'autre part de découvrir le caractère « difficile » des nains et leur capacité à donner des informations à des étrangers.

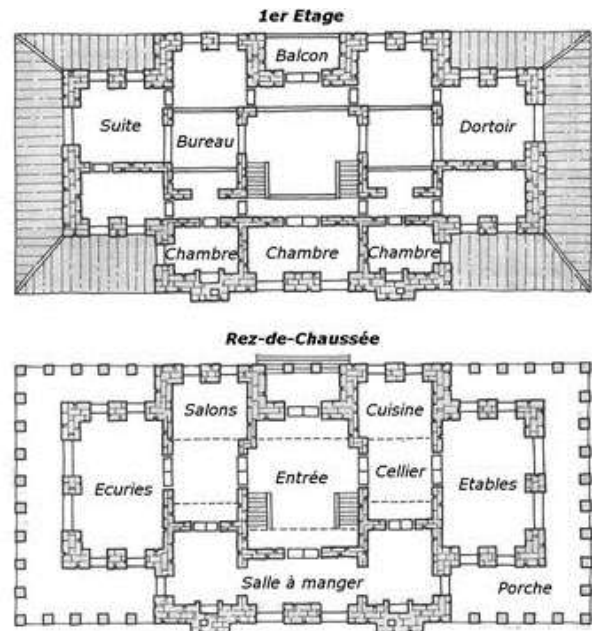
Les PJs repartent le lendemain, toujours accompagnés de Maelyn d'Azur, et s'aventurent dans l'une des régions les plus dangereuses des Royaumes. Une patrouille d'écussards de Sundabar croisée un jour les avertit d'ailleurs de la présence de bandes d'orques en maraude et les incite fortement à faire des tours de garde en cas de campements improvisés, les auberges étant quasiment inexistantes sur cette route.

Les PJs peuvent d'ailleurs apercevoir des feux dans les collines et les montagnes avoisinantes ainsi que des traces manifestement gobelinoïdes.

Après cinq jours de cheval, les PJs arrivent en fin de journée en vue de l'Auberge de la Fourche, dernier havre de civilisation avant le désert. Un observateur attentif pourra remarquer l'absence de fumée sortant de la cheminée et de mouvements autour de l'auberge, sans que cela soit particulièrement alarmant à ce stade.

Les PJs trouveront à l'intérieur les corps torturés des propriétaires, Irvag l'Ours et Grumbelham Maïndor, ainsi que de cinq voyageurs, dont les possessions ont été pillées, mais sans que l'auberge n'ait été brûlée. C'est alors que la nuit tombe et que les PJs découvrent la scène qu'ils s'aperçoivent que des formes s'approchent discrètement de l'auberge et l'encerclent, tandis qu'une odeur orque emplît l'atmosphère et qu'une pluie commence à s'abattre sur la région,

empêchant les orques d'envoyer des flèches enflammées sur la toiture.



Commence alors un siège pendant toute la nuit, au cours duquel la centaine d'orques harcèle à plusieurs reprises les PJs, sans jamais se livrer complètement afin d'éviter les pertes trop importantes. Ce n'est qu'en fin de nuit, alors que les PJs sont épuisés, que les orques vont lancer l'assaut par toutes les issues de l'auberge et menacer de déborder les PJs.

Alors que le combat semble perdu et que les orques prennent le dessus, des trompes naines se font entendre et des guerriers en armure du clan Couronne-de-Guerre arrivent à la rescousse puis finissent par tailler en pièces ou mettre en fuite les orques restants.

A la fin du combat, alors que le soleil se lève à peine, les PJs rencontrent celui qui mène la troupe, à savoir le Roi Torkin en personne, qui rentre avec son escorte de la Citadelle Adbar vers la Citadelle Felbarr. Torkin félicite les PJs pour leur combat et leur courage et leur souhaite un bon voyage avec la compagnie du Transmarche du Mineur.

C'est deux jours plus tard que le climat devient plus sec et plus aride, signifiant l'arrivée à proximité d'Anauroch. Maelyn agite un miroir en direction des montagnes du nord jusqu'à recevoir un signal équivalent, suivi de l'apparition quelques heures plus tard de la caravane du Transmarche, formée de deux chariots et d'une dizaine de mules et gérée par sept nains (sauf s'il y un nain parmi les PJs, faisant ainsi discrètement allusion aux « Sept Nains »), le tout escorté d'une dizaine de guerriers nains en armure.

La responsable de la caravane, Dorna, à la personnalité aussi affirmée que son rôle, peut apprendre aux PJs qu'ils ont empruntés les voies

souterraines d'Ombreterre pour arriver directement sans craindre les attaques orques.

Ils sont rapidement rejoints par Malek, un guide bédouin qui arrive avec une vingtaine de dromadaires derrière lui et sur lesquels est transféré tout le chargement de la caravane, sans que les PJs puissent savoir ce qui constitue réellement ce chargement.

Malek accompagne un petit groupe de nains qui retrouve les membres du Transmarche avec chaleur puis repartent avec les mules et les chariots vides avec l'escorte, vers la Citadelle Adbar.

Les PJs doivent choisir l'équipement qu'ils portent sur eux, le reste devant rester chargé sur les dromadaires et pas immédiatement à portée de main et sachant qu'il peut faire particulièrement chaud, surtout dans la partie Sud du désert. Ils sont avertis qu'ils en ont pour 15 semaines de voyage au minimum, entrecoupées par une halte dans la ville de Pénombre, et qu'il faudra avertir Dorna de l'endroit où les PJs souhaitent se rendre pour adapter ou non le trajet suivi, sachant que la caravane ne modifiera son parcours que si le lieu souhaité par les PJs ne leur fait pas perdre plus d'une semaine.

La Caravane de Sels

Le contenu officiel de la caravane, même s'il n'est pas ouvertement évoqué, est composé d'armes naines, essentiellement des épées longues et courtes, enroulées dans des draps de lin. Par ailleurs, et seuls Dorna et Khondar le savent, des sacs renforcés et résistants à l'humidité et au feu renferment des « sels rouges », qui sont une drogue de combat recherchée par les zhentils et les Sorciers Rouges de Thay³. Toutes les marchandises sont chargées sur les dromadaires, les PJs et les nains (sauf d'éventuels souffrants ou blessés) marchent à côté des dromadaires.

Les nains du Transmarche sont bourrus comme on peut s'y attendre même s'ils restent cordiaux entre eux, mais un observateur attentif peut se rendre compte qu'il existe des sujets de discorde entre eux et que leurs rapports cordiaux masquent des différents profonds.

Ils demanderont aux PJs quel nom porte leur compagnie d'aventuriers, dans la mesure où pour eux tout groupe doit se choisir un nom, et ils auront beaucoup de difficultés à comprendre si les PJs ne se mettent pas d'accord sur une appellation.

³ Ingérée, cette drogue permet de devenir « berserker », de ne plus sentir les blessures et d'agir comme sous l'effet d'une potion d'Héroïsme

Une fraternité divisée⁴

Cette équipe du Transmarche fonctionne ensemble depuis deux ans et, dans le plus grand secret, Khondar est amoureux de Dorna. Il souhaite lui prouver son amour à la fin de cette expédition en lui offrant un chef d'œuvre, un buste sculpté en pierre la représentant, qu'il va réaliser au moment des haltes. Evidemment, ni Dorna ni que ce soit n'est au courant, mais Khondar a demandé à Storn de surveiller en permanence le coffre renfermant ses outils et sa sculpture, en lui disant qu'il contient tout l'or de l'expédition (en réalité, il y a peu d'or, vu qu'il s'agit surtout de vendre les marchandises).

Son frère Roryn n'est pas au courant de cette affaire et est furieux que Khondar ne lui ait pas confié cette mission. Il est donc particulièrement énervé et aigri, et donc facilement susceptible de se mettre en colère à la moindre occasion.

Joyin ne sait pas ce qu'il se passe mais est très intrigué. Il ne veut pas trahir les secrets des nains mais si les PJs peuvent lui servir à savoir ce qu'il se passe, il ne sera pas mécontent. Il sollicitera donc discrètement les PJs pour en savoir plus.

Wulgar est conscient des sentiments de Khondar et en est très jaloux, éprouvant lui-même des sentiments envers Dorna. Il ne dira rien spontanément, surtout à des étrangers comme les PJs, mais pourra éveiller leurs soupçons en donnant quelques informations comme si de rien n'était.

Dorna fera comme si elle ne se rendait compte de rien, alors qu'elle connaît les sentiments de Khondar mais ne voudra surtout rien montrer, ni pour l'encourager ni pour le décourager. Elle doit se montrer forte et conduire la caravane sans encombres jusqu'au sud du désert.

A raison de 1000 kilomètres à parcourir pour une vitesse moyenne de 20km/jour, il faudra entre deux et trois mois pour arriver à Route Noire puis à la ville de Pénombre.

La Mer Gelée

Les PJs arrivent rapidement en vue des contreforts rocheux du désert et peuvent dresser un camp à son entrée, à proximité des deux statues de griffons accroupis gardant la route qui descend la falaise jusqu'à Ascore. Même si la nuit tombe, il est possible de voir depuis la falaise les ruines de la ville, notamment plusieurs pyramides de pierre noire, d'où se dégage une impression de malaise et de magie. On distingue encore les restes de quais d'embarquement, même si la mer

⁴ Note pour le MJ : Il s'agit d'une intrigue secondaire tout à fait facultative mais qui permet de mieux percevoir la personnalité des Nains. L'idée est de la suivre tout au long de l'expédition, en la rappelant de temps à autre.

est devenue une vaste étendue de dunes de sables pétrifiées par le vent glacé.

La caravane prend le lendemain la route qui longe l'ancienne mer, le long de la falaise, puis qui s'en écarte, les PJs pouvant voir au loin la silhouette de la Haute Glace, glacier monumental situé à plusieurs dizaines de kilomètres.

Commence alors une lente traversée de cette zone appelée improprement la Mer Glacée (l'essentiel de l'ancienne mer étant aujourd'hui sous la Haute Glace), devenue une grande steppe herbue, agitée en permanence de froides bourrasques.

Les PJs peuvent profiter de ces premières semaines de voyage pour faire connaissance avec leurs compagnons, même si ceux-ci ne sont guère loquaces, le paysage lui-même n'ayant que peu d'intérêt, à savoir des plaines arides à la végétation clairsemée.

Il est néanmoins possible d'y faire les rencontres suivantes :

- Des éleveurs D'Tarigs conduisent leurs troupeaux de chèvres grises dans ces prairies et vendent les produits réalisés à partir du lait, de la laine et de la viande des chèvres. Ils seront très méfiants à l'égard du groupe mais, dès qu'ils auront vu qu'il s'agit de nains et d'un convoi marchand, ils viendront proposer leurs produits.
- Un groupe d'aventuriers/pillards montés sur des chevaux croisera le convoi et hésitera à attaquer les PJs en voyant leur équipement. S'ils sont amadoués, ils pourront mettre en garde les PJs contre les trahisons des Bédines (en montrant bien toute l'hostilité possible contre cette « race de voleurs ») et les dangers du désert.
- Des traces d'antilopes peuvent être repérées et une chasse peut être organisée pour améliorer l'ordinaire proposé par Malek. Attraper une antilope ne sera pas simple, ces dernières étant particulièrement farouches, mais surtout si les PJs poursuivent longtemps la traque, ils risquent d'arriver sur le trajet d'un petit groupe de Géants de Collines, qui suit la même trace qu'eux.

Après 2 à 3 semaines de trajet, les températures deviennent plus douces puis même chaudes et le relief devient plus marqué, les collines herbues laissant place à des rochers, des pitons acérés et un sol mêlant la pierre et le sable.

La Plaine des Pierres Dressées

S'aventurer au travers de la plaine est nécessaire pour rejoindre au plus vite Pénombre et surtout pour éviter de croiser la Route Noire et les inévitables taxations zhentiles. Les PJs s'apercevront alors que les nains n'ont rien contre les zhentils tant que ceux-ci cherchent à commercer avec eux.

Il est facile de s'apercevoir qu'un bon guide est nécessaire pour trouver sa voie au travers du dédale de roches et le ravitaillement en eau devient vite une priorité.

Après quelques jours, Malek oblique vers une piste extrêmement discrète et conduit la caravane pendant une journée dans un paysage lunaire où rien ne se distingue dans le paysage, jusqu'à arriver au bord d'une grande crevasse (ou « rift ») au fond de laquelle semble couler une petite rivière. Il émet alors un sifflement et sortent d'habitations troglodytes, dissimulées dans la paroi et invisibles depuis le haut, des D'Tarigs qui viennent à la rencontre des arrivants par le biais de cordes.



Ces éleveurs et artisans vont proposer aux PJs de se reposer quelques heures ou quelques jours (en permettant aux animaux de descendre jusqu'à la rivière) et d'en profiter pour découvrir leurs spécialités.

Il est ainsi possible d'acheter à la famille d'Amalh Boudhia des couvertures de grande taille et très chaudes, de la nourriture de voyage (fromages...), des peaux tannées pour faire du parchemin, des herbes médicinales... Il est également possible d'acheter auprès de Dizsa la Chasseresse des gerboises dressées pour trouver les sources d'eau, indispensables pour qui veut s'écarter des pistes. Un dénommé Ruha Aziirlatu'ban collecte et revend les trophées de chasse étranges et exceptionnels ramenés des régions les plus dangereuses du désert.

Le convoi repart ensuite, après ces moments de repos, et passe quelques jours plus tard à proximité (tout en restant à une distance raisonnable de plusieurs kilomètres) du « Pilier de Tauros », un pic rocheux de plusieurs centaines

de mètres de hauteur et dont le sommet est plat. Réputé pour attirer les dragons, il est à ce moment le théâtre d'un affrontement entre deux dragons qui se combattent furieusement dans les airs, ce qui devraient dissuader les PJs d'aller les déranger. Un aventurier ayant perdu toute raison qui parviendrait au sommet n'y trouverait rien de particulier, hormis des traces d'affrontements et des ossements de dragons. Le fait de se battre ici constitue pour ces derniers une sorte de rituel initiatique pour passer à l'âge adulte mais certains sages prétendent que le pic recèle d'autres secrets.



Plus tard, lors d'un bivouac nocturne et alors que les membres de la caravane ont organisé des tours de gardes, des ombres (des Laertis⁵, appelés « Asabis » par les Bédines) s'approchent silencieusement des dromadaires et vont tenter d'en dérober le chargement. S'ils sont surpris, ils attaqueront les PJs puis fuiront s'ils subissent trop de pertes, tout en tentant de tuer un maximum de montures, dans la mesure où ils savent qu'il y a un groupe zhentils à quelques jours de distance et qu'ils auront un pourcentage sur les dromadaires que devront racheter les PJs. La caravane croise le lendemain un petit groupe zhentils, certains d'entre eux étant armés, accompagnant un marchand de dromadaires, portant le symbole du Trône de Fer et qui montrera beaucoup de compassion à l'égard des PJs pour l'attaque qu'ils ont subi mais ne leur fera aucun cadeau en termes de prix, bien au contraire.

Les PJs arrivent ensuite à proximité de l'Oasis des Vipères (dernière étape de la Plaine des Pierres Dressées avant la Lame), entourée de dizaines de crânes humains et de squelettes de dromadaires. Ici, aucun bruit ne trouble le silence du désert. Les plantes formes torturées et aux épines acérées paraissent vouloir repousser les voyageurs. Des redoutables serpents se terrent sous chaque pierre. Cette étape est cependant nécessaire pour refaire le plein d'eau. Il est possible de repousser les serpents en utilisant des

braises de charbon et une herbe locale, le takiris, mais il est également possible de s'adresser à la tribu des Qathans, dont les membres se déplacent sur des échasses et qui peuvent, moyennant une juste rétribution, remplir les outres des PJs. Les contacts avec les Bédines seront extrêmement limités, ceux-ci étant aussi taciturnes que des nains et le visage toujours couvert d'un foulard de tissu (le keffieh). Les PJs auront l'impression d'un peuple mystérieux, à la langue différente de la leur et peu soucieux de comprendre les étrangers qu'il rencontre.

Après 5 à 6 semaines de route, le paysage se transforme et laisse progressivement place à une vaste étendue de sable durci et de petites dunes, les températures étant maintenant beaucoup plus fortes, rendant assez pénible le trajet sous le soleil.

La caravane croise alors la « Route Noire », sorte de piste mal tracée dans le sable et la roche, qui est censée traverser d'Est en Ouest le désert d'Anauroch même si très peu de non-zhentils peuvent se vanter de l'avoir emprunté sur toute sa longueur, seule la portion centrale étant librement utilisable par les Bédines et les autres marchands (et les parties occidentale et orientale n'étant pas du tout matérialisées au sol).

Alors que les PJs commencent à rencontrer de plus en plus de groupes hétéroclites (marchands, soldats, paysans, mendiants...) sur la route qui serpentent vers le Sud à travers les collines écrasées de soleil, ils aperçoivent de loin des nuées d'oiseau qui tournent à proximité d'un étrange rocher qui flotte dans les airs...

Un jeune garçon rencontré à proximité qui propose aux voyageurs des jus d'orange pressées leur explique qu'il s'agit de la cité flottante de Pénombre, peuplée de mystérieux mages qui ne se montrent que très peu et qui ont créé un lac au bord duquel s'est repeuplée en quelques années une ville nommée Fès El Umbir.

Après un dernier tournant, la route révèle effectivement un vaste lac, bordé de collines verdoyantes, et une ville de maisons blanches et jaunes, comptant plusieurs milliers d'habitants. Les nains expliquent aux PJs que cette ville, qui existait déjà au temps du Néthénil, a connu une nouvelle jeunesse avec la création magique de ce lac et est devenu le point commercial central du désert et une étape essentielle pour toutes les caravanes, que ce soit pour se réapprovisionner, écouler leurs marchandises ou glaner des informations commerciales.

Après ces premières semaines de voyage, les PJs gagnent tous un bonus de +2 en Equitation (Dromadaires).

⁵ Cf. Manuel des Monstres page 118 pour les hommes-lézards à la peau plus sombre



Arrivée à Pénombre

Les Bédines rencontrés à Fès ne sont pas réellement représentatifs des membres des tribus que l'on peut croiser dans le désert, s'étant sédentarisés depuis plusieurs années ici et s'étant tournés, surtout depuis les derniers temps, vers de l'artisanat, qui n'est normalement pas l'apanage de ce peuple. Malek ne ratera pas une occasion de dire aux PJs que ceux-là se sont pervertis et « trahissent les traditions bédines », de fierté, d'indépendance mais aussi de violences.

Les magiciens de Pénombre se font très discrets, même si leur présence est rappelée à chaque instant par la silhouette massive de leur cité dans le ciel azuréen. Les PJs auront néanmoins l'occasion de croiser une patrouille de magiciens de Pénombre, entrant dans un établissement marchand portant le symbole de l'Aigle à Deux Têtes, qui représente leurs intérêts en ville. Il n'est pas possible de voir le visage de ces magiciens, leur cape ne couvrant apparemment qu'une sorte de brume grisâtre d'où émergent deux points lumineux.

Les nains se font accompagner dans la médina pour vendre leurs sels (sans que les PJs ne sachent exactement à qui) puis vont loger dans une ancienne medersa⁶ fortifiée. Les PJs peuvent

⁶ Ecole religieuse, souvent dotée d'un cloître et de chambres pour les étudiants

loger ici dans un dortoir glauque ou trouver un autre hébergement.

Les PJs peuvent par exemple être logés dans un riad et visiter la médina avec un guide, visite au cours de laquelle les PJs seront très sollicités par d'innombrables vendeurs.

Ils peuvent également se rendre à la taverne de la Datte, principalement fréquentée par les guildes. Celle du Serpent Décapité sert de centre de recrutement de mercenaires. Les petits salons et les superbes suites de l'auberge de la Gazelle couchée sont particulièrement conseillés pour amadouer l'intervenant lors de transactions difficiles.



Au cours de leur errance dans les petites ruelles marchandes de la médina, les PJs auront la possibilité de croiser différents artisans et marchands, disposant chacun des meilleurs produits et garantissant tous un « bon prix ». Certains des articles sont néanmoins de particulièrement bonne facture et un PJ ayant le sens des affaires (et ne craignant pas de s'encombrer) peut en profiter, notamment auprès des personnalités majeures du marché.

Valin El Scrooge est le plus important banquier du Marché aux Mille Senteurs. Il peut fractionner toutes les barres de commerce, même les plus rares et peut également forger des barres à partir de pièces ou encore délivrer des lettres de change, moyennant commission.

Le lapidaire Stonfin Barragh, installé en face de l'auberge de la Datte, vend des gemmes d'une grande pureté. Il est réputé pour son honnêteté mais ses changements d'humeur sont aussi imprévisibles qu'une tempête de sable.

Il y a trois marchés permanents à Fès : celui des vaisseaux de l'Épée, spécialisé dans la vente des moyens de locomotion, celui des Mille Senteurs, consacré au négoce de gros des parfums, encens et produits rares, et celui des Traqueurs d'Oasis, qui regroupe le reste des fournisseurs.

Profitant d'un moment d'inattention des PJs, un jeune voleur va leur dérober un objet précieux

(par exemple le médaillon de Gardakroz ou plus simplement leur bourse de pièces d'or) et courir pour échapper à sa victime à travers les rues de la médina.

Utiliser la magie pour l'immobiliser sera extrêmement mal vu de la population (même si celle-ci ne cautionne pas le vol) et attirera inmanquablement les ennuis et des magiciens de Pénombre.

Les PJs devront se résoudre à se séparer dans les multiples ruelles pour tenter de l'encercler (mais sans avoir de plan à leur disposition !).

Les voleurs n'ont pas conscience de ce qu'ils ont volé ni de qui ils ont volé, et rendront immédiatement leur butin s'ils sont acculés. Ils ne tenteront pas de se battre sauf pour défendre leur propre vie.

Après quelques jours passés dans la ville, la caravane du Transmarche du Mineur reprend sa route, pour la dernière partie du trajet mais aussi la plus chaude et la plus pénible, pour les bêtes et pour les hommes.

L'âme de la Lame

La caravane repart deux jours plus tard, chemine quelques jours à proximité de la Route Noire, le long du lac, au travers des vignes, puis s'enfonce au travers des Collines des Senteurs, réputées abriter des lions et des gazelles mais aussi trajet le plus direct pour rejoindre la région de la Lame proprement dite.

Si les PJs le souhaitent, ils pourront profiter de l'occasion pour traquer les lions dont ils aperçoivent les empreintes. S'ils restent sur leurs gardes et font attention à ne pas provoquer les lions, ces derniers ne les attaqueront pas spontanément.

Ils font halte un soir à l'oasis de Yliyl, petite étendue d'eau entourée de quelques palmiers et de buissons, dans lesquels nichent les seuls habitants permanents de l'oasis, à savoir des vautours et des chacals, qui se nourrissent de ceux qui arrivent trop tard... Malek pourra raconter aux PJs au moment où le feu s'éteint doucement qu'une vieille légende bédine raconte qu'une tribu décimée par la maladie a été enterrée sous le sable, avec toutes ses possessions pour éviter la contamination. Rechercher leurs tombes serait un sacrilège et prendre le risque de réveiller les morts, sans même parler d'être en contact avec la cause de

leur mort (à savoir une peste particulièrement tenace, qui saura infecter les PJs si ceux-ci tentent de déterrer des trésors).

Sans qu'il y ait de piste tracée, Malek emmène la caravane à travers un nouveau dédale de passes rocailleuses et de plaines de sel, jusqu'à un col entre deux barres rocheuses débouchant sur un large bassin baigné de dizaines de sources, coulant vers un vaste lac, d'où se dégage une véritable sensation de paix et de sérénité. Il s'agit du sanctuaire d'Elah Zad, connu des seuls Bédines et dédié à Eldath. Les bords du bassin sont couverts d'une végétation luxuriante et le lac, d'une eau de couleur saphir, entoure une petite île sur laquelle se dresse un mausolée. Malek raconte aux PJs que ce lieu, vénéré par les Bédines (il ne peut y avoir le moindre affrontement dans les environs), était anciennement la résidence de la Déesse de la Lune (Elah) mais que la Déesse du Soleil (At'ar), jaloux de la beauté d'Eldath, l'y a enfermé.

Il est possible de rejoindre le temple en empruntant des barques faites de palmes et abandonnées sur la rive. Il est impossible d'avoir la moindre intention belliqueuse sur l'île et toute femme entrant dans le temple est susceptible d'être magiquement contrôlée par Eldath qui peut ainsi transmettre des messages aux mortels. Si l'occasion se présente, elle dira aux PJs, par la voie de l'une d'entre eux, que « la paix des Royaumes est en péril et que des Sept viendra la solution, pour le meilleur ou pour le pire »...

Il s'agit du plus important sanctuaire d'Eldath dans les Royaumes et tout prêtre sera profondément respectueux de l'endroit et de la spiritualité qui s'en dégage.

Dès le lendemain, une fois les outres remplies, la caravane quitte les hauteurs pour entrer véritablement dans la région de la Lame, vaste étendue de dunes, changeant de physionomie au gré des tempêtes de sable. Les trajets se font plus difficiles, en profitant des moments de moindre chaleur, que ce soit à l'aube ou en fin de journée, le midi étant passé à l'ombre des tentes ou des très rares arbustes que l'on peut rencontrer.

Malek profite souvent de ces périodes de calme pour chercher des racines ou des herbes pour sa cuisine, ou même éventuellement pour piéger des rongeurs ou des serpents, et un PJ qui le suit discrètement aura la surprise de voir qu'il se cache pour faire des signaux lumineux à l'aide d'un miroir, à destination d'un individu situé à



bonne distance, puis revient comme si de rien n'était au campement.

Il vient d'alerter sa tribu bédine de son arrivée et vient de planifier une attaque pour ce soir. Malek profitera du thé à la menthe qu'il prépare tous les soirs pour glisser dans la théière un somnifère à base de plantes (jet de Vigueur difficulté 20, à faire par le MD, pour ne pas dormir profondément toute la nuit, sauf en cas de bruit important).

Les Bédines s'approcheront d'abord discrètement du bivouac de la caravane afin d'éliminer un éventuel garde non endormi. Une fois cela fait, le signal est donné et toute la tribu⁷ montée sur des dromadaires charge sur le campement et tentera d'en tuer tous les occupants, sauf si ceux-ci implorent leur pitié (auquel cas ils finiront comme esclaves), et d'en piller le contenu.

Malek feindra la surprise et ne se dévoilera que s'il voit que le combat tourne à l'avantage des Bédines, auquel cas il mettra son couteau sous la gorge des PJs et incitera les autres à se rendre.

Si les PJs et les nains sont capturés et qu'ils se sont bien comportés à l'égard des Bédines et de leur culture au cours du voyage, Malek interviendra auprès de sa tribu pour qu'ils soient épargnés et abandonnés dans le désert.

Si les PJs mettent les Bédines en déroute, le voyage suit son cours et Malek poursuivra sa tâche jusqu'à la fin du voyage sans rien révéler de son secret.

Quelques jours plus tard, que les PJs y arrivent seuls (et dans ce cas, ils sont en réalité sauvés par des Bédines alors qu'ils sont perdus) ou accompagnés par Malek, ils parviennent en vue de l'oasis El Rahalat, liée au culte bédouin et située dans une dépression rocheuse qui l'isole des dunes de sables.

Les tribus s'y arrêtant doivent sacrifier un chameau afin, dit la légende, de purifier l'eau. Pour les caravanes, la coutume veut que l'on offre le plus beau chameau au Cheik des Dakawa qui campe ici toute l'année. En échange celui-ci autorise l'accès au puits. El Rahalat abrite dans les collines environnantes le plus grand troupeau de chèvres grises de tout le désert. Le camp de toile des Dakawa est divisé en trois parties. Au nord sont logés les invités, tels les marchands ou autres voyageurs, au centre réside le clan du Cheik et enfin au sud les autres tribus bédouines.

Les PJs peuvent apprendre à cette occasion que la zone de la Lame où ils souhaitent se rendre est très fréquemment balayée par de violentes tempêtes de sable. Ils pourront également leur confirmer qu'il y a bien dans cette zone des pitons rocheux et que l'un d'entre eux est nommé la Dent du Rat.

La région de ces pitons rocheux (néanmoins bordés de dunes) est appelée par les Bédines la

« Contrée du Vide » et la rumeur prétend qu'elle abrite les ruines maudites d'une ville de l'empire du Néthénil nommée Rasilith. C'est en tout cas aujourd'hui la région la plus aride du désert et aucune tribu n'y habite ni même s'y passe, sachant qu'il n'y a aucune oasis connue.

Les Bédines pourront cependant indiquer aux PJs les directions à suivre pour rejoindre la Dent du Rat, en se référant aux étoiles et aux différents massifs rocheux, dans la mesure où il vaut mieux voyager de nuit et donc ne pas se fier au soleil pour s'orienter : « Il faut suivre la voie d'At'ar jusqu'à trouver la région des plus hautes dunes pour prendre les traces d'Uruath le Serpent des Sables qui saura vous mener jusqu'au cœur de la Contrée du Vide. Là, le Lion saura prendre conseil auprès du Scarabée pour vous indiquer la voie du Rat ».

En clair, cela veut dire qu'il faut suivre la constellation des Flèches d'At'ar, en forme de trois lignes d'étoiles convergeant vers l'Est, puis obliquer vers le Sud en suivant la ligne brisée de la constellation d'Uruath et en prenant son milieu comme point de référence. Il faut ensuite suivre les différents massifs montagneux, dont les formes restent approximatives.

Après plusieurs jours de voyage et alors que les réserves d'eau diminue dangereusement, la caravane arrive à proximité de la région de ces pitons rocheux, tous porteurs de noms d'animaux divers. Les adeptes de magie, surtout profane, peuvent sentir qu'elle a ici une forte influence, sans pouvoir à ce stade en identifier les raisons.

Deux jours de recherche sont nécessaires pour identifier formellement le Piton de la Dent du Rat, dont la forme rappelle effectivement une gueule de rat ouverte, de laquelle émergerait une seule dent. Des ouvertures sombres dans la façade montrent l'existence de grottes (en réalité, il s'agit des ouvertures des tunnels de ventilation et d'évacuation de fumée de la forge).

Ce piton semble émerger d'une grande dune et les PJs vont devoir s'interroger sur le lieu exact de la cache trouvée par Gardakroz, dans la mesure où rien de notable n'apparaît sur le piton...

La Forge de l'Anneau

C'est alors que la nuit tombe et que les PJs s'interrogent autour du feu que se lève une tempête de sable et qu'émerge d'une des dunes un monstrueux « Ver des Sables »⁸ qui attaque les PJs.

⁷ Les membres de la tribu (20 guerriers niveau 1 et 10 guerriers niveau 2) sont armés de cimenterres et de dagues et équipés d'armures de cuir légères

⁸ Cf. Manuel des Monstres page 184



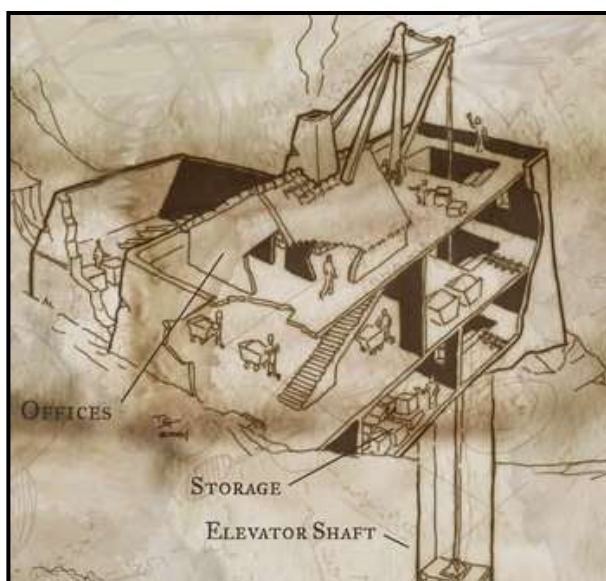
Lorsque la tempête de sable se calme et que le combat se finit, les PJs découvrent au pied du piton rocheux une grande maison en ruine qui était auparavant recouverte par le sable.

Les nains avertissent les PJs qu'il faut faire vite s'ils veulent explorer la maison dans la mesure où une autre tempête peut arriver à tout moment et engloutir de nouveau la maison.

La maison est une ancienne fonderie avec les fourneaux nécessaires pour extraire le métal du minerai et séparer le charbon de sa gangue. Les pièces à moitié envahies par le sable contiennent encore des outils et les squelettes des ouvriers.

Un escalier s'enfonçant dans les profondeurs de la terre est entièrement encombré de roches et de sable, suite à un tremblement de terre : la seule possibilité de descendre est d'emprunter le treuil menant aux mines, isolé des accès extérieurs et ainsi préservé du sable.

Le treuil lui-même ne fonctionne plus mais la chaîne permettant de le hisser est encore en place et il est possible d'accéder aux mines en faisant du rappel ou de l'escalade le long des parois.



Cette forge est une ancienne forteresse d'un groupe de géants des collines, reprise il y a plus

de deux mille ans par des mages du Néthérial qui l'ont camouflé en simple mine de charbon et de fer. On retrouve une trace de cette création dans la hauteur des plafonds (au moins quatre mètres et plus dans les salles de forge) et la taille des portes, même si des modifications ont été ensuite apportées.

Les mages l'ont aménagé pour leurs recherches magiques et ont fait appel à l'élite des forgerons nains et aux plus grands magiciens élémentalistes elfes de l'époque pour forger et enchanter l'Anneau de l'Hiver. Le gisement, qui combine les deux minerais, est d'une exceptionnelle pureté.

La forge a fonctionné au-delà des espérances de ses auteurs puisque la réalisation de l'Anneau a entraîné une très forte sensibilité de l'endroit à la magie, qui explique à la fois les très fréquentes tempêtes de sable qui agitent les environs et la présence dans les sous-sols des Nagas ténébreux, attirés par les essences magiques.

La forge elle-même a fini par être abandonnée et condamnée puis la mine est tombée en décrépitude, produisant de moins en moins et surtout étant difficilement exploitable en raison des perturbations atmosphériques. Une tempête plus violente que les autres a fini par engloutir la fonderie avec les derniers ouvriers restants.

L'intérieur de la forge n'est évidemment pas éclairée mais on peut trouver en de multiples endroits des emplacements pour des lanternes, parfois toujours en place.

Les PJs vont arriver par les mines et découvrir les pièces suivantes :

1. Salle du Conseil => Les murs de cette salle sont ornés de gravures dans la pierre retraçant l'histoire de la forge, depuis sa création par les géants jusqu'à la forge d'un anneau avec l'aide de magiciens elfes et de forgerons nains. On trouve le long du mur Nord des fauteuils en métal forgé (de taille humaine, à destination des mages Néther), des fauteuils en bois sculptés sur le mur Ouest (pour les mages elfes) et des sièges taillés directement dans la pierre du mur Sud. La salle est poussiéreuse mais le mobilier reste bien conservé. Un vaste cercle est gravé dans le sol et mêle les symboles de Moradin, Azuth et Corellon Larethian.

Le passage secret vers la salle des enchantements est extrêmement bien dissimulé (jet de Fouille difficulté 25 et 20 si recherché activement). L'escalier montant initialement vers un étage supérieur est aujourd'hui irrémédiablement comblé par des tonnes de gravats.



2. Chambre du Maître Forgeron => Sans doute initialement richement meublée, elle est aujourd'hui dans son état initial mais le moindre courant d'air fera s'effondrer en poussière tous les meubles (lit, bureau, fauteuil) ainsi que les livres qui avaient été laissés sur des étagères. Seul reste un magnifique marteau de forge, suspendu à un crochet au-dessus du bureau. Se servir du marteau est conseillé pour fabriquer la lame.

3. Chambre forte => Chaque placard est muni d'une porte blindée et servait à stocker les matières précieuses (gemmes, or, argent, minerai magique...) sur des étagères de métal. Les placards sont aujourd'hui totalement vides, hormis tout de même quelques petits lingots de différents métaux (titane, plomb, nickel, aluminium, cobalt...), permettant notamment de réaliser l'alliage nécessaire pour entrer dans la salle des enchantements. Un squelette d'humain (victime du piège en W) se trouve dans l'un des placards.

Un Miroir d'Opposition se trouve sur le mur du fond et peut être masqué par un rideau.

4, 5, 6, 7, 8. Chambres des forgerons nains
=> Sorte de dortoir avec une antichambre, une salle commune et trois chambres individuelles, tout le mobilier est en pierre finement taillée aux proportions naines, ce qui fait qu'il en est presque agréable et doux au toucher. Les murs de la salle commune (4) sont couverts d'inscriptions Dethék et de gravures : un érudit y consacrant le temps nécessaire pourrait y découvrir des alliages secrets et des techniques de forge connues des seuls nains.

Un piège se trouve à l'entrée de l'antichambre (point W) et consiste en une zone de Téléportation vers les cellules de la Chambre forte (3). Chaque PJ passant dessus est automatiquement téléporté (sauf s'il réussit un jet

de Volonté difficulté 24, dont il n'est pas conscient) sans un bruit dans la cellule. Si personne ne regardait le PJ en question, il n'est pas possible de deviner ce qu'il est devenu.

9, 10, 11. Entrepôts => Il s'agit de trois remises dans lesquelles ont été entreposées toutes sortes de choses plus ou moins usagées, notamment des outils, des ustensiles de cuisine et des résidus de la forge. Sous les tas hétéroclites, on peut trouver des sacs de charbon de bois et de coke (charbon minéral), ainsi que des barres de minerai de fer.

12, 13, 14. Chambres des mages elfes => Chaque porte est munie d'une serrure magiquement fermée avec un Symbole de Douleur. Il s'agit des anciennes chambres des magiciens elfes venus participer à la réalisation de l'Anneau. Les murs sont ornés de magnifiques gravures représentant des motifs floraux, des arabesques et de runes magiques, qui sont autant des représentations artistiques qu'un moyen pour un magicien d'apprendre les premiers secrets de la magie elfique. Ces murs sont d'ailleurs un rare témoignage de cette ancienne magie...

15. Forge => Deux enclumes sont présentes, de part et d'autre de l'entrée de la pièce et un vaste foyer se situe au centre, avec une évacuation de la fumée au plafond, vers l'extérieur. Un tuyau de terre réfractaire partait du mur de gauche jusqu'au foyer mais est aujourd'hui brisé. Un levier au bout duquel se trouve un marteau métallique sort également du mur de gauche et est placé au-dessus de l'enclume de gauche.

Une molette placée sur le tuyau de céramique permet de régler le flux d'air venant de la soufflerie et donc la température atteinte dans le foyer.

Deux auges vides se trouvent de part et d'autre du foyer et semblent reliées par une canalisation qui vient du Nord et continue vers le Sud (il s'agit de la canalisation reliant le bassin de refroidissement à la soufflerie, qui permet de remplir également ces cuves de refroidissement rapide).

16. Soufflerie => Cette salle est remplie de cuves et de tuyaux en cuivre, permettant de d'utiliser le vent soufflant au dehors pour attiser le foyer. Les tuyaux sont pour le moment tous obstrués par le sable et doivent être nettoyés. On y trouve aussi un complexe mécanisme avec des leviers et plusieurs engrenages, constituant un marteau hydraulique. Une fois le bassin de refroidissement rempli, l'eau circule dans une canalisation souterraine et vient alimenter une roue à aube qui entraîne ensuite jusqu'à la salle de la forge, par les différents engrenages, un marteau qui vient frapper à intervalle régulier l'une des deux enclumes. Il est possible de débrayer le marteau pour le déconnecter de la roue à aube et ainsi l'empêcher de fonctionner.

Le couloir à gauche de l'annexe sert de lieu de stockage pour les chariots permettant le transport des produits forgés vers le bassin de refroidissement.

17. Salle des gardes => Son mobilier, rudimentaire car composé d'une table et de deux bancs, est tombé en morceaux depuis longtemps, de même que les arbalètes laissées accrochées au mur et sans doute en mauvais état déjà à l'époque de leur abandon.

18. Entrée => Aujourd'hui barrée par des éboulis, on y retrouve les restes d'une porte massive en bois bardée de fer sur laquelle reste une magie latente sous la forme d'un Symbole de Mort qui se déclenchera si les PJs soulèvent le reste de porte couché à terre.

19, 20, 21. Gisements => Des rails permettaient de monter des chariots emplis de minerai jusqu'à la forge mais les conduits menant à la forge sont aujourd'hui en apparence comblés. En réalité, le conduit le plus au Nord n'est bloqué que par des planches et quelques gravats mais peut être dégagé en quelques minutes.

Un connaisseur en minerai pourra reconnaître des veines de charbon mais également de fer, ce qui est extrêmement rare sur un même site.

La rivière est d'une eau exceptionnellement pure mais également très froide, et disparaît dans un siphon sous la roche. La boire permet d'être instantanément rassasié pour une journée.

Un piège mécanique est installé au bout du conduit (point G) et consiste en une dalle qui déclenche, si l'on marche dessus, le jaillissement de pointes métalliques des murs de part et d'autre (provoquant 5d6 de dégâts, jet de Réflexes difficulté 20 pour la moitié).

Les Nagas arriveront principalement par ici pour attaquer les PJs et connaissent les différents pièges sur le chemin.

22. Bassin de refroidissement => D'une profondeur de deux mètres, sculpté dans le marbre et orné de gravures représentant des êtres élémentaires de l'eau, il est aujourd'hui vide et sali par la poussière. Une trappe est visible au fond du bassin sur un des côtés, avec des moisissures laissant penser qu'il y a de l'eau derrière. Une petite canalisation part vers l'Ouest (et mène jusqu'à la Soufflerie où elle actionne le marteau hydraulique). Le fait d'ouvrir la trappe ouvrira un accès à la rivière souterraine et donc de remplir le bassin. L'eau s'arrête de monter dès qu'elle arrive à la margelle (ce qui correspond au niveau de la rivière). Il n'est pas souhaitable de refermer la trappe (même si c'est faisable une fois le bassin rempli) car l'eau est alors stagnante et de moins bonne qualité pour faire refroidir les produits de la forge.

Les Nagas peuvent infiltrer la forge par le bassin de refroidissement, par le biais de la trappe si les PJs ne l'ont pas refermée.

23. Repaire des Nagas => Gisement rendu inaccessible par un siphon d'une vingtaine de mètres, c'est le repaire des Nagas ténébreux, qui y entreposent leurs trésors. On y trouve également dans un coin ce qui reste de la jambe de Gardakroz (c'est-à-dire un os et une botte, qui l'on pourra comparer à celle du portrait trouvé à Lunargent), seuls vestiges de son passage dans la forge.

Le trésor des Nagas est le suivant : 1900 pièces d'argent, 100 pièces de platine, un Parchemin de magie profane (Rayon de Givre et Confusion mineure), un Parchemin de magie divine (Cacophonie et Résistance aux énergies destructrices), un Bouclier +1, une Potion d'Endurance de l'Ours et un Elixir de déplacement furtif, ainsi que des gemmes (3 pierres de lune de 50 pièces d'or chacune et 1 saphir bleu de 1000 pièces d'or).

24. Cellier => Cette salle servait à stocker, dans de larges armoires en bois, les denrées périssables de la cuisine afin de profiter de la fraîcheur du bassin de refroidissement situé à côté, tandis que les salaisons restaient dans la cuisine. Il n'en reste aujourd'hui que des armoires vermoulues et de la poussière.

25. Cave à vins => Cette salle basse de plafond était sans nul doute une cave à vins comme en attestent les casiers à bouteille alignés le long du mur Ouest, mais qui sont aujourd'hui emplis de bouteilles vides. Il ne reste de deux tonneaux au fond desquels reste un fond de vin, qui s'apparente plus à du vinaigre qu'à du nectar.

Un piège à ressort se trouve au fond du couloir à droite de la cave à vins. Un personnage cherchant un passage secret au fond du passage et inspectant le mur déclenchera inmanquablement la détente du ressort et l'envoi du mur vers le PJ, le propulsant vers l'arrière sur l'arête du coin (infligeant 8d6 points de dégâts, jet de Réflexes difficulté 20 pour la moitié).

26. Réfectoire => Il ne reste dans cette grande salle qu'une longue table de bois massive et plusieurs chaises, en bon état général malgré les années, en raison de la qualité du bois employé. Un buffet aligné sur le mur Est contient encore de la vaisselle et des couverts (sans valeur particulière, hormis archéologique).

27. Cuisine => Des fourneaux permettaient de faire la cuisine pour une dizaine de personnes et des crochets aux plafonds servaient à suspendre des pièces de charcuterie. Une évacuation de la fumée mène à l'extérieur et un regard vers la canalisation d'eau qui relie le bassin à la soufflerie permet de puiser de l'eau directement. Il reste quelques ustensiles de cuisine sans valeur.

28. Dortoir des humains => Cette grande salle servait de dortoir, à la fois pour les gardes et pour les quelques forgerons humains. Ce souvenir

n'est perpétué que par des pailles poussièreuses et des petites tables à côté de chacune d'entre elles.

29. Salle des enchantements => Un pentacle trône au milieu de la pièce et des étagères sont encore remplies d'éprouvettes et de fioles poussièreuses. Une très puissante magie semble encore hanter les lieux, les objets magiques des PJs semblent s'animer (et le font si les PJs restent trop longtemps) et un magicien aura rapidement un violent mal de tête.

30. Salle d'invocation => Cette salle renfermait auparavant des créatures gardiennes enchantées, chargées de protéger les trésors de la forge. Il n'en reste aujourd'hui que des squelettes mais également les esprits fantômes de ces gardiens (des Hurlleurs⁹ « améliorés », dont le hurlement provoque la perte de 5 points de sagesse si un jet de Volonté difficulté 20 n'est pas réussi) qui attaqueront les PJs si ceux-ci entrent dans la prison. La solution pour passer sans se faire attaquer est de laisser des paquets de viande (les créatures étant mortes de faim) même s'ils ne leur seront que de peu d'utilité.



31. Prison => Normalement conçue pour emprisonner les éventuelles créatures invoquées, la salle servait également à stocker les objets précieux et les dernières créations. Derrière une grille fermée à clé, il n'y reste qu'un autel de pierre et un présentoir sur lequel, au lieu de trouver l'anneau recherché, ne se trouve qu'un mince rouleau de parchemin roulé. En le déroulant, les PJs trouvent l'inscription suivante : « Que tous ceux qui parcourent ces murs cessent de s'inquiéter : j'ai consciencieusement tout nettoyé. Le trésor sera en lieu sûr, bien plus sûr que cette cache à la portée du premier venu ! Kartas Couronne-de-Guerre ».

32. Passage secret => Une main est gravée dans le mur du fond avec une inscription en

Dethek indiquant que « seul un Maître de la Forge peut pénétrer ces lieux ». Une fente discrète est creusée à gauche de la main. Un sort de Détection de la Magie permet de faire apparaître un texte sur le côté donnant les instructions à suivre pour réaliser une lame à glisser dans la fente mais il est possible de ne pas les suivre.

Les PJs doivent comprendre qu'il faut réactiver la forge et forger cette lame pour pouvoir avoir accès aux pièces suivantes, seules les personnes ayant participé à la forge de l'objet en question pourront mettre leur main dans l'empreinte et ainsi emprunter le passage secret.

33. Laboratoire => Tout a été méticuleusement nettoyé dans cette pièce par les magiciens avant leur départ même si on peut identifier la pièce comme étant un lieu de préparation de potions et d'herbes broyées.

L'escalier permettant auparavant de rejoindre des laboratoires de magie est aujourd'hui enfoui sous les roches.

Un peu d'ordre...

Les PJs ne peuvent accéder à la Salle des Enchantements et aux suivantes qu'en suivant scrupuleusement la procédure de remise en marche. Un PJ expert en la matière pourra montrer ses talents mais sinon, il faudra que les PJs utilisent leur intelligence naturelle...

Il faut tout d'abord réparer la soufflerie qui permet d'attiser le foyer, en débouchant, dans la salle 16, le tuyau qui mène à l'extérieur (qui permet d'utiliser le vent qui souffle au dehors) puis en réparant celui qui mène à la salle 15 (le tuyau en céramique étant brisé) ainsi que la molette permettant de régler l'ouverture du tuyau.

Il faut ensuite procéder à la remise en eau du bassin de refroidissement (salle 22), en le nettoyant et en ouvrant la trappe derrière laquelle coule la rivière souterraine.

Il faut également remettre en marche le marteau hydraulique. Cela suppose de comprendre l'utilité du système (jet d'intelligence difficulté 20 si les PJs n'y pensent pas spontanément) et simplement réenclencher le levier du marteau dans la roue à aube, laquelle se met automatiquement à tourner dès que le bassin de refroidissement est rempli. Dès que le système est remis en marche, le marteau se met à frapper l'enclume de la salle de la forge toutes les dix secondes.

Il faut enfin nettoyer les outils se trouvant dans les entrepôts (salles 9, 10 et 11) et pleins de rouille en surface et allumer le foyer grâce au charbon et aux soufflets, en réglant la température souhaitée grâce à la molette.

⁹ Cf. Manuel des Monstres page 120

La plupart des tâches peuvent se faire en parallèle, chaque PJ pouvant prendre une part du travail afin d'accélérer les choses mais également pour que chacun puisse entrer dans la Salle des Enchantements.

La remise en marche de la forge, avec les mouvements et le bruit que cela implique, va immanquablement attirer l'attention de plusieurs « Nagas corrupteurs¹⁰ » qui habitent le long du cours d'eau, derrière le siphon et la paroi de roche. Ils viendront attaquer les PJs lorsque ceux-ci sont séparés, au besoin en utilisant des sorts de Silence pour éviter qu'ils puissent demander du secours.



C'est en forgeant...

Il faut ensuite forger la lame nécessaire et donc respecter les étapes suivantes :

- Il faut tout d'abord collecter du minerai de fer et de charbon dans les salles 10 et 11, sous la forme de barres de métal et de grands sacs de toile.
- Il faut faire plusieurs couches de charbon et de fer dans le creuset (au centre du foyer), en veillant aux proportions (moins de 2% de charbon par rapport au fer) et allumer le feu dans le foyer avec le charbon.
- Une fois le foyer allumé, il faut monter puis régler la température du foyer à la température de fusion, grâce à la molette de la soufflerie, afin d'obtenir une couleur blanche éclatante. Une température trop faible fera un mauvais mélange et une température trop forte conduira à un métal fragile.
- Il faut ensuite adjoindre au fer en fusion une barre de plomb (trouvé dans la Chambre forte) pour produire l'acier allié nécessaire (« Noiracier »).
- Il faudra reproduire deux fois l'opération pour fabriquer de l'acier « doux » (avec peu de carbone) et de l'acier « dur » (avec une teneur plus élevée) pour faire ensuite de l'acier de Damara.

¹⁰ Cf. Manuel des Monstres page 141

- Le métal liquide s'écoule des moules rectangulaires qu'il faut plonger dans les baquets d'eau froide pour durcir le métal.
- Le marteau hydraulique doit être ensuite utilisé pour marteler les barres de métal afin de leur faire prendre une forme allongée de lame.
- Les ébauches de lame doivent être plusieurs fois chauffées dans le foyer (à une température correspondant à une couleur Rouge cerise à Jaune orangé, qui équivaut à 700/1100°C) puis refroidies, et martelées à chaque fois de façon à ce qu'elles deviennent progressivement extrêmement fines. Les différentes lames doivent être ensuite assemblées ensemble en les superposant puis en chauffant l'ensemble une dernière fois (à 1100°C maximum, sous peine de devoir tout recommencer).
- La lame doit être enfin plongée encore chaude dans le bassin de refroidissement afin de lui faire subir un dernier traitement (le « revenu ») qui la rendra plus résistante au gel. Seule l'eau de ce bassin possède la qualité nécessaire pour faire ce revenu « à cœur » et lui conférer cette propriété.

Si aucun des PJs n'a de compétence en forge, ils devront s'en remettre à la chance ou des jets d'Intelligence pour deviner l'enchaînement des étapes et les différentes subtilités à suivre pour forger la lame nécessaire¹¹.

Ce n'est qu'après avoir suivi toutes ces étapes qu'il est possible de placer sa main dans l'empreinte de la salle 32, de glisser la lame dans la fente prévue à cet effet et de passer par le passage secret.

Dans les Vaux

A la sortie, les PJs découvrent qu'une autre tempête de sable se profile à l'horizon et qu'il faut partir vite, pour éviter que la forge ne soit de nouveau engloutie.

Les PJs repartent vers le Sud et terminent leur voyage en Anauroch sans autre péripétie notable. Au bout de quelques semaines, la température s'adoucit progressivement et le paysage de dunes laisse la place à une steppe herbue puis à des collines plus verdoyantes, synonymes de proximité avec le Cormyr.

¹¹ Le but n'est pas non plus de juger du niveau réel de compétence des PJs mais plutôt de juger leur inventivité et capacité à deviner le processus de fabrication d'une arme.

Arrivant enfin à la route reliant Tilverton à Scornubel, les nains du Transmarche proposent aux PJs de continuer vers l'Est le temps de trouver une caravane allant vers Eauprofonde (eux-mêmes restant dans le Sud plus longtemps) pour qu'ils s'y joignent.

Deux jours passent avant de croiser une caravane du Priakos des Six Coffres chargée d'épices et d'étoffes de Sembie. Dorna va négocier avec eux la prise en charge des PJs, ce qui semblera assez facile, surtout si les PJs proposent d'assurer un rôle d'escorte.

Le Cormyr, dont la caravane va parcourir une partie du territoire, est actuellement agité par une fronde de la noblesse envers le nouveau roi Azoun V, qui souhaite publier un décret visant à réduire les pouvoirs de justice des nobles, et le Priakos appréciera d'avoir une sécurité supplémentaire dans ce contexte.

Le retour jusqu'à Eauprofonde, long de plusieurs mois, n'est pas joué mais les PJs font néanmoins la rencontre, alors qu'ils montent leur camp pour la nuit à proximité du Marais de Tun, avec Oragie Maindargent, une célèbre Ménestrelle, barde de Valombre et magicienne, connue pour être l'une des plus fidèles protectrices des Vaux.

Elle va profiter de l'occasion pour discuter avec eux de leurs aventures.

Elle pourra leur donner des infos sur le voleur de l'Anneau (et les mettra sur la piste de la Haute Forêt) mais ne révélera pas directement aux PJs ce qu'est l'anneau ni quels pouvoirs il possède.

Qui est Kartas ?

Le dénommé Kartas Couronne-de-Guerre est un explorateur réputé, connu pour son respect des lieux qu'il explorait et pour son ouverture

intellectuelle, mais également pour un certain sens de l'humour, qu'il pouvait manifester même dans les situations les plus difficiles. Oragie l'a rencontré une seule fois, il y a moins de deux ans, alors qu'il sortait de la forêt de Myth Drannor, blessé et fourbu, et ils avaient passé quelques semaines à Valombre pour se reposer et évoquer les aventures respectives.

Elle avait ainsi pu apprendre qu'il avait participé à l'expédition qui avait exploré pour la première fois Maztica, de l'autre côté de la Mer Inviolée et qu'il en était revenu accompagné d'un ancien haut-prêtre maztèque dont il avait sauvé la vie. Oragie se souvient que ce dernier, dénommé Huictotlan, était extrêmement taciturne mais également remarquablement intelligent et dévoué à Kartas.

Oragie a également appris plus tard que Kartas avait tragiquement disparu au cours d'une expédition dans l'Épine du Monde, peu après leur rencontre et à l'issue de son retour dans le Nord, en passant par l'Anauroch. Son compagnon, qui était devenu son confident, a alors disparu, craignant pour sa liberté et risquant d'être pris comme esclave.

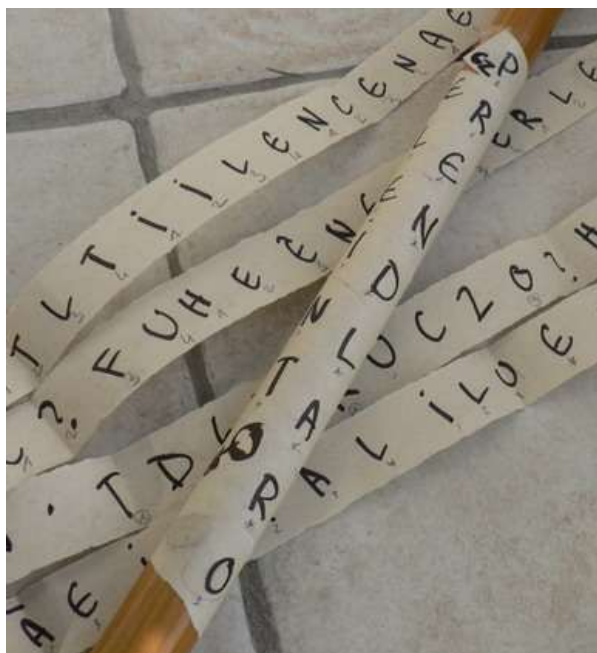
Considérant qu'il est presque impossible qu'il ait réembarqué vers son pays d'origine, la rumeur prétend qu'il s'est réfugié dans le nord de la Haute Forêt, passant à proximité des Bois de Turlang, et qu'il a été capturé par des orques, sans que l'on en sache plus. Il était le plus proche de Kartas et si quelqu'un cherche des informations sur lui ou l'une de ses possessions, il est primordial de retrouver Huictotlan ...

Le chapitre s'arrête au château du Comte Cormaeryn, alors que Maelyn accourt vers les PJs pour leur demander où se trouve l'anneau...

Portrait de Gardakroz



Parchemins de Gardakroz

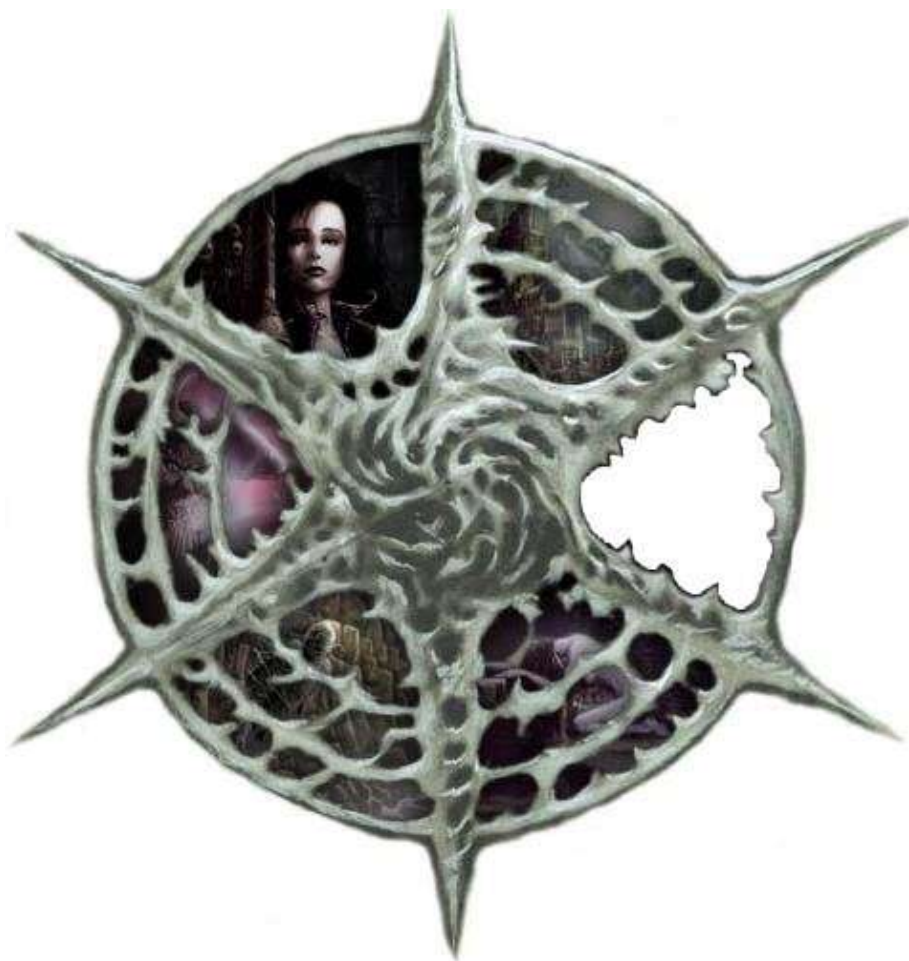


[Note pour le MJ : Pour des raisons pratiques, il n'est pas possible de faire figurer ici les parchemins remis aux PJs.

Il faudra donc les créer en assemblant plusieurs bandes de papier, en les enroulant sur un manche de bois (type balais), puis en écrivant de haut en bas, une lettre par une lettre, en répétant l'opération sur les quatre côtés du manche (cf. photo ci-contre).

Pour plus « d'authenticité », il est possible de plonger le papier dans du café et le faire sécher, pour lui donner un aspect parcheminé]

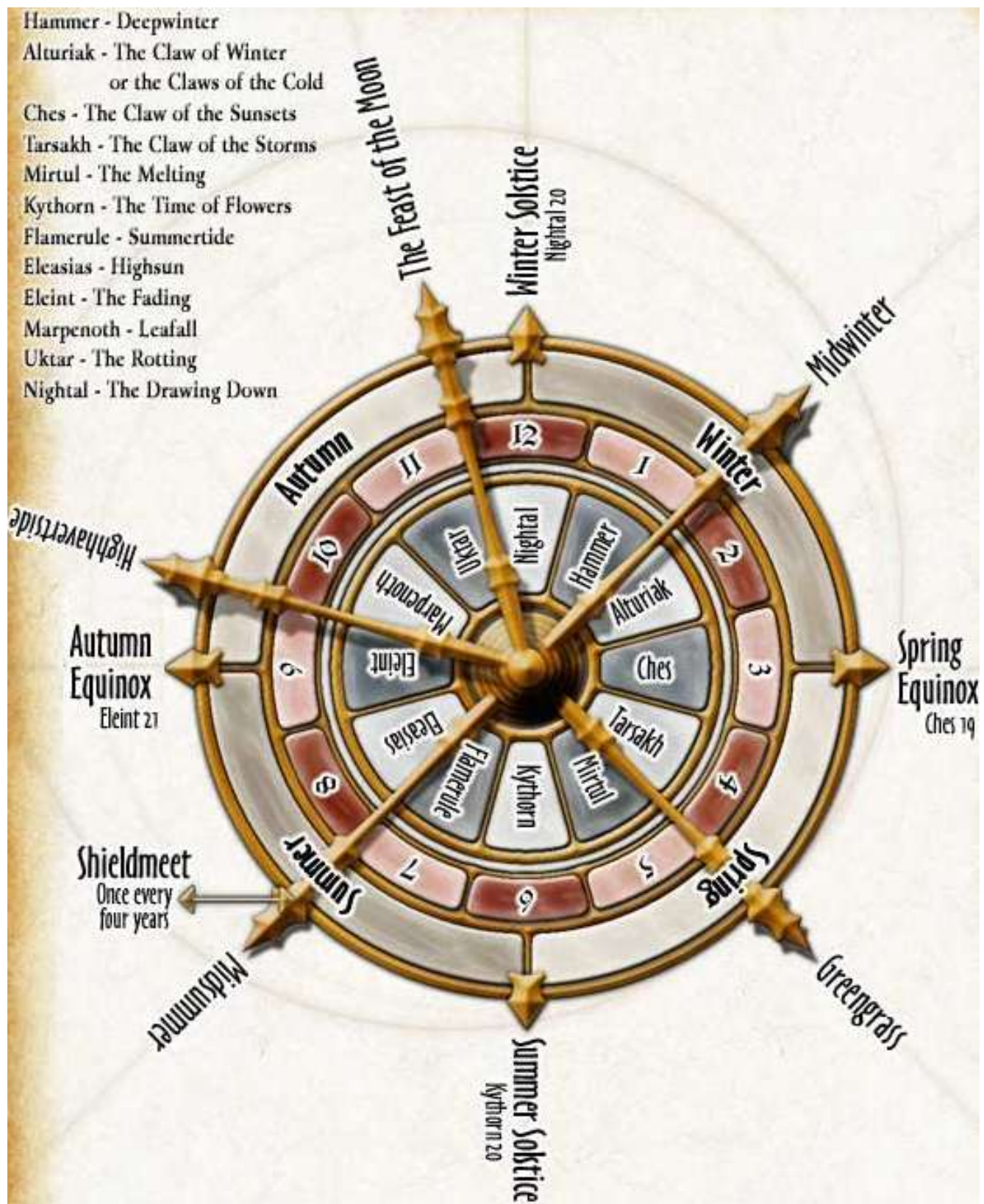
Médaillon de Gardakroz



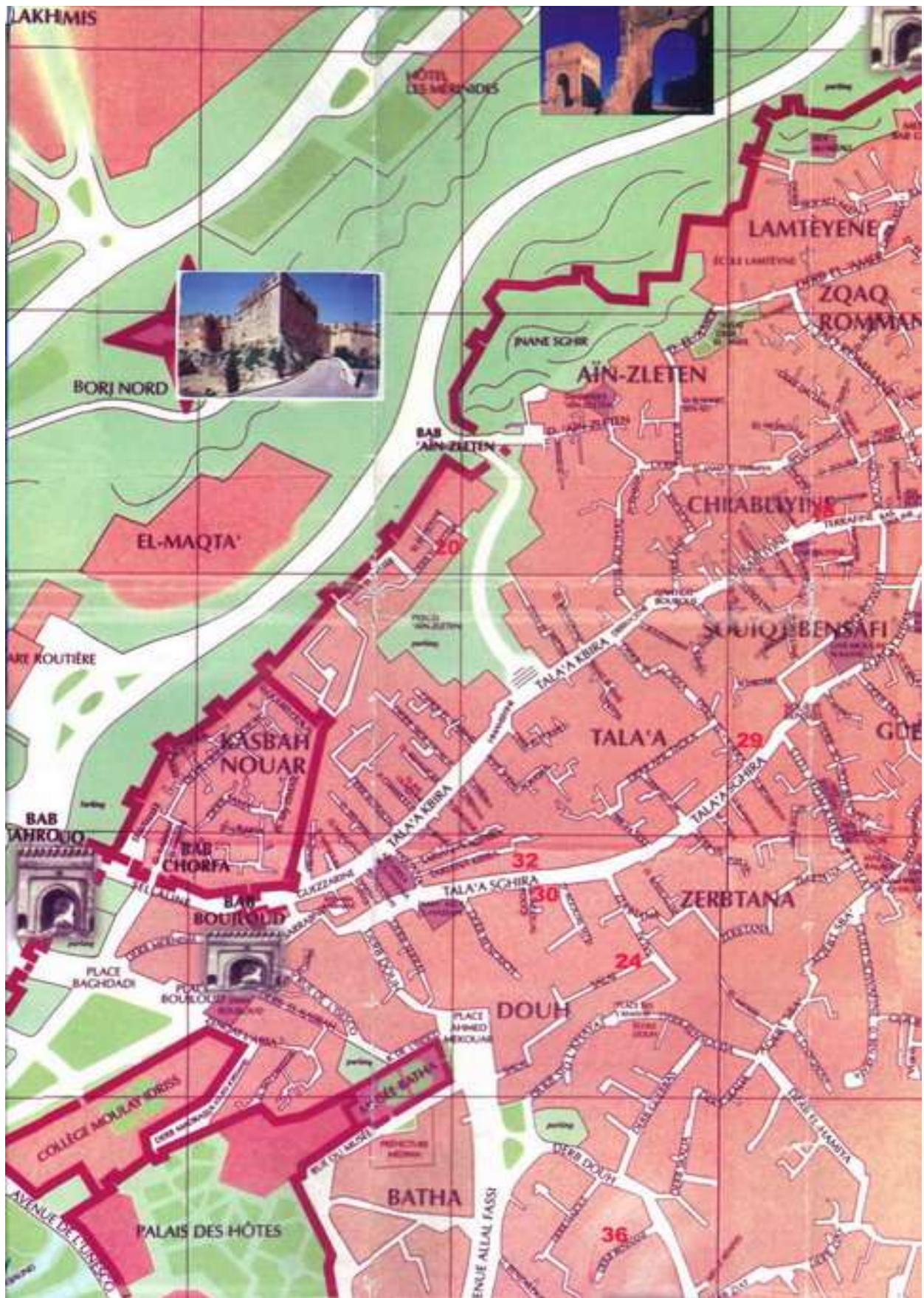
Tatouage de Gardakroz

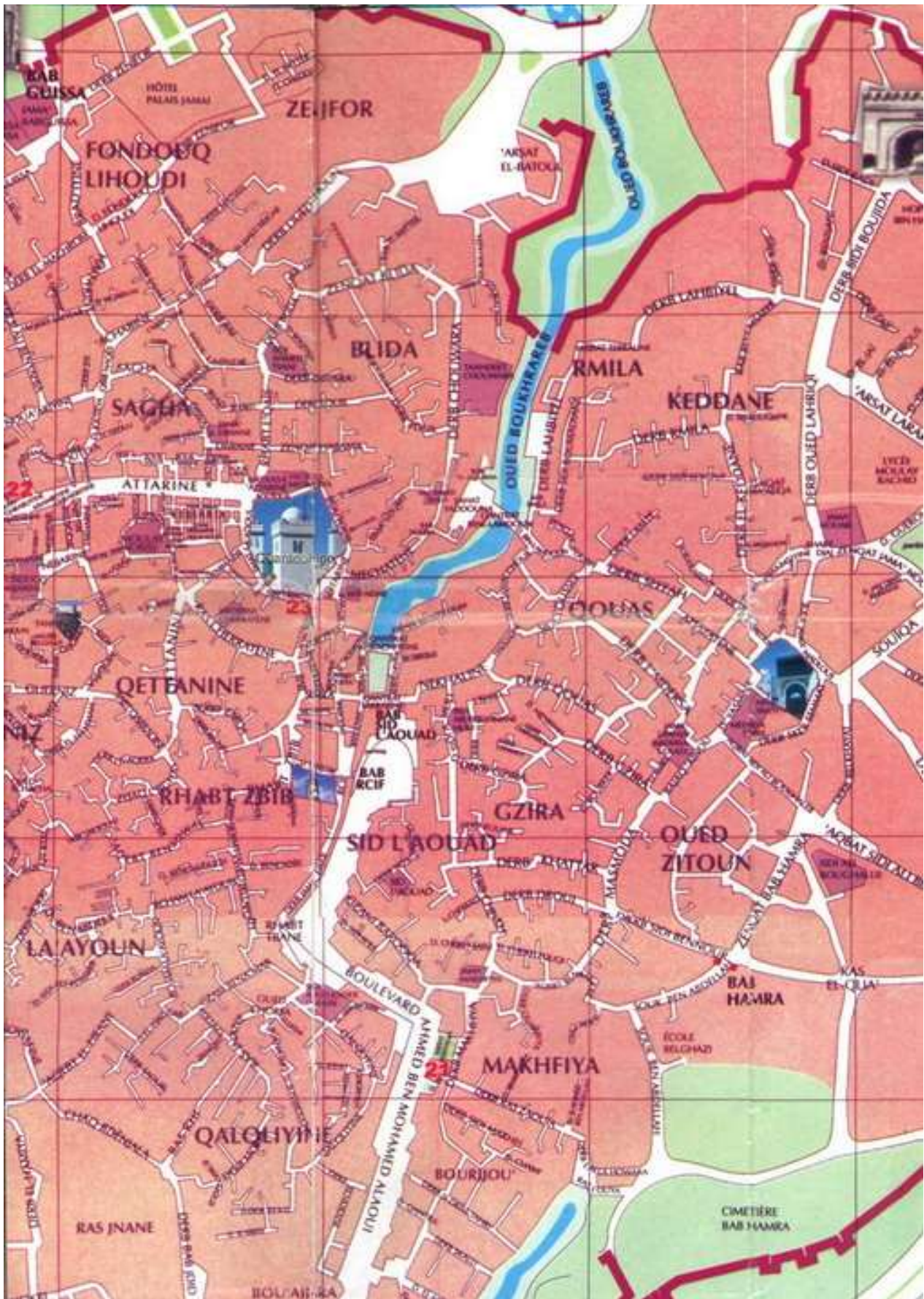


Calendrier d'Harptos

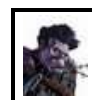
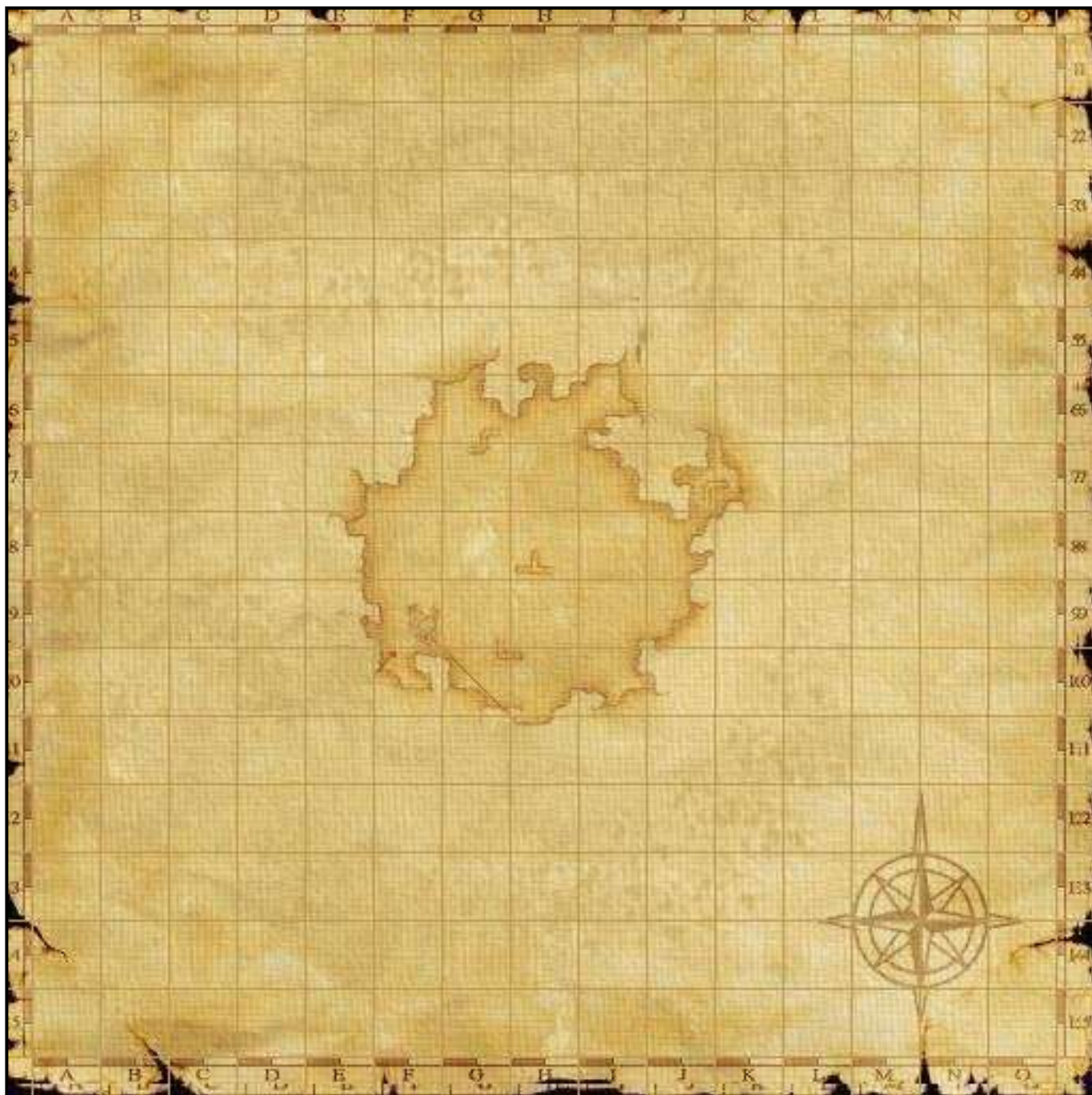


Plan de la Médina de Fès El Umbir





Combat contre le Ver des Sables



Forge de l'Anneau



Instructions de forge

seule une lame de l'acier le plus sombre,
 témoin des secrets des forges de Damara
 et finalement revenue à cœur et à froid
 saura prouver la valeur de son porteur

Message de Kartas

♃ I I ƒ + I ∩ Π I I ∟ ♃ I ∩
 7 Γ ∩ Π + I ∩ I † ƒ Π I ∩ ∫ I ∩ ∩
 Π I ∩ ∩ I † ƒ T I ∩ ∩ † ♃ I ∩ I ƒ I ∩ O
 ∅' Γ ∩ Π + † ∩ Π ∩ I † Π ∩ I I ∩ I ∫ I † ƒ
 ƒ + I ƒ † I ƒ ƒ + ∟ I O ∩ I ƒ ∩ ∩ + ∩
 ∩ I ∩ Γ I † ∩ ∩ I I ∩ I ∩ O L ∩ I † 7 ∩ I ∩
 ∩ I ∩ ♃ I I Π I ƒ ƒ I Π Γ Π ∩ I Γ ∩ Γ
 7 + ∩ ƒ I I T I 7 ∩ I ∫ ∩ I ∩ II I † I O
 ∩ Γ ∩ ƒ Γ ∩ Π + I ∩ + † † I O T I O ∩ I I ∩ ∩ I

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Γ	L	Π	T	I	χ	∟	∩	∅	∅	∩	I	∫

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
†	+	7	♃	∩	∩	ƒ	I	II	∟	∟	∟	∟

Chapitre 3 : L’Esprit de Sacrifice

Synopsis

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

Les PJs vont devoir soit lui extorquer le secret de son maître soit l’exfiltrer de Mhiilamniir, puis, quelle que soit la voie choisie, fuir les orques déchaînés au cours d’une course-poursuite dans la forêt, menée par un dragon vert de la pire espèce...

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

Inspirations...

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

Retour à Cormaeryn

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

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

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

Le Comte demandera à ce que l’homme lui soit remis pour le faire parler ou que les PJs apprennent directement où est caché l’anneau.

Maelyn propose alors aux PJs de revenir à Eauprofonde ou à Lunargent pour approfondir les recherches et localiser plus sûrement Huictotlan.

La récompense (c’est-à-dire leur poids en or) est toujours valable mais ne peut évidemment pas leur être donnée compte tenu de l’absence de

l’anneau. En revanche, afin de récompenser l’implication des PJs, le comte accepte à titre d’avance de leur verser, s’ils le demandent, un tiers de la somme dès maintenant¹.

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

Les Médailles de Waukyne

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

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

Il est également possible pour les compagnies de s’immiscer dans une conversation en cours mais elles ne peuvent pas initier un contact.

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

Elles permettent aussi, sans que les PJs ne le sachent, de les localiser et de faciliter des sorts de divination tels que Clairaudience ou Clairvoyance. Maelyn ignore ce dernier point.

Assis sur les docks de la baie

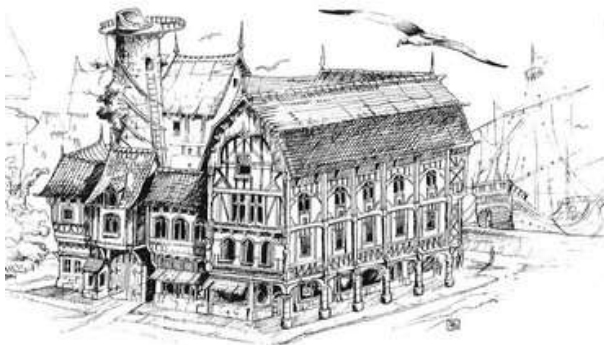
En fonction de la durée du trajet retour, il peut être nécessaire de s’arrêter plusieurs mois à Eauprofonde pour laisser passer l’hiver. Il n’est en tout cas pas envisageable de repart avant le mois d’avril, les routes étant encore peu sûres ni praticables avant cette date.

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

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

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

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



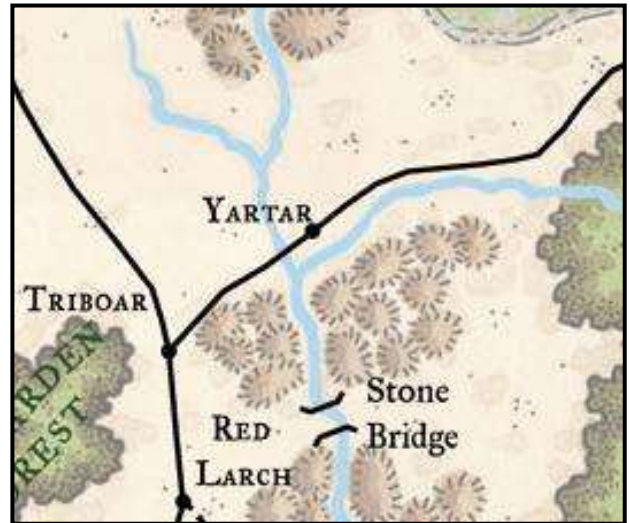
Le concierge de la filature ne les laissera pas entrer mais pourra leur confirmer qu’effectivement, des maztèques ont été employés pendant quelques jours pour décharger les balles de coton des bateaux en provenance de Maztica. Ces employés se sont enfuis il y a plusieurs mois après avoir essayé d’embarquer

dans les cales d’un bateau en partance vers l’Ouest. Ils ont été capturés par la Veille mais se sont enfuis et ont fui la ville vers le Nord.

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

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

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



La loi du Talion...

Les PJs découvrent la ville de Triboar en pleine effervescence, à la fois en raison du commerce qui reprendre mais aussi parce que la concurrence exacerbée avec la ville de Yartar a pris ces dernières semaines une tournure dramatique, avec l’attaque d’un convoi guidé par un Triboen par une troupe yartarite, l’assassinat de tous ses membres de le pillage du contenu du convoi. Toute la ville est en état de guerre et mille rumeurs l’agitent, depuis l’attaque imminente de forces venues de Yartar jusqu’à l’infiltration des

principales guildes marchandes par des espions yartarites, et alors que se multiplient les appels à constituer une troupe chargée de venger l’attaque.

Triboar, ton univers impitoyable !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

de Kartas, il ne pouvait plus rester dans la région. En effet, il racontait que Kartas avait été tué au cours d’une expédition au nord des royaumes nains par des chevaliers humains alors que Huictotlan et son maître essayait de défendre un campement orque.

Ses derniers mots, avant de mourir dans les bras de Huictotlan, avaient été pour maudire ces chevaliers, « instruments de la cupidité humaine », son compagnon jurant alors de ne pas laisser sa mort sans conséquences.

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

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

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

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

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

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

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

Au travers de la Haute Forêt

Quelques jours après avoir quitté la route qui relie Lunargent à Eauprofonde, les PJs arrivent au

village de Fort Olostin, en lisière de la Haute Forêt.

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

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

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

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

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

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

Les PJs sont accueillis comme tous les autres voyageurs, c’est-à-dire avec une certaine

² Cf. Manuel des Monstres page 169

méfiance et avec les avertissements de rigueur sur le respect de la Nature et les coutumes du clan. A ce propos, les PJs sont conduits dans une hutte construite à plusieurs dizaines de mètres du sol et invités à la fête de Beltane, qui se déroule demain et qui marque le passage à la saison estivale.

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

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

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



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

³ Avec « Link’s Crossbow » sur Wii !

La rosée du matin est ensuite recueillie sur les feuilles de l’arbre puis utilisée pour réaliser une potion, chauffée dans un chaudron de cuivre jusqu’au soir. Des rubans sont ensuite accrochés aux branches, chacun faisant un vœu à cette occasion⁴. Des amulettes de bonne fortune sont également distribuées à chaque participant par Hala.

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

Le festin du soir, qui mêle les plats de légumes, les senteurs de la forêt et le vin de baies, prend progressivement des allures orgiaques, alors que les jeux amoureux s’animent dans l’ombre des torches, et les PJs se voient proposer de se verser une goutte de Nectar de rosée du matin dans l’œil, ce qui doit leur permettre d’entrer dans le monde des esprits de la forêt. Ceux qui n’en prennent qu’une goutte ont juste le sentiment de voir la réalité à travers un rideau de brume mais ceux en prennent deux sentent doucement un engourdissement les gagner puis voient progressivement des formes fantomatiques glisser autour de lui, puis à reconnaître dans ces formes des satyres, des farfadets, des pixies et autres créatures des bois qui profitent également du festin, sans que les mortels ne puissent les voir. Il est également possible d’apercevoir les formes fantomatiques des gardiens du Grand-Père Arbre, des archidruides qui ont lié leur âme à la sauvegarde de cet endroit et qui interviendront en cas de tentative de désacralisation. Sauf à être lui-même lié par le sang à ces êtres, le PJ concerné ne pourra pas communiquer avec ses êtres ni même réellement à en attirer l’attention.

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

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

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

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

sauve que parce qu’il a couru assez vite pour échapper aux flèches orques.

Les PJs peuvent apprendre que des orques mènent des raids sur des villages barbares pour en capturer les habitants qui sont tous emmenés vers l’Est mais sans que l’on sache exactement où. Ces orques sont responsables de plusieurs attaques depuis les derniers mois.

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

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

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

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

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

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

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

Si non, ils leur demandent la raison de leur présence ici et s’ils sont liés aux orques. Au moindre doute, ils tenteront de les abattre mais si les PJs les convainquent de leur bonne foi (Arvenor intervenant en leur faveur), ils les laisseront passer. Ils expliqueront aux PJs qu’ils

enragent de voir profanés « leurs temples sacrés » et que les orques sont installés ici depuis un peu moins de deux ans. Ils préviennent les PJs qu’une puissance maléfique majeure hante désormais ces lieux mais sans pouvoir en préciser la nature (il s’agit en réalité d’un dragon vert).

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

Des orques à Mhiilamniir

Ce qu’il faut savoir sur Mhiilamniir

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

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

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

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

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

Les PJs arrivent par la face Ouest de Mhiilamniir et



auront besoin de plusieurs jours pour analyser à distance la situation, s’approcher suffisamment prêt de la ville pour en comprendre le fonctionnement et ainsi s’apercevoir que résident ici plusieurs milliers d’orques, répartis en plusieurs clans et réunis sous la direction d’un clergé qui habite dans l’une des principales pyramides mais qui ne se montre que rarement, et toujours sous des masques.

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

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

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

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

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

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

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

s’affronter à mort tandis que les autres les encouragent et forment un cercle autour d’eux.

- De jeunes orques, entre 5 et 10 ans, se baignent dans la rivière au Sud-Est de la ville sous la surveillance de leurs mères, qui conservent des armes à portée de main. La rivière forme ici une sorte d’étang, dernier vestige d’un ancien barrage dont on voit encore les ruines mais qui ne retient aujourd’hui que peu d’eau. Les enfants jouent notamment à dresser ces crocodiles en piégeant des grenouilles pour leur faire déguster, sans se faire dévorer eux-mêmes lorsqu’ils se baignent, sachant que les crocodiles peuvent librement se déplacer le long de la rivière, même s’ils restent principalement à cet endroit.
- Des orques habillés de vêtements déchirés et porteurs d’instruments de labour rudimentaires nettoient, défrichent et moissonnent des champs d’une culture étrange plantés en bordure Nord-Ouest de la ville. Seul un voyageur s’étant rendu à Maztica ou un marchand d’Eauprofonde pourra reconnaître des épis de maïs, nourriture de base des orques de Mhiilamniir.

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



Des femmes piétinent dans une grande fosse des plantes dont elles extraient le jus, qui s’écoule dans plusieurs amphores qui sont ensuite fermées hermétiquement avec de la cire d’abeille. D’autres

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

amphores sont ensuite versées dans un alambic en cuivre, dont la première cuve chauffée de façon à permettre la distillation d’une boisson semblant être très alcoolisée et nommée « pulque », qui est ensuite stockée dans de petites bouteilles d’argile. Ces dernières sont emmenées par des enfants à l’arène des gladiateurs.

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

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



Plusieurs fois par semaine, peu après le lever du soleil, plusieurs artisans et paysans de la basse ville montent avec des sacs à dos remplis de leur

production afin de rejoindre la place du marché et vendre leur contenu. C’est l’occasion de constater que sont également proposés à la vente des barbares esclaves, les exemplaires les plus valides étant souvent réquisitionnés pour les combats d’arène.

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



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

Tout autour de la pyramide située en hauteur, la plus au Sud de la ville, sont élevées et entraînés des montures monstrueuses pour les officiers orques, à savoir des chauves-souris géantes et

des mouflons sanguinaires. Les premières dorment le jour dans le temple et les autres sont parqués dans des enclos autour de la pyramide. Ils dégagent une odeur épouvantable, ce qui explique que les enclos soient en bordure de la ville. Des patrouilles sont menées autour de Mhiilamniir, le jour sur les mouflons et la nuit sur les chauves-souris. Il faut l’aide des elfes sylvains pour ne pas se faire remarquer.

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

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

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

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

Prisonniers !

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

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

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

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

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



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

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

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

⁷ Cf. « Faiths and Pantheons » page 148

⁸ Sur la musique de « Mortal Kombat »

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

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

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

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

Jeu de mains, jeu de vilains

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

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

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

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

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

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

L’engagement, au début de chaque manche, oppose 2 joueurs qui font chacun un jet de compétence. Le gagnant emporte la balle et peut

jouer directement. En cas d’égalité, la lutte continue au tour suivant.

Un jet d’Initiative détermine l’ordre d’action des joueurs, qui peuvent soit se déplacer de 6 cases soit se déplacer de 3 cases et de faire une action de Tir (jet DC20 pour un tir de son propre camp ou DC 15 pour un tir à partir du camp adverse), de Passe (jet DC 15 pour un joueur à 3 cases ou moins et jet DC18 pour un joueur au-delà) ou de Contre (jet DC 18 pour un défenseur dans son terrain et DC15 pour le gardien). En cas d’échec à un jet de Tir ou de Passe, la balle est automatiquement récupérée par l’adversaire. En cas d’échec au jet de Contre (sachant qu’il ne peut y avoir au plus que 2 tentatives, une du terrain et une par le gardien), le but est marqué et la balle revient au milieu pour l’engagement.

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

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

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

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

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

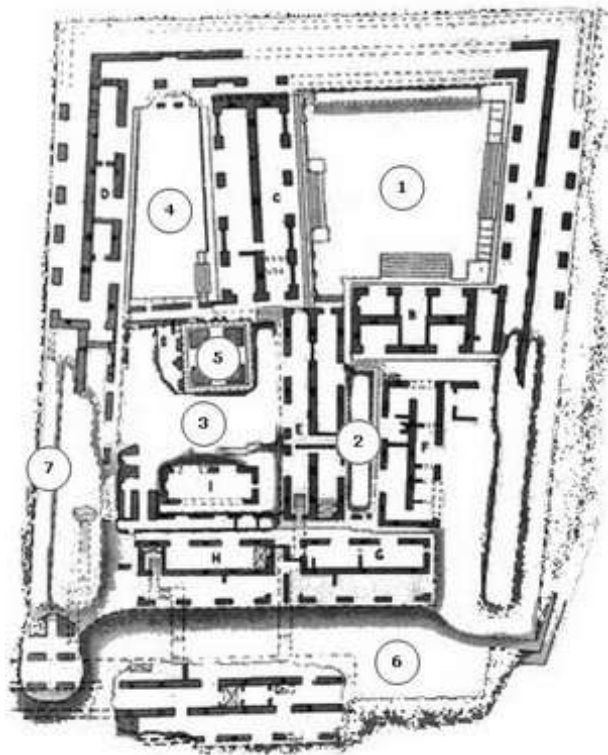
En cas de victoire, les PJs sont emmenés vers les marches du Palais en vue d’être sacrifiés séance tenante, sous les clameurs de la foule et alors que leurs adversaires sont conspués par la foule puis rejetés dans la forêt.

Prise d’otage au Sanctuaire

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

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

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



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

1b. Appartements des prêtres : C’est ici que loge notamment Yeekaz, dans ce qui reste de gravures elfiques, qui ont été soit abîmées par le temps soit volontairement dégradées par les orques.

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

L’ameublement est assez spartiate et il n’y a rien de valeur, hormis quelques bijoux et tenues de cérémonies. Un petit autel à Gruumsh est placé au milieu de la pièce principale.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6b. Salle du Trésor : Marquée par une profonde odeur de chlore caractéristique des dragons verts,

c’est une salle souterraine monumentale, qui permet à un dragon de se déplacer sans difficulté sous sa forme normale. Elle possède un puits relié à un lac souterrain qui permet aux dragons de rejoindre le réseau de rivières de la ville. Les portes de la salle sont extrêmement lourdes et difficiles à manipuler mais s’ouvrent sur le trésor des dragons...

7. Marches des Sacrifices : C’est en haut de ces marches que sont placés plusieurs autels de pierre, sur lesquels sont réalisés les sacrifices. Elles sont très raides et maculées de sang séché.

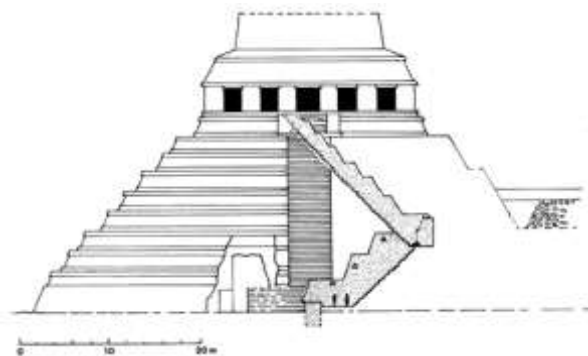
Les PJs sont accueillis par les suivantes des prêtres et par de nombreux gardes, alors que sortent en une lente procession trois haut-prêtres masqués, chacun portant au côté un long couteau d’obsidienne. Un jet de Détection DC 15 permet de se rendre compte que l’un d’entre eux est Yeekaz mais surtout que la peau d’un autre n’est pas celle d’un orque et qu’il doit s’agir de Huictotlan. Sortent également successivement du Palais les trois Gardes d’Emeraude, à savoir Chloracidara et ses deux fils (sans qu’il soit possible de les identifier entre eux), qui prennent position sur les marches.

Tandis que les PJs sont surveillés (mais pas attachés) en attendant le sacrifice, Yeekaz se lance dans une longue harangue au Dieu Soleil et à la gloire de Gruumsh, son avatar s’étant installé au sommet de l’ancien temple de Labelas Enoreth, pour ne rien rater de la scène. Il est alors possible de profiter de ce moment où chacun est absorbé par cette prédication pour glisser quelques mots à Huictotlan et essayer de le convaincre de les écouter et de retarder le sacrifice. Il sera difficile d’apprécier sa réaction derrière son masque d’or incrusté de jade et il sera extrêmement difficile de le persuader en si peu de temps et dans ces conditions d’abandonner ses plans.

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

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

Que ce soit sur les indications spontanées de Huictotlan ou sous la menace, les PJs reculent dans le Palais jusqu’à la Tour de l’Observatoire et aux escaliers qui descendent dans les sous-sols. Les PJs s’aperçoivent qu’il existe un niveau sous le Palais mais ne pourront pas en explorer les salles dans la mesure où ils sont suivis de près par les Gardes d’Emeraude et les orques. Ils parviennent en haut d’un escalier qui semble plonger dans des Ténèbres magiques (qu’il n’est pas possible de dissiper) et dans lequel leurs poursuivants ne souhaitent pas s’aventurer.



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

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

¹⁰ Aussi appelées les Sept Sœurs...

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

Alors que les PJs finissent de prendre connaissance de la légende des Pléiades et que Huictotlan s’accroupit dans un coin, une lourde porte de pierre tombe du plafond et ferme la pièce, tandis qu’un grondement se fait sentir et que le plafond comment doucement à descendre, menaçant d’écraser inexorablement les PJs. Un jet de Perception Auditive DC 20 (en raison du bruit et du stress) permet d’entendre le tintement métallique d’un objet qui semble venir de tomber de la fresque représentant Erevan Elisere, sorte de casse-tête en trois morceaux apparemment impossibles à séparer¹¹. Les PJs trouvent également au sol plusieurs cartes mélangées donnant la solution au casse-tête en question.



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

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

Pendant l’absence des PJs, Huictotlan restera prostré dans un coin de la pièce, en pleine

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

¹² Sur la musique remixée de « Mission Impossible » !

réflexion sur la justesse de ses actions (à savoir fédérer les clans orques pour former une armée en vue de détruire Lunargent) et l’intérêt ou non de suivre les PJs.

Les PJs ont plusieurs minutes ou dizaines de minutes, en fonction de leur empressement, pour se perdre dans cette forêt magnifique puis finissent par arriver en bordure d’une mare d’eau claire, sur la rive de laquelle se tient un vieil elfe qui leur propose de voir leur avenir dans leur reflet. Ceux qui déclinent la proposition doivent s’écarter (et vont acquérir par leur décision une part de la clairvoyance de Labelas, qui leur sera utile pour l’épreuve suivante) et les autres se penchent simultanément sur la mare. L’eau se trouble progressivement et une image fascinante commence à se faire voir : chaque PJ sent son cœur se glacer et se voit vieillir à vitesse accélérée dans son reflet. Un jet de Volonté DC 20 permet de s’extraire de cette contemplation et de s’écarter de la mare, pour ensuite rejoindre les autres PJs (mais sans la clairvoyance de Labelas). Pour ceux qui restent fascinés, un autre jet de Volonté DC25 est nécessaire pour ne pas se voir mourir et, dans ce cas, réapparaître dans le sanctuaire, avec un profond sentiment d’abattement. Connaître l’avenir est rarement sans conséquences rappelle le vieux sage aux PJs encore présents, avant de se fondre dans la forêt...

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

Le premier PJ qui fait l’analogie entre la situation présente et le fait que la Haute Forêt actuelle est

menacée par la présence des orques et des dragons gagne immédiatement un point de Sagesse.

Les êtres de feu ne sont pas agressifs mais s’ils sont attaqués, ils se réunissent pour ne former qu’un Élémentaire de feu Noble¹³ qui utilisera toute sa force pour abattre ses adversaires (un PJ mort reprenant alors conscience dans le sanctuaire). Il est également possible de les éliminer en utilisant le barrage que les PJs ont vu dans le futur et qui forme à cette époque une vaste retenue d’eau, en amont de la pyramide. Le barrage possède un déversoir sur le dessus mais également, sous la forme d’une tête de dragon sculptée située en bas du mur de retenue, d’une vanne par laquelle coule l’eau de la petite rivière qui borde le temple. Cette sculpture est munie sur la face interne du mur d’une poignée de pierre qui peut être tournée d’un quart ou d’un demi-tour. Il faut qu’un PJ plonge au fond de la retenue et aille tourner cette poignée. La tourner d’un quart de tour fragilise l’ensemble, qui va alors s’effondrer d’ici une heure sous la poussée de l’eau, alors que la tourner d’un demi-tour provoque l’effondrement immédiat du barrage vidant alors toute l’eau contenue sur la pyramide et noyant les êtres de feu. Le PJ concerné devra alors réussir deux jets successifs de Vigueur DC 25 pour ne pas être noyé dans l’opération (et dans ce cas revenir au sanctuaire).

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

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

Lorsque les PJs reprennent leurs esprits, ils sont séparés et ne se voient ni ne s’entendent plus. Autour d’eux s’étend la forêt qui prend tout à coup un aspect menaçant, comme si un danger planait sur chaque PJ. Ces derniers peuvent avancer sous les arbres mais soudain, ils se retrouvent chacun face à face avec un archer qui les tient en joue et ne leur dit que ces mots : « N’y pense même pas ». L’archer tire immédiatement sa flèche après cette parole¹⁴. Si le PJ tente d’esquiver la flèche, celle-ci le touche immédiatement en plein cœur et le PJ reprend conscience dans le sanctuaire de Corellon avec une douleur à la poitrine (en attendant le retour des autres PJs,

¹³ Cf. *Manuel des Monstres*, page 80

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

sachant que le Temps ne passe pas de la même façon pendant les épreuves et que les PJs ayant réussi les épreuves reviendront quasiment au même moment). Si le PJ reste immobile face au danger, la flèche le frôle et vient se figer dans le cœur d’un orque qui allait abattre sa hache dans le dos du PJ en question. L’elfe a alors un petit sourire et disparaît dans le sous-bois.

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

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

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

Escapade en Arvandor

Les PJs ont immédiatement une véritable sensation de sécurité et d’apaisement alors qu’une douce lueur envahit la clairière et qu’apparaissent deux êtres androgynes, aux traits tellement

similaires qu'on ne peut que les penser que jumeaux. Ils se présentent comme Lashrael et Felarathael et sont les messagers de Corellon Larethian. Ils souhaitent la bienvenue aux PJs au Royaume d'Arvandor et leurs hôtes comprennent alors que le portail qu'ils ont franchi leur a permis de traverser les plans jusqu'au domaine de Corellon.

Ses deux envoyés leur expliquent qu'ils doivent faire très attention dans ce domaine dans la mesure où leurs yeux de mortels pourraient ne pas supporter ce qu'ils pourraient voir ici. Ils prennent le temps d'écouter leurs aventures à Mhiilamniir sachant qu'ils les ont observés depuis Arvandor et qu'ils se font la voix de Corellon pour déplorer la situation actuelle de son sanctuaire et sa dépravation par les orques et les dragons. Ils ont également pu apprécier le courage des PJs et leur absence de calcul lorsqu'il s'est agi d'aller au cœur des rangs des armées orques. Ils sont persuadés que cette situation est la meilleure occasion de purifier le sanctuaire et de le débarrasser de ses occupants actuels.

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

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

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

dans le trésor du dragon. Lorsqu'ils sont prêts, les deux envoyés de Corellon, manifestement préparés pour la guerre, viennent les chercher et ouvrent de nouveau le portail vers Mhiilamniir.

Au cœur du dragon

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

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

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

Tout autour de ce puits, répartis en amoncellements disparates, est accumulé le trésor de Chloracidara. Il est possible de voir émerger différents objets de tas de pièces d'or et d'argent, des rouleaux de parchemins sont dispersés dans un autre coin, des bijoux orques et elfes sont encore entassés dans un coffre entrouvert... Les PJs ont l'œil attiré par quatre sarcophages de pierre de l'autre côté de la pièce, à proximité desquels se trouvent quatre orbes posées sur des piédestaux de métal, dans lesquelles semble tourbillonner des images

fugitives (qui sont donc les âmes des prisonnières dont parlaient Lashrael et Felarathael). Dans un dernier coin de la pièce traînent des coffres portant le blason du Trône de Fer et contenant encore des petits sachets de sels rouges, achetés par les orques aux zhentils qui les avaient eux-mêmes achetés aux nains du Transmarche du Mineur à Fès-el-Umbir.



Toute la pièce semble baignée de magie et il est quasiment impossible de déterminer sans prendre le temps d'une réelle inspection si un objet est plus particulièrement enchanté qu'un autre.

Le trésor représente donc sa totalité les éléments suivants :

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

Les PJs ont à peine le temps de balayer la pièce du regard qu'une présence maléfique se fait sentir derrière eux et qu'apparaît dans l'ouverture de la porte la silhouette d'un des Gardes d'Emeraude,

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

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

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

mains brillent d'une lueur argentée pour rendre hommage à la lune. C'est à la fin de son office, alors qu'elle entre en méditation que des orques surgissent et l'assomment d'un violent coup de massue.

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

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

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

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

L'Enfer vert

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

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

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

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

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

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

Après quelques heures de courses, les PJs débouchent sur le bord d'une rivière encaissée, traversée par un fragile pont de lianes. Les PJs peuvent le traverser en courant (jet de Réflexes

DC 20) ou le traverser prudemment, auquel cas ils s’exposent à des jets de flèches empoisonnées des orques restés sur la rive. Si le pont est détruit, ces derniers contourneront l’obstacle et traverseront la rivière plus en aval mais cela leur fera perdre deux heures, sauf si les dragons décident de les faire traverser en en portant quelques-uns sur leur dos. Par ailleurs, les dragons n’hésiteront pas de manière ponctuelle à en transporter de cette façon pour encercler les PJs.

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

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

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

repart avec ses troupes. Les PJs doivent donc reprendre la course, les orques ne mettant pas plus d’une demi-heure pour se rendre compte de leur départ, d’autant plus si les PJs font l’erreur d’utiliser de la magie, réveillant ainsi les dragons...

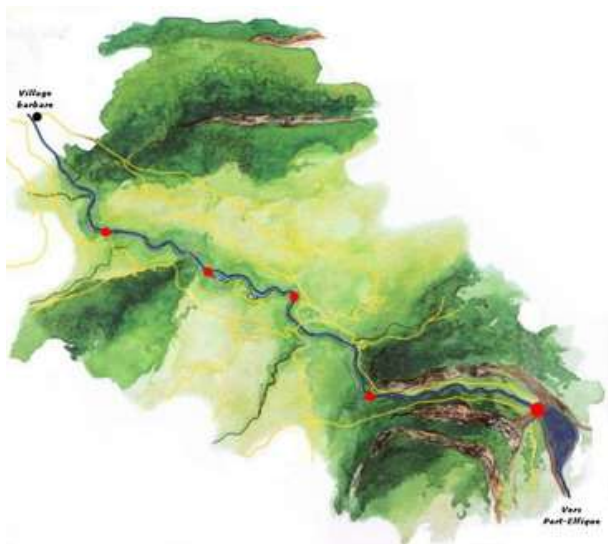
La traque reprend ensuite sur le même rythme pendant les heures suivantes mais, alors que la battue semble se resserrer autour d’eux et que des orques surgissent de tous côtés, les PJs débouchent sur un village barbare abandonné en bordure de rivière. La place du village est déserte, certaines cases sont à moitié brûlées, quelques restes de pillage jonchent encore le sol. Un ponton accueille encore une petite dizaine de canoës biplaces et les PJs n’ont pas d’autre choix que de courir vers ces derniers, tandis que des orques courent à leur suite en hurlant.

Les PJs embarquent donc rapidement dans les canoës (deux par canoë) et rament pour s’éloigner de la rive tandis que s’éloigne également Arvenor, qui préfère rester sur la rive pour retarder les orques et qui salue une dernière fois les PJs. Le cours d’eau est relativement calme au début mais des clameurs parviennent à leurs oreilles et ils se rendent que les orques ont trouvé d’autres embarcations et qu’ils sont en train eux aussi de pagayer dans leur direction, tandis qu’Arvenor reste debout sur la berge malgré le nombre des assaillants.

Les PJs sont donc censés accélérer le rythme mais le cours d’eau s’en charge également pour eux et devient progressivement plus turbulent et agrémenté de passages encombrés de rochers qui créent des rapides et des tourbillons.

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

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



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

Les PJs doivent réussir un jet DC 20 pour ramener l’embarcation sur la rive avant que le courant ne soit définitivement trop fort. En cas de réussite, les PJs peuvent débarquer et contourner la cascade par un chemin qui serpente le long de la chute d’eau. En cas d’échec (ou si un PJ arrivait à la nage, auquel cas il est impossible de se soustraire au courant), le canoë et ses occupants suivent la chute d’eau et tombe une trentaine de mètres plus bas (6d6 de dégâts sans jet de Réflexes, dégâts réduits de moitié en cas de réussite d’un jet d’Acrobatie DC 20 qui permet de réaliser un plongeon).

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

Qu’ils soient arrivés à pied ou en chutant, les PJs parviennent sur une étendue d’eau plus calme, en bordure d’une grande clairière au milieu de laquelle trône un chêne magnifique, endroit que choisit Chloracidara¹⁶ pour attaquer les PJs. Se réfugier sous l’arbre permet d’échapper à 25% des dommages pour les trois premiers souffles.

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



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

Chloracidara a mémorisé les sorts suivants :

- Niveau 0 : Résistance, Détection de la magie, Son imaginaire, Illumination
- Niveau 1 : Bouclier, Projectile magique, Graisse, Rayon affaiblissant, Agrandissement
- Niveau 2 : Protection contre les projectiles, Détection de l’invisibilité, Flou, Invisibilité, Cécité
- Niveau 3 : Dissipation de la magie, Protection contre les énergies destructrices, Rapidité, Immobilisation des personnes, Eclair
- Niveau 4 : Bouclier de froid, Peau de pierre, Assassin imaginaire, Métamorphose provoquée
- Niveau 5 : Téléportation, Main interposée de Bigby
- Niveau 6 : Double Illusoire *ou* Pétrification (en fonction de la puissance des PJs ressentie par le dragon jusque-là)

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

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

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

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

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

Le Temps des Secrets

Qilué indique aux PJs comment s’orienter dans Port-Elfique et les conduit vers les anciens thermes de la ville, dont les bains sont encore aujourd’hui alimentés par des sources chaudes. Les PJs peuvent ainsi prendre un repos mérité dans ce bain, avec une vue sur le soleil qui se couche sur la Haute Forêt et embrase la vallée de la Delimbiyr.

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

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

Les secrets de Huictotlan

Il sait grâce aux dernières confidences de Kartas que l’anneau a été caché dans un monastère à l’écart de toute civilisation, dans les montagnes Nétheres, dans un hospice de Marthammor que connaissait Kartas. Il avait notamment cité un des hospitaliers nommé Frère Dunderl. Il ne sait pas que l’anneau a été ensuite caché par les Chartreux.

Le prêtre maztèque dira aux PJs que son maître avait peur que l’anneau ne tombe en de mauvaises mains (mais ignore les raisons qui conduisait Kartas à cette inquiétude), ce qui explique pourquoi il l’avait pris puis caché, mais il n’en dira pas plus, n’en sachant pas plus et répétant que la volonté de son maître était de le cacher le plus soigneusement possible.

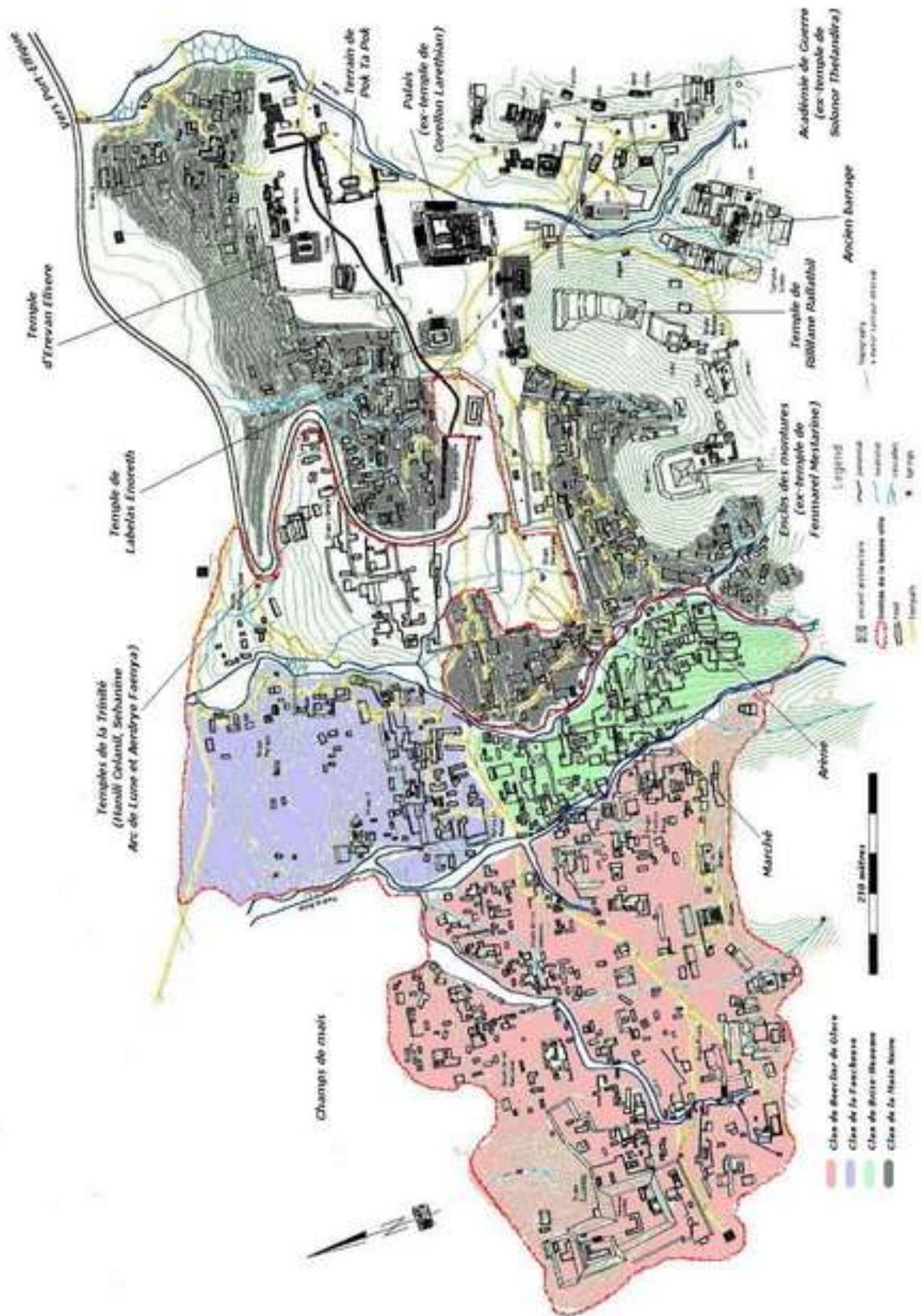
Il leur raconte également les circonstances de la mort de Kartas, qui voulait défendre un campement d’orques pacifiques (appartenant à une rare sous-race) installés à proximité d’un gisement d’or que convoitait une compagnie marchande, qui avait fait appel à des chevaliers de Tyr pour les exterminer.

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

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

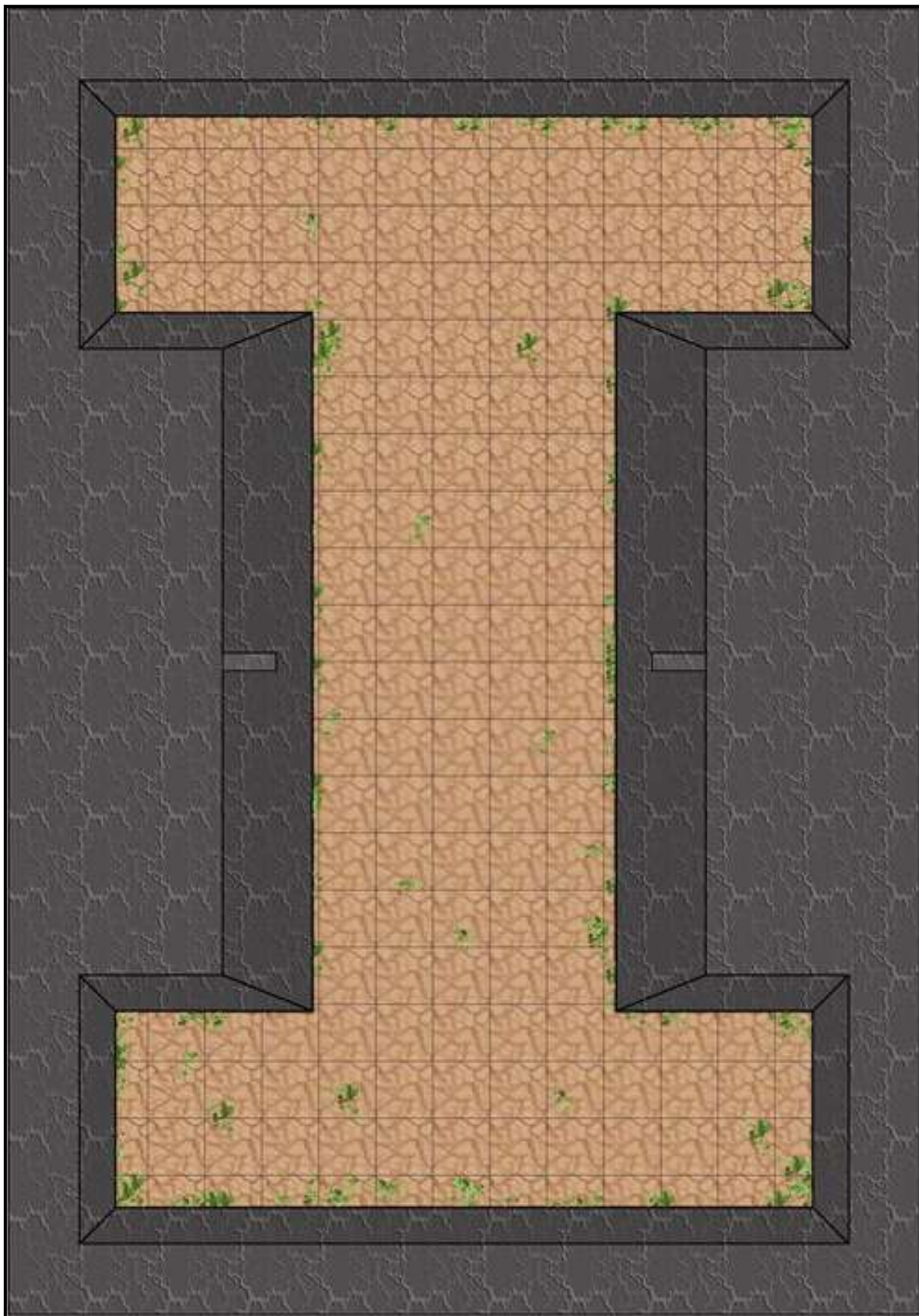
¹⁷ La fameuse Pina Colada !

Plan de Mhiilamniir

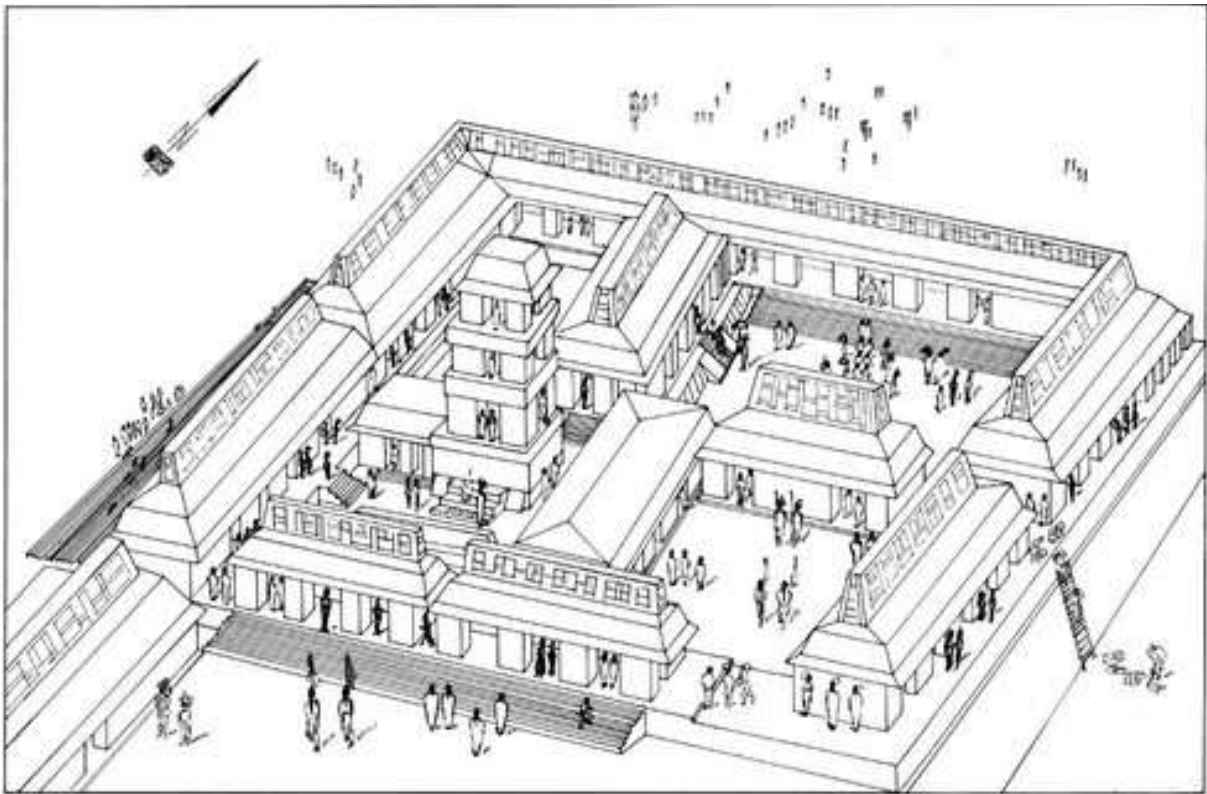


Terrain de Pok Ta Pok

Reprendre les miniatures de la page « Clairière du dragon »



Palais de Corellon



Arche d'Arvandor

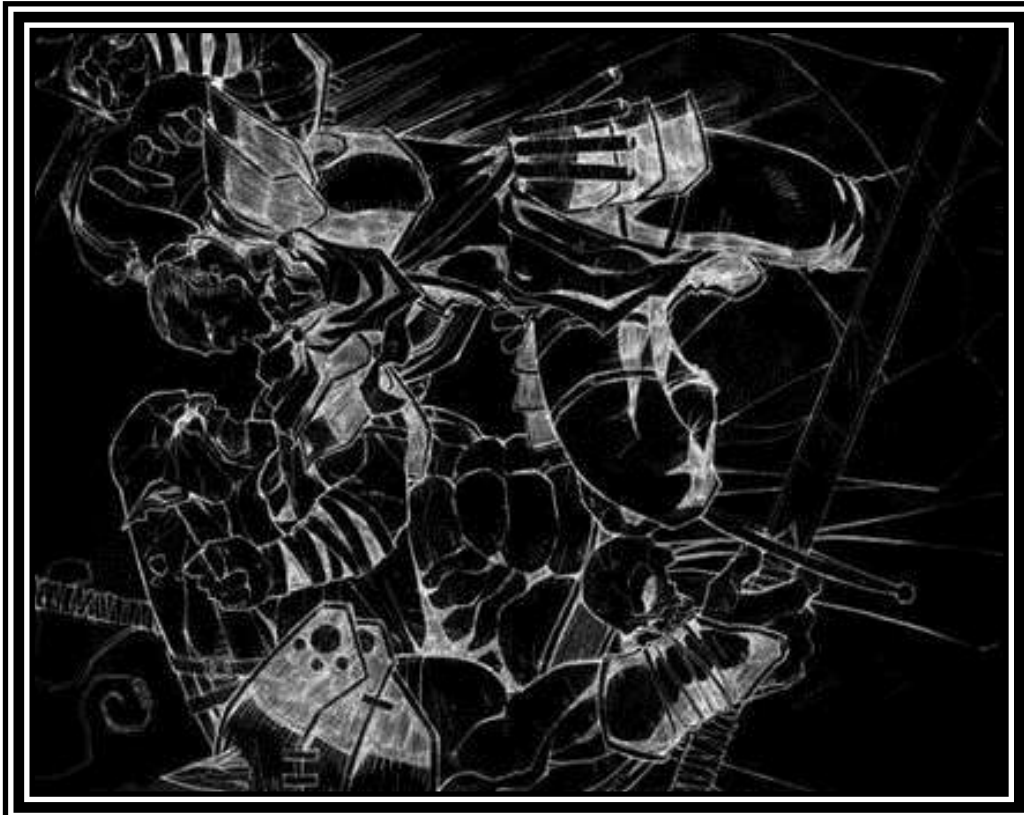
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
◊	⤿	⬆	♁	ෆ	⌘	∩	⚈	◉	⌘	⌘	ρ	⌘

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⌘	ω	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘

⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘

Fresques de la Seldarine

Corellon Larethian (avant les épreuves)



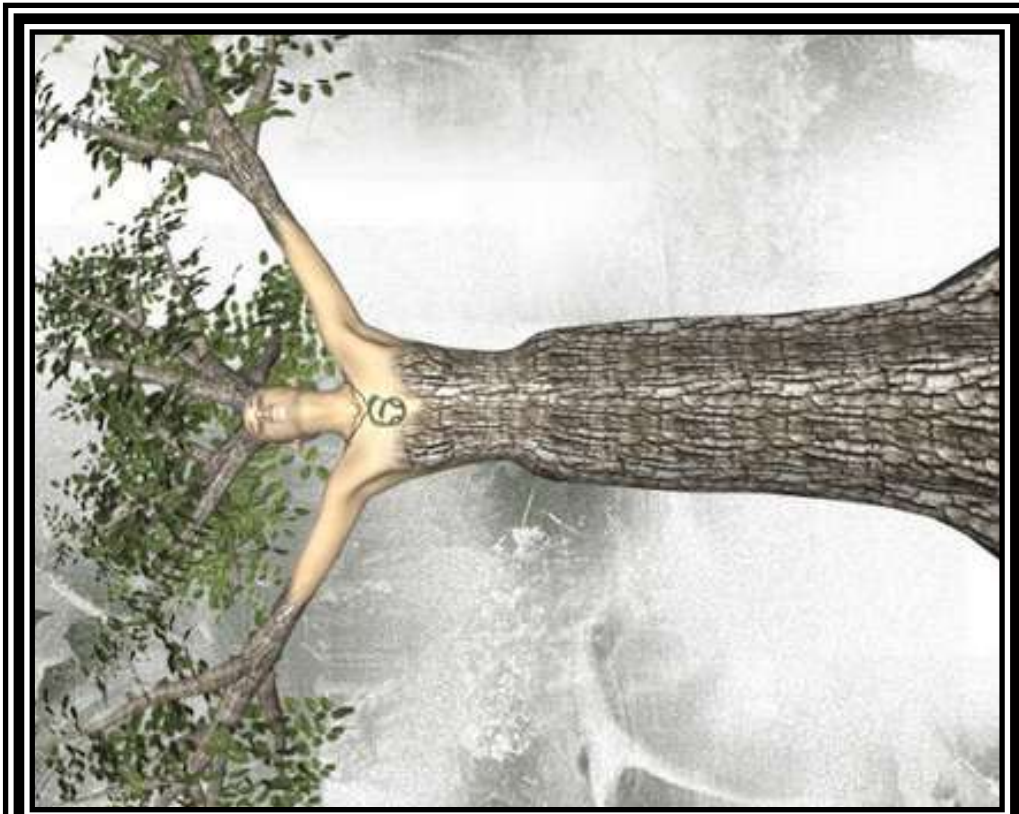
Corellon Larethian (après les épreuves)



Erevan Elisere



Rillifane Rallathil



Labelas Enoreth



Solor Thelandira



Hanali Celanil



Sehanine Arc-de-Lune



Aerdrye Faenya



Fenmarel Mestarine



Eilistraee



Légende des Pléiades

Traduction en Thorass de la version originale écrite en Espruar

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

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

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

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

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

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

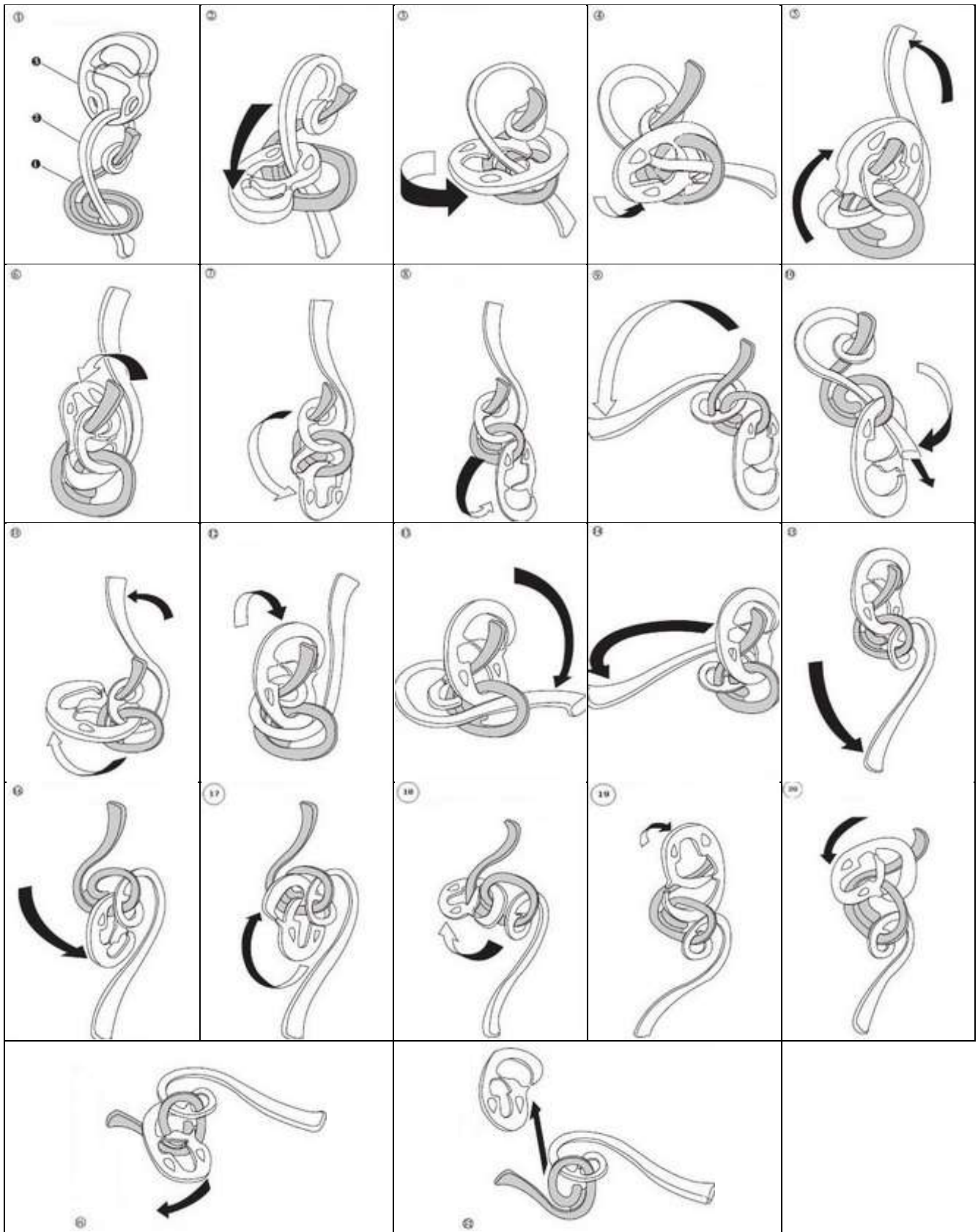
La quatrième, une chasseuse hors-pair, attendait Corellon de pied ferme au cœur de la forêt, tandis que ces dernières sœurs fuyaient. Corellon se trouva face à face avec elle et ne trembla pas lorsque la flèche s’éleva de l’arc et fendit les airs vers lui pour frapper le cœur de sa cible. Impressionnée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

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

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

Solution du casse-tête

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

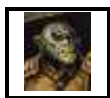
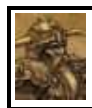
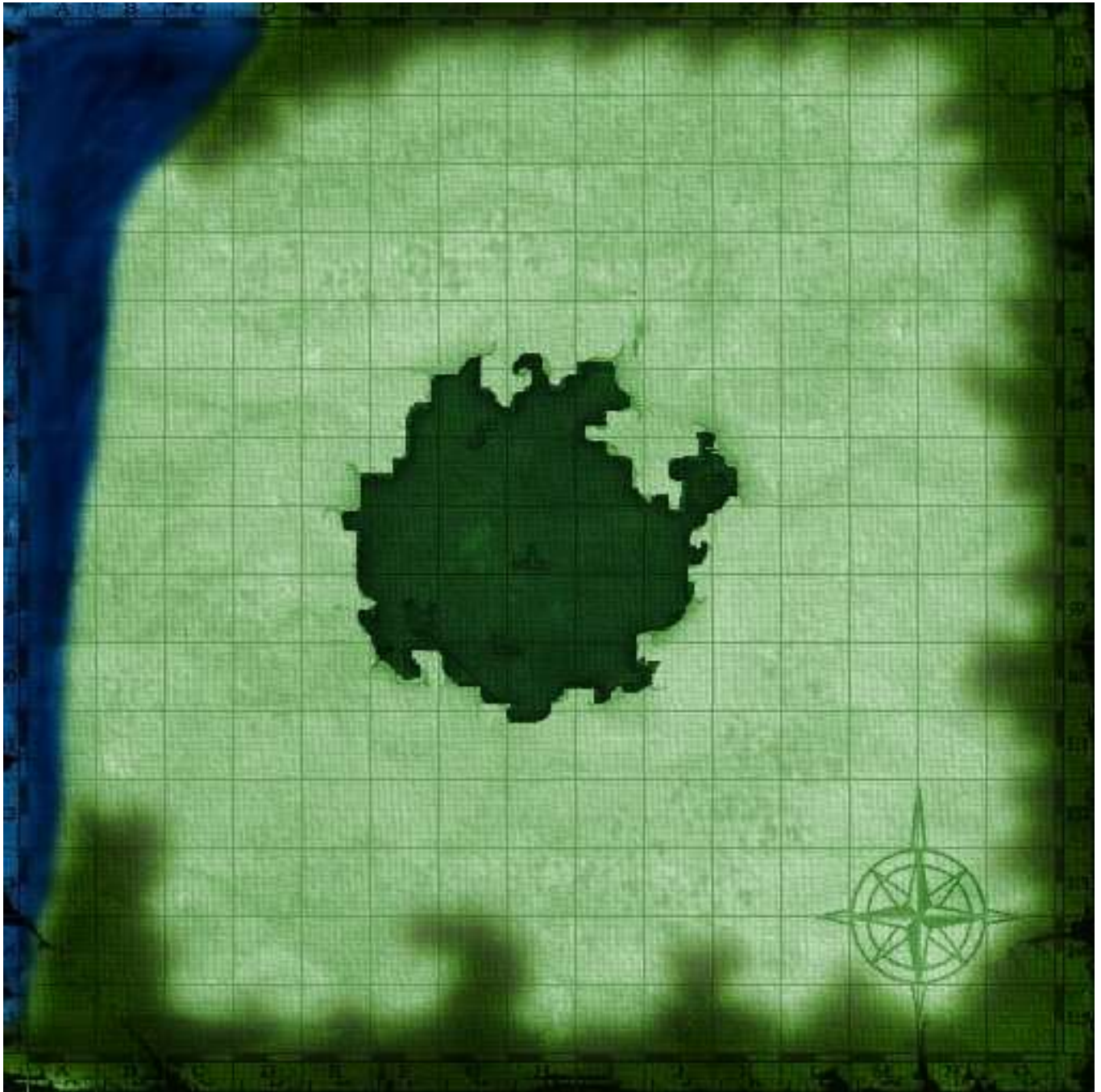


Roue de la Trinité

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



Clairière du dragon



Chapitre 4 : Le secret du Chartreux

Synopsis

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

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

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

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

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

Inspiration...

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

En route pour les montagnes Nétheres

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

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

Les PJs reprennent donc la route après quelques jours de repos à Port-Elfique et s'engagent dans la région réputée dangereuse des Serres, surnom donnée à ce regroupement des affluents de la Delimbiyr descendant des Montagnes Nétheres. Une piste mal tracée, vestige d'une route commerciale manifestement importante, suit notamment le cours de deux d'entre eux, à savoir l'Aulantrar et l'Argentière, mais elle n'est pas simple à suivre depuis son abandon (jet de

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

Après quelques jours de trajet sans difficultés particulières mais avec tout de même une attention constante portée aux différents dangers qui pourraient survenir, les PJs parviennent en milieu de journée à ce qui semble être les ruines

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

La Passe de Tournepierre

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

Quelques jours plus tard, alors qu'ils s'engagent dans la passe qui doit les mener à Sundabar, les PJs découvrent sur le bord de la piste les restes d'une patrouille d'Ecussards de la ville voisine, leurs chevaux gisant à terre avec leurs cavaliers, un seul d'entre eux semblant encore en vie, suite à un combat contre des géants des pierres, dont un cadavre gît au milieu de la scène, sa prodigieuse massue encore à la main. Le cavalier survivant est adossé à un rocher et semble blessé et extrêmement affaibli, ne pouvant même pas appeler à l'aide en apercevant les PJs. Si ces derniers viennent à son aide, ils se rendront compte que son silence s'explique par ses blessures mais également par le fait que sa langue a été arrachée et que toute la scène n'est qu'une embuscade dressée par un groupe de géants dissimulés par une Illusion majeure et qui se ruent à l'attaque dès que les PJs se sont suffisamment approchés. Le géant à terre est en réalité en parfaite santé et se relève aussi pour affronter les PJs, tandis que, des hauteurs, de jeunes géants envoient des rochers sur eux. Il y a en tout 9 adultes géants des pierres⁵ et 3 jeunes. Tous les géants ne se dévoilent pas en même temps pour pouvoir prendre à revers les PJs et ces derniers se retrouvent rapidement encerclés par leurs adversaires tandis que pleuvent littéralement les rochers sur leurs têtes. Alors que toujours plus de géants apparaissent et que le combat commence à devenir inégal, la silhouette d'un dragon bleu fait son apparition et vole en rase motte pour profiter de l'effet de surprise et attraper dans ses griffes plusieurs géants et les rapporter à son repaire. Si le dragon est attaqué par les PJs, il se défendra mais n'insistera pas. L'attaque du dragon (qui se trouve être le chef du clan Morueme, un dragon bleu d'âge mûr nommé Nahaunglaroth) provoquera la panique des géants qui abandonneront alors immédiatement le combat contre les PJs, préférant se disperser et laissant ces derniers s'échapper, éventuellement en emmenant avec

eux l'Ecussard survivant, un certain Roland, qui peut être soigné mais pour lequel seul un sort de Régénération pourra lui rendre la parole.

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

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



⁴ Cf. *Manuel des Monstres de Faerûn* page 69

⁵ Cf. *Manuel des Monstres* page 96

Sundabar et Fortnouveau

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

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

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

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

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

Les informations pouvant être obtenues à Sundabar sont les suivantes :

- DC 10 : Le pouvoir de la ville de Sundabar est dans les mains des guildes et des marchands et plus dans celles des forgerons nains comme autrefois.
- DC 10 : Les femmes ne sont pas admises au sein du monastère de Mortneige sauf quelques employées vivant au village.
- DC 15 : Helm Ami-des-Nains, grand maître de la cité, a toujours mis un point d'honneur à réprimer les luttes intestines entre les guildes et à éradiquer la corruption héritée des règnes précédents.
- DC 15 : Les moines de Mortneige ont un mode de vie extrêmement strict.
- DC 15 : Seuls les moines ont accès à l'intérieur du temple, et uniquement ceux qui se nomment les Chartreux⁷.

- DC 20 : D'après Ornar Myntuk, célèbre sculpteur de la ville, le commerce du bois en provenance de Mortneige est en baisse, notamment celui de bois de bonne qualité, utilisé par les sculpteurs pour réaliser leurs œuvres.
- DC 20 : Des disciples d'Oghma se cachent parmi les prêtres de Lathandre et poursuivent un but invouable.
- DC 20 : Le pouvoir de Lathandre fait fleurir des roses toute l'année sur les murs extérieurs du monastère.
- DC 25 : La Tour de l'Architecte, dans l'Eternelle-Fournaise, contient les plans de la majorité des bâtiments du Nord, et notamment celui du monastère de Mortneige.
- DC 30 : Il existe des niveaux souterrains sous le temple de Marthammor et un tunnel débouche dans les montagnes mais nul ne sait où exactement.

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

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

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

Les informations ne sont pas simples à obtenir dans ce contexte mais les PJs peuvent néanmoins se promener dans le village et s'adresser à la tenancière du petit comptoir de commerce locale (une demi-orque nommée Déliyra Narm qui se trouve être une des rares fidèles au Zhentarim et qui reporte tout ce qu'elle voit et entend), à l'unique prêtre de Tempus (un autre demi-orque nommé Nargroth, toujours prêt à partir en guerre malgré son âge avancé) ou à Stauvin Pierrecroche (le propriétaire d'un moulin à eau, qui habitait les lieux avant l'arrivée des ex-Zhentils, qui a fait

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

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

fortune en leur vendant ses terrains et qui se trouve être également un agent des Ménestrels). Il faut donc faire attention à ce qui est demandé et dit à qui, pour ne pas éveiller les soupçons ou alerter notamment les Sorciers du Thay qui sont à Mortneige et avec qui Délyra communique régulièrement.

Les informations pouvant être obtenues au village sont les suivantes :

- DC 10 : La ruée vers l’or a commencé en 1372 CV par la découverte de paillettes d’or dans un ruisseau de montagne, provoquant l’arrivée de centaines de personnes en quelques mois, la population passant alors de 500 à 850 habitants.
- DC 10 : Les échanges commerciaux ont augmentés ces dernières années entre Fortnouveau et Mortneige
- DC 10 : Le gisement d’or à l’origine de la ruée n’était pas naturel et a été tari par les moines pour empêcher l’arrivée d’orpailleurs (ce qui est faux)
- DC 15 : La ruée s’est terminée aussi vite qu’elle a commencé et les orpailleurs sont pour la plupart repartis vers d’autres horizons, certains après avoir tout perdu.
- DC 15 : Il n’y a pas eu de convoi de bois cette année en provenance de Mortneige et tout est parti à Sundabar.
- DC 15 : Le Monastère est situé à l’écart du village et assure sa propre protection grâce aux nains de Marthammor et aux fidèles de Lathandre.
- DC 20 : Les hivers sont de plus en plus rudes depuis deux ans.
- DC 20 : Le village est dirigé avec la Dame Arletha Piqueglace. Elle a obtenu d’Alustriel de Lunargent d’être intégré aux Marches d’Argent et jouit donc de la protection des villes environnantes mais n’a pas de siège au conseil de l’alliance, en raison de la taille modeste du village.
- DC 20 : Personne n’entre ni ne sort du temple hormis les disciples de Marthammor, sauf une fois par semaine, lors du « spaciement », promenade au cours de laquelle les moines n’ont de contacts avec personne d’extérieur au temple.

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

Bienvenue à Mortneige

C’est après une longue marche dans une vallée surmontée de hautes montagnes couronnées de neiges éternelles que les PJs arrivent enfin en vue

du village de Mortneige⁸, caractérisé par son isolation en pleine nature, son calme mais aussi par sa rigueur à la fois climatique mais également des comportements parfois rugueux, marqués par la menace des orques ou autres créatures des montagnes environnantes.

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

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



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

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

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

Les festivités attirent de nombreux voyageurs et il n’y a que peu de place en ville pour accueillir les PJs. Cela leur donne en revanche plus de possibilités pour interroger des habitants et des visiteurs sans trop attirer l’attention.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

pour la digestion. Elle peut également distiller et vendre des potions de Soins légers, de Soins modérés et d'Endurance aux énergies destructives.

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

- DC 10 : Il y a entre 15 et 20 disciples de Lathandre mais seuls quelques-uns d'entre eux sont autorisés à sortir du monastère.
- DC 10 : Il fait toujours très froid dans ces contrées et il faut profiter des rares moments de soleil, puisqu'il ne se montre que très peu.
- DC 10 : Les autorités de Mortneige veulent garder une certaine indépendance vis à vis des Marches d'Argent.
- DC 10 : Lily, la cuisinière, s'est plainte de vols dans les celliers ces derniers jours (en réalité, hier seulement mais les premiers vols étaient plus simplement l'œuvre de rats).
- DC 10 : Il n'y a pas de sous-sols sous le monastère.
- DC 10 : Les éleveurs de moutons et de veaux sont de moins en moins sollicités pour les peaux et donc pour la fabrication de parchemins.
- DC 15 : Toute la ville s'active pour la préparation de la fête de la Longue-nuit et plusieurs annonces d'événements et de rumeurs sur la signature d'accords, notamment avec les Marches d'Argent, agitent le village.
- DC 15 : Il est interdit d'entrer dans le temple, hormis la partie « hospice », avec une arme ou une source de feu sur soi.
- DC 15 : Le commerce de bois, normalement très important, a baissé depuis plusieurs mois alors que les scieries toujours à plein régime et que l'hiver n'a pas encore commencé (et qu'il n'y a donc pas besoin de bois de chauffage).
- DC 15 : Certains moines sont habillés de blanc tandis que d'autres portent une étole couleur émeraude
- DC 15 : Des inquisiteurs de Tyr sont venus chercher un fuyard il y a plusieurs années mais sans succès
- DC 15 : La communauté monastique a connu plusieurs décès ces derniers mois alors que rien n'indiquait que les frères étaient malades.
- DC 15 : Les disciples de Lathandre font parfois référence au dieu du Savoir sans que l'on ne sache pourquoi.
- DC 15 : Bertille, la servante des cuisines, n'est pas revenue voir sa famille cette semaine contrairement à son habitude.
- DC 20 : Un officiel du culte est au monastère depuis hier, son escorte ayant été accueillie chez la dame Piqueglace.

- DC 20 : Un dragon a été vu dans le ciel au-dessus de la vallée à plusieurs reprises.
- DC 20 : Certains des frères sont fous, ce qui explique qu'ils ne sortent pas.
- DC 20 : On voit parfois des caravanes marchandes des Associés du Pentacle alors que l'on n'en avait jamais vu auparavant, et une est notamment passée au village il y a deux jours.
- DC 25 : L'âme de certains des moines fait l'objet d'un étrange cérémonial avant l'inhumation de leur corps.
- DC 25 : Certains des moines possèdent une étoile gravée dans la paume de leur main droite.

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

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

Vivons heureux, vivons cachés

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

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

Saint Bruno et ses frères

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

Il chargea les missionnaires de trouver une région isolée pour y fonder un établissement secret au sein duquel un « Grand Œuvre » pourrait être conduit, à savoir la copie des 30.000 ouvrages de Château-Suif, en vue de construire un deuxième lieu semblable, afin de diffuser toujours plus le Savoir, conformément à l'enseignement d'Oghma. Les frères partirent donc vers les étendues sauvages du Nord jusqu'à trouver cette vallée isolée des montagnes Nétheres et y construisirent tout d'abord un ermitage puis progressivement l'établissement actuel.

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

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

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

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

Ses sorts mémorisés sont les suivants :

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

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

Officiellement, hormis dans le bâtiment du chapitre général, seuls des disciples de Lathandre vivent dans le monastère, la plupart restants reclus.

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

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

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

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

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

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

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

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

11. Eglise : Trois portes permettent d'accéder à l'église, la première d'entre elles permettant la circulation entre le petit cloître et le chœur des Pères. C'est par celle-ci que ces derniers arrivent

pour les offices. En face d'elle se trouve la porte qui mène au « vestiaire » où se prépare le célébrant avant l'office. Une troisième porte est pratiquée sous la tribune, au fond du chœur des frères et leur permet d'accéder à l'église.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



Un renforcement dans le mur gauche abrite également dans ce chœur un confessionnal en

bois sculpté muni de deux portes, une pour le confesseur et une pour celui qui souhaite se confesser.

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

La marque d’Oghma

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

19. Cellule du Révérend général : De dimensions un peu plus importantes que celles des cellules des Pères, elle n'en reste pas moins sobre que ces dernières et aucun luxe particulier ne la décore.

Au pied du bâtiment s'étend le Jardin des Simples où sont cultivées plusieurs centaines de plantes notamment médicinales mais aussi nécessaires pour l'entretien des livres ou pour la cuisine, ainsi qu'un potager et un verger modeste.

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

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

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

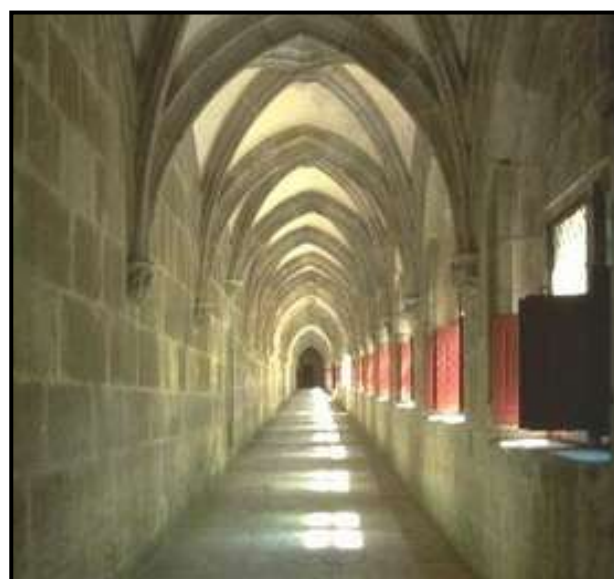
22. Cellules des Pères : Réparties sur deux cloîtres, il en existe 35 en tout mais seule la moitié d'entre elles sont occupées par des moines⁹, l'autre moitié restant vides. Elles sont classées par une série de doubles lettres (AA, AB, AC...).

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

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

24. Infirmerie : Rare pièce dotée d'un poêle à bois, il s'agit en fait d'une chapelle de Lathandre dans laquelle ont été disposés des lits séparés par des draps tendus afin de préserver une certaine intimité. Une armoire en bois contient une petite pharmacie et les instruments nécessaires pour les soins. C'est ici que loge, à chacune de ses crises d'angoisse, le Père échappé de la prison des Reflets et qu'officie le fidèle de Lathandre préposé aux soins.

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



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

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

28. Boulangerie et Chandellerie : C'est dans ce bâtiment, dans deux pièces séparées, qu'est fabriqué d'une part tout le pain que consomment les habitants du monastère et d'autre part les chandelles qu'utilisent les moines, mais

uniquement lorsqu'elles sont enfermées dans des lampes fermées munies d'épaisses parois de verre, sachant que les chandelles sont interdites dans les sous-sols.

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

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

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

Poussière et cendres

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

Les murs des sous-sols sont percés de fenêtres derrière lesquelles est lancée une Image permanente (sort d'illusion niveau 6) donnant

l'impression que le bâtiment n'est pas sous terre et qu'il est entouré de paisibles prairies. Afin de préserver les livres, la lumière diffusée n'est cependant pas très forte, le soleil restant toujours voilé et ne se couchant jamais, ce qui pourra éveiller les soupçons des PJs, dans la mesure où la lumière est toujours la même dans ces sous-sols, quelle que soit l'heure de visite.

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

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

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

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

Niveau -2 :

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

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

23. Salle de Philosophie doctrinale : Pièce de dimension moyenne mais de plus de cinq mètres de hauteurs sous plafond, dont les murs sont couverts d'étagères en bois d'ébène sculpté et munie d'une seule fenêtre dont les lourds rideaux sont habituellement tirés. Très sobre, elle n'est décorée que par une fresque au plafond,

représentant différents maîtres illustres des sujets couverts ici. Les portes des bibliothèques sont fermées à clé pendant la nuit (jet de Crochetage DC 30 pour les ouvrir), la clé étant conservée par le préchantre.

24. Latrines

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

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

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

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

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

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

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

33. Atelier de reliure : Une grande table est couverte de travaux en cours tandis que des étagères contiennent à la fois les outils nécessaires et les matériaux utilisés (ivoire, étoffes, cuirs, fil de fer, bois odoriférants pour

éloigner les insectes...). C'est ici que les frères relieurs procèdent à l'assemblage des feuillets, leur couture et leur couverture.

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

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

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

42. Scriptorium : Vaste salle voûtée et agrémentée de colonnes, elle contient une vingtaine de pupitres de bois sculpté, chacun étant attribué à un moine. Les ouvrages en cours de copie ne sont jamais laissés sur les pupitres à la fin d'une séance de travail mais remis dans leur bibliothèque d'origine, tandis que les outils sont rangés dans la réserve.

Une petite estrade abrite un fauteuil du même style que celui de la bibliothèque du rez-de-chaussée, permettant le retour des moines à leurs cellules. Un escalier descend vers les niveaux inférieurs, vers les salles 43 puis 51.

Niveau -3 :

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

44. Atelier d'alchimie : Vaste capharnaüm rempli d'éprouvettes, d'alambics et de fioles, en tout point conforme à la peinture vue par les PJs dans le hall du bâtiment du Chapitre général. C'est ici que les frères alchimistes préparent les encres nécessaires pour la copie des ouvrages, certaines encres disposant de facultés magiques de préservation, d'autres n'étant visibles que dans l'obscurité, ou d'autres encore permettent de résister à de très fortes chaleurs. Les fioles d'ingrédients ne sont pas classées ou rangées dans une étagère donnée mais chacune d'entre elles est étiquetée pour indiquer son contenu.

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

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

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

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

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

48. Latrines

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

49. Imprimerie : C'est ici que sont installées les presses mécaniques, animées par une roue à aube elle-même alimentée par un tuyau débouchant du plafond. La roue tourne en permanence et génère du bruit que l'on entend depuis l'ancien bassin. Les presses sont un témoignage de la merveilleuse créativité gnome et permettent, à partir de plaques sur lesquelles sont placées des lettres en fer forgé, de reproduire à l'infini un texte sur des bobines de papier, rendant inutile le travail de copie d'un livre. Les presses restent cependant expérimentales mais n'importe quel PJ pourra percevoir quel impact peut avoir cette invention sur la diffusion de la connaissance.

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

Niveau -4 :

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

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

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

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

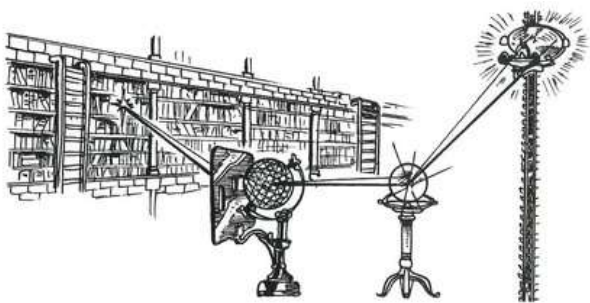
D'impressionnantes étagères en bois de cèdre (et donc à la fois imputrescibles et résistantes au feu) contiennent des milliers d'ouvrages, la plupart parfaitement anodins mais aussi plusieurs centaines d'ouvrages d'importance majeure dissimulés derrière des couvertures factices, le tout le long d'un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

C'est dans cette bibliothèque que sont cachés le grimoire sur l'Anneau (« L'Hiver vient »), dans

lequel le frère Palluis s'est incarné, et le grimoire sur les secrets de l'imprimerie (« De Litterae Res »). Un Mur de Force empêche l'accès aux rayonnages (Dissipation de la Magie DC 30) sur toute la longueur du mur mais une ouverture en forme de porte est faite du côté gauche du mur (et est par exemple empruntée par le préchantre). Le Mur de Force ne bloque pas le mécanisme de localisation des livres.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Chaque livre-clé contient les titres des ouvrages conservés sur ce palier ainsi qu'un index thématique pour retrouver les ouvrages traitant d'un sujet particulier. Trouver un livre sans le livre-clé nécessite de regarder tous les ouvrages les uns après les autres et demande 1D6 heures, compte tenu du grand nombre de livres (et sachant que le Registre des Codes et des Titres, que recherchent les PJs, se trouve au premier palier). Cela ne permettra surtout pas d'obtenir l'ouvrage en question, dans la mesure où un PJ enlevant un ouvrage des rayonnages s'apercevra

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

qu'il est en réalité factice et qu'il n'y a qu'une reproduction en bois de la couverture, les livres étant en réalité conservés sur un autre plan. Seul le préchantre sait où se trouvent les quatre livres-clé et peut les trouver en quelques minutes. Chaque livre-clé consiste en une succession de tableaux présentant un titre, un numéro d'Œuf du Savoir véritable et un numéro correspondant à la hauteur du brûleur, entre 1 et 1000 centimètres, du type « Registre des Codes et Titres-1-378 ».

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

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

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



58. Planétarium : un gigantesque globe de quatre mètres de diamètre occupe tout le centre de la pièce. A sa surface sont dessinés les côtes et le relief de tout Toril. Des passerelles étroites et des escaliers en colimaçon en fer forgé permettent aux moines géographes de mettre à jour le globe en fonction des nouvelles précisions apportées chaque jour. Ce globe permet également à ces moines de dessiner des cartes extrêmement précises. Tout autour du globe, sur la voûte de la pièce, évoluent magiquement l'ensemble des corps célestes du ciel torilien,

permettant ainsi de simuler la vue du ciel de n'importe quel point du globe. Le fait d'effleurer l'étoile d'Teriyyn (l'étoile du Navigateur, aussi symbole de lumière dans l'obscurité de l'ignorance pour les disciples d'Oghma) permet d'être « aspiré » à travers la voûte et ainsi d'accéder au niveau 3 des sous-sols.

59. Latrines

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

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

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

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

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

A chacun son rôle

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

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

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

Les Pères ne sortent des bâtiments de la Maison haute que lors du spaciement hebdomadaire et il n'est donc possible de les croiser que lors des repas ou lors de certains offices, et seulement pour les prêtres de Lathandre et de Marthammor. Seuls les frères archivistes ont accès à la bibliothèque du domaine dont ils ont la charge.

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

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

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

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

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

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

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

Panier de crabes chez les moines

Les différentes intrigues parallèles animant le monastère pendant la période de présence des PJs sont décrites ci-dessous et sont synthétisées dans un tableau en fin de chapitre, sachant que le « jour 1 » correspond au jour d'arrivée des PJs au village.

Le planning d'avancement des intrigues est à adapter en fonction de la rapidité d'action des PJs mais ne doit pas dépasser deux semaines.

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

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

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

entreprennent alors une action physique importante, ils passent en état « épuisé » (-6 en Force et en Dextérité).

La première intrigue tourne autour des recherches menées par les moines sur les possibilités d'une imprimerie mécanique qui permettrait de copier des livres beaucoup plus vite et ainsi de diffuser le Savoir à une échelle beaucoup plus grande. Il n'est pas question d'appliquer cette méthode à tous les livres mais au moins aux ouvrages usuels ou encyclopédiques. Cette recherche, effectuée en grand secret par un gnome nommé Raven le Typographe, attire les convoitises des Sorciers du Thay qui en ont eu vent grâce à une indiscretion glanée par une de leurs caravanes marchandes. Ils vont donc tout faire pour persuader le gnome de travailler pour eux ou, à défaut, le tuer et emporter avec les éléments nécessaires pour continuer les recherches chez eux. Ils ont pour ce faire capturé un moine nommé Guérin et le maintiennent prisonnier dans sa cellule, sous la surveillance d'un des sorciers, tandis qu'un autre prend son apparence et sa place au sein des frères. Un des sorciers est resté incognito dans le village de Mortneige et communique avec ses complices grâce à des médaillons de Waukyne en tout point identiques à ceux possédés par les PJs, ce qui ne manquera pas de les inquiéter s'ils parviennent à capturer et à fouiller un des sorciers. Ces derniers s'appuient également sur les informations que leur transmet la demi-orque de Fortnouveau, par l'intermédiaire de caravanes marchandes du Trône de Fer et des Associés du Pentacle.

Par ailleurs, la Simbule, l'une des sept Sœurs de Mystra, est également infiltrée dans le monastère initialement pour avoir accès à certains précieux parchemins du 4ème sous-sol mais aussi, dès qu'elle s'apercevra de leur présence, pour contrer les manigances des Sorciers Rouges du Thay.

Elle va également s'intéresser aux PJs dès qu'elle aura remarqué leur présence et d'autant plus si elle se rend compte qu'ils cherchent l'Anneau de l'Hiver. Elle n'interviendra pas au début mais avertira ses sœurs et les Ménestrels.

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

La Simbule

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

Personnalité: La Simbule reste pourtant la plus indépendante des Elus de Mystra. Elle est alerte, têtue, impérieuse et a souvent agit en défiant ouvertement Elminster, Khelben, Azuth et même Mystra elle-même. Certaines personnes qui connaissent l'Art ont suggérés que les expérimentations répétées de la Simbule sur elle-même lui ont coûté sa santé mentale. Il est certain que cela lui a coûté sa patience. Elle est impatiente face à de fortes magies, et peut "sentir" quand de la magie (active ou attendant d'être activée) est à moins de 27 m d'elle. Ses actions semblent extrêmement capricieuses, mais elle a des buts. Dotée d'un tempérament de feu, brusque et incroyablement puissante, la Simbule n'a pas de temps pour les idiots et les bouffons. Elle est rapide et impitoyable quand on l'a mise en colère, et elle est connue pour avoir fait des exemples d'ennemi en les détruisant d'une façon spectaculaire, utilisant souvent plus de force que nécessaire. Quand on l'accuse d'être arrogante, la Simbule ne peut supporter ce défaut chez les autres, et n'hésite pas à remettre même ses alliés et amis à leur place.

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

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

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

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

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

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

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

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

Le Frère Dervin pour sa part cache également un secret, à savoir qu'il est réellement fidèle d'Oghma mais aussi agent de l'Alliance des Seigneurs et à ce titre profite de sa fonction pour transmettre aux autorités d'Eauprofonde des cartes à jour et toutes les informations possibles sur les modifications de frontières, de routes ou d'exploration de nouveaux territoires. Il ne donne cependant plus de nouvelles depuis plusieurs jours dans la mesure où il est possédé (et

lentement vidé de toute substance vitale) par un Malaugrym qui surveille les PJs et l'Anneau en particulier, pour le compte des sorciers de Pénombre. Ce Malaugrym a accès aux connaissances de Dervin et se fait passer pour lui avec succès jusqu'à présent mais un jet de Détection DC 20 permettra de remarquer une étrange lueur dorée dans son regard et un même jet de Psychologie permettra de noter qu'il n'a pas le comportement habituel d'un Chartreux.

Enfin, l'anneau repris par Kartas Couronne-de-Guerre a été confié à Dunderl, l'un des hôteliers nains. Ce dernier avait senti la puissance magique de l'anneau le ronger et il en avait parlé à Palluis, seul moine d'Oghma en qui il avait suffisamment confiance, avant de mourir quelques jours plus tard. Ce Chartreux avait compris la véritable nature de l'anneau et avait également perçu que le fait de le conserver près de lui entraînerait tôt ou tard sa mort. Il n'a donc évoqué son secret avec personne, a rendu l'anneau invisible et s'est incarné dans le seul grimoire évoquant cet anneau et situé dans les rayonnages de la bibliothèque de lumière, dans la mesure où il pense que ceux qui chercheront l'anneau chercheront sans doute également à en savoir plus sur lui et qu'il pourra alors les égarer ou les mettre en garde, selon leurs intentions.

Tout d'abord, entrer

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

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

Il est également possible de tenter de s'infiltrer discrètement dans le monastère et en passer les

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

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

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

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

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

Dans la vie d'un moine

La vie du monastère est rythmée par les cloches qui sonnent le passage des heures et des demi-heures, jour et nuit. Les scènes suivantes

correspondent à des étapes de la vie monastique du Chartreux et sont présentées dans l'ordre d'une journée-type.

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

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

Chaque jour est l'objet d'un rappel différent du dogme : La connaissance, particulièrement celle des idées, est un objectif suprême. La connaissance est un pouvoir et doit être utilisée avec discernement mais la cacher n'est jamais une solution. Aucune idée ne doit être écartée, même la plus folle ou la plus incongrue. Copier et écrire un livre pour le donner ensuite est un devoir à accomplir au moins une fois par an. Tous les préceptes sont réinterprétés de façon à correspondre à la rigueur de la vie choisie par ces moines. Le Révérend général rappelle par exemple un des préceptes d'Oghma (« L'oisiveté est l'ennemi de l'âme »), qui selon l'enseignement de Saint Bruno appelle ses fidèles à ne jamais relâcher leur effort, ce qui est ne correspond pas complètement à l'esprit « officiel » du culte.

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

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

Si un PJ se rend dans la matinée à la corrie, il aura notamment l'occasion de croiser le boulanger qui prépare des pains aux céréales pour la

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

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

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

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

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

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

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

Les offices des vêpres à 18 heures et des mâtines à 1 heure du matin sont célébrés en commun dans l'église et sont pour le Prieur ou le Révérend général autant d'occasions de rappeler les préceptes du dogme.

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

Quelque chose ne tourne pas rond...

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

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

Les PJs ont tout le temps de voir dans la cour d'honneur se monter une grande scène en bois, sur laquelle se produiront plusieurs bardes au cours de la fête de la Longue-Nuit, prévue dans sept jours. Plusieurs des fidèles de Marthammor aidés par des employés du village collaborent donc pour créer une estrade et des bancs en



vue de monter l'ensemble sur la devant du monastère. Les PJs peuvent remarquer (jet de Détection DC 20) que deux des villageois portent un discret symbole d'Oghma sous leur chemise, qu'ils refermeront dès que possible, et qu'il s'agit en fait de l'escorte du Révérend général, sensibles à l'esprit d'Oghma, patron des bardes.

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

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

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

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

Une visite au Jardin des Simples permet de trouver (sous réserve de réussir un jet de Fouille DC 20), à l'arrière d'un petit cabanon servant à ranger les outils, une petite casserole dans laquelle subsistent les restes d'une étrange mixture faite à partir d'herbes du jardin. Ce mélange n'est pas ancien et doit remonter à deux jours tout au plus. Un herboriste (jet de Profession Herboriste ou de Connaissance Nature

DC 20) pourra identifier ce mélange comme étant un puissant additif à un poison à base de graines de lotus noir (plante qui n'existe pas dans la région). Les plantes utilisées (jonquille, colchique, mandragore...) donnent des propriétés particulières au poison mais sans qu'il soit possible de déterminer exactement lesquelles.

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

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

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



Une rapide enquête permettra aux PJs d'apprendre que d'une part les moines s'incarnent dans un ouvrage à leur mort et qu'ils lient leur âme à ce dernier, devenant ainsi à la fois son protecteur et le meilleur connaisseur du domaine traité, et d'autre part que le frère Palluis a choisi un grimoire portant sur un « anneau de pouvoir », choix que ses confrères n'ont pas compris. Les PJs doivent donc comprendre qu'il faudra donc consulter le livre en question pour interroger le frère.

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

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

La grand-messe du troisième jour suivant l'arrivée des PJs est l'occasion pour le Révérend général de se lancer dans une diatribe contre l'obscurantisme et contre tous ceux qui s'opposent à la diffusion du Savoir, citant comme exemples les fanatiques

de certains cultes comme celui de Tyr ou les organisations comme le Zhentarim qui ne visent qu'à dominer et à asseoir leur pouvoir. Il fait une discrète allusion au frère Antoine, sans toutefois le citer nommément, en disant que le culte d'Oghma a toujours lutté contre ces ennemis et qu'il s'est fait une obligation d'accueillir en son sein les opposants à ses derniers. Il conclut la célébration en dressant un parallèle entre la nécessité de s'ouvrir l'esprit aux nouvelles connaissances et le spaciement, ouverture aux grands espaces extérieurs et rare moment de détente dans cette vie de travail.

Après le repas, alors que tous les frères sont réunis dans la randonnée vers le Grand Som, lors du spaciement dizenier, il est possible de voir une fumée noire s'échapper du monastère, sans qu'il soit possible de très clairement identifier de quel bâtiment elle émane. Cette apparition provoque l'affolement des disciples d'Oghma, conscients des ravages que peut faire le feu, et tous se précipitent sur le chemin pour éteindre l'incendie. C'est pourtant après uniquement quelques minutes de course effrénée que la fumée semble se dissiper et que tout semble rentrer dans l'ordre progressivement, la promenade étant néanmoins annulée. La réalité est qu'un des complices du sorcier incarnant le frère Guérin s'est introduit pendant le spaciement dans les sous-sols afin de trouver le grimoire sur l'imprimerie et que, confronté à l'énigme de la bibliothèque à paliers, il a préféré lancer des boules de feu pour brûler le tout. La Simbule se trouvait cependant également à proximité pour ses propres recherches, a rapidement senti le danger et a désintégré le sorcier avant d'éteindre le feu naissant en aspirant l'air via un portail vers un autre plan.

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

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

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

Profitant de l'occasion de la distribution du déjeuner suivant, la Simbule entrera en contact avec les PJs pour se faire connaître et comprendre

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

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

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

livre sur l'imprimerie au sein de la Bibliothèque à Paliers. Les sorciers profiteront de la nuit suivante pour aller chercher le livre en question. Il sera sans doute judicieux de ne pas trop ébruiter la chose avant d'identifier les auteurs de l'enlèvement pour ne pas faire fuir ces derniers...

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

C'est lui-même un ancien petit marchand des Bazars d'Aurore et il peut ainsi leur raconter, sans que cela ne semble ni cohérent ni crédible, son évvasion de la prison des Malaugryms. Il raconte qu'il est passé par le vide-ordures de la cuisine et qu'il y a un moyen d'éviter qu'il ne soit nettoyé par un feu magique (en réalité qu'il ne se vide dans l'espace), dans la mesure où une fois par semaine, le mécanisme est désactivé. Le vide-ordures permet alors d'accéder à une vaste benne, puis accéder à des containers dans lesquels il est possible de se cacher et d'embarquer sur un bateau (en réalité un vaisseau spatial mais il n'en a pas conscience) dont il s'est enfui au moment où il accostait, découvrant alors qu'il était à Fès-el-Umbir. Il pourrait faire une description suffisamment précise des maîtres de la ville pour que les PJs reconnaissent les Reflets, qui pourront alors faire le lien entre Fès et ces derniers mais qui pourront également s'étonner d'une prison accessible en bateau et donc assez étonnamment située sur la rive du lac de Pénombre, alors que la cité flottante est juste au-dessus.

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

Le Père Henri enchaînera sur les soins qu'il dispense au Frère Emile en essayant différentes sortes d'onguents sur les étranges plaques d'écaïlle qui parsème son corps, habituellement dissimulé par la tenue de Chartreux. Il notera que les plaques ont eu tendance à s'étendre ces derniers jours et s'interroge sur la raison de cette

extension (due à l'arrivée prochaine de l'étoile Tueuse de Dragons). Astarios est présent pendant cette séance de soins.

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

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

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

La nuit suivante, Ni Hao trouve Raven affaibli dans son lit, l'emmène dans la salle de la presse

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

Au cours de leur enquête dans ses sous-sols, les PJs ont l'occasion d'apprendre par le fantôme gardien du grimoire décrivant les pouvoirs de l'Anneau de l'Hiver que l'anneau n'est pas magique, qu'il est « endormi » (n'ayant donc aucune utilité ainsi) et qu'il ne peut être « réveillé » qu'en présence des forces élémentaires qui l'animaient autrefois. Les meilleurs conseils sur ce plan peuvent être confiés par un cercle de druides de la Haute Forêt, les Sentinelles de Sevreld, qui se réunissent à proximité des chutes d'eau du Cours de la Licorne. Ils apprennent également dans le grimoire que l'anneau ne peut être détruit que s'il dispose alors de ses pleins pouvoirs¹². Des recherches plus approfondies permettent d'apprendre que, si les vents sont bien la source du pouvoir de l'anneau, seuls les Sentinelles de Sevreld, grâce à leur lien sacré avec la Haute Forêt et les Monts Etoilés, peuvent enchaîner de nouveau les vents dans l'anneau. De plus, il faudra d'une part convaincre les druides de conduire ce rituel mais surtout parvenir à rendre les Esprits de vents volontaires pour ce rituel. Enfin, si les PJs veulent rencontrer les Sentinelles, il faudra faire vite dans la mesure où ils ne se réunissent que lors des fêtes principales, la prochaine étant celle de l'équinoxe d'automne (dans moins de deux mois) et la suivante étant celle de Samain, ou Fête de la Lune, mais celle-ci est l'occasion d'une fête particulière, réservée aux druides qui ne seront donc pas visibles à cette occasion.

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

La nuit du quatrième au cinquième jour suivant l'arrivée des PJs marque la fête de la Longue-Nuit et le début de festivités qui vont durer jusqu'au petit matin. C'est l'occasion de multiples concerts, feux de joie, spectacles... qui sont organisés dans les tavernes du village mais également devant le monastère, sur la scène montée pour l'occasion.

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

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

Retour au Sud

Si les PJs ont pu s'entendre avec lui, Astarios leur propose de les transporter à dos de dragon jusqu'aux Serres mais pas plus loin afin de ne pas s'éloigner trop et mettre en danger la sécurité du monastère.

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

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

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

Il faut noter, si les PJs veulent d'abord passer à Lunargent pour faire des recherches, notamment sur l'anneau, que l'été est de courte durée dans le Nord et qu'il faut avoir atteint la Haute Forêt avant le solstice d'automne, dans moins de deux mois. Par ailleurs, n'étant pas étudiants à

l'Université de Lunargent, ils n'auront pas accès à la Voûte des Sages et, n'ayant pas d'introduction particulière, ils n'obtiendront pas d'audience auprès d'Alustriel, ce qui risque de rendre plus difficile leurs recherches.

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

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

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

Commence alors un voyage de plusieurs semaines (à un rythme tranquille) en direction du Sud (à raison de 50 kilomètres par jour), sur une rivière au débit rapide mais sans difficultés particulières, entrecoupé de bivouacs sur la rive mais sans s'éloigner trop loin de son cours dans la mesure où la région est très sauvage et réputée dangereuse.

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

Un soir, alors que l'automne commence à se faire sentir, le climat s'adoucit et les nuages s'amoncellent jusqu'à ce qu'une pluie fine et glacée tombe sur le campement des PJs. La pluie se transforme progressivement en orage et des éclairs tombent du ciel, illuminant notamment un sombre donjon en forme d'obélisque sans aucune ouverture visible, qui émerge des bois environnants à plusieurs kilomètres de distance. Un jet de Connaissance du Nord DC 18 permet d'apprendre qu'il s'agit du bien-nommé Donjon des Orages, réputé abriter le résultat d'expériences de fusion entre différentes formes animales. Les éclairs ont un comportement

étrange, prennent parfois des couleurs ou des trajectoires inattendues et frappent à intervalles irréguliers le donjon en question. L'un de ces éclairs tombe à proximité du campement des PJs et semble se ramasser tout entier en une boule de deux mètres de diamètre qui reste fixement au point d'impact de l'éclair puis commence à rouler doucement en direction des PJs. Il s'agit d'une manifestation de ce qui est parfois appelé le Feu des Sorcières et qui provoque l'apparition d'une boule de feu inexorablement attirée par la magie la plus forte située à proximité. La boule en question se dirige donc à la vitesse de déplacement de six mètres vers le PJ porteur de la magie la plus puissante (soit en sortilège soit en objet magique) et il n'est possible de lui échapper qu'en s'écartant à plus de 100 mètres d'elle (auquel cas la boule finit par exploser) ou en s'envolant, la boule restant au sol. Elle explose dès qu'elle entre en contact avec un PJ et décharge alors son énergie (01-40% Décharge électrique de 1d8+10 points de dégâts, 41-65% Boules de foudre de 10d6 points, 66-80% Dissipation suprême sur la cible, 81-95% Restauration de 1d6*10% des charges des objets portés par la cible, 96-100% la cible est investie du Magefeu pendant 1d100 heures, devenant ainsi provisoirement quasiment l'égal d'un Choisi de Mystra).



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

Témoignages du passé

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

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

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

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

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

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

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



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

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

A titre d’exemple, les objets pour les PJs pré-tirés sont les suivants : Cape de bataille de Vycaena (Elwin), Gant de Taarnahm le Vigilant (Gralumka), Anneau des Murmures (Cyrielle), Aryvelahr Kerym la «Lame de Guerre» (Delithiel, mais l’épée ne sera pas active pour le moment), Harnais

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

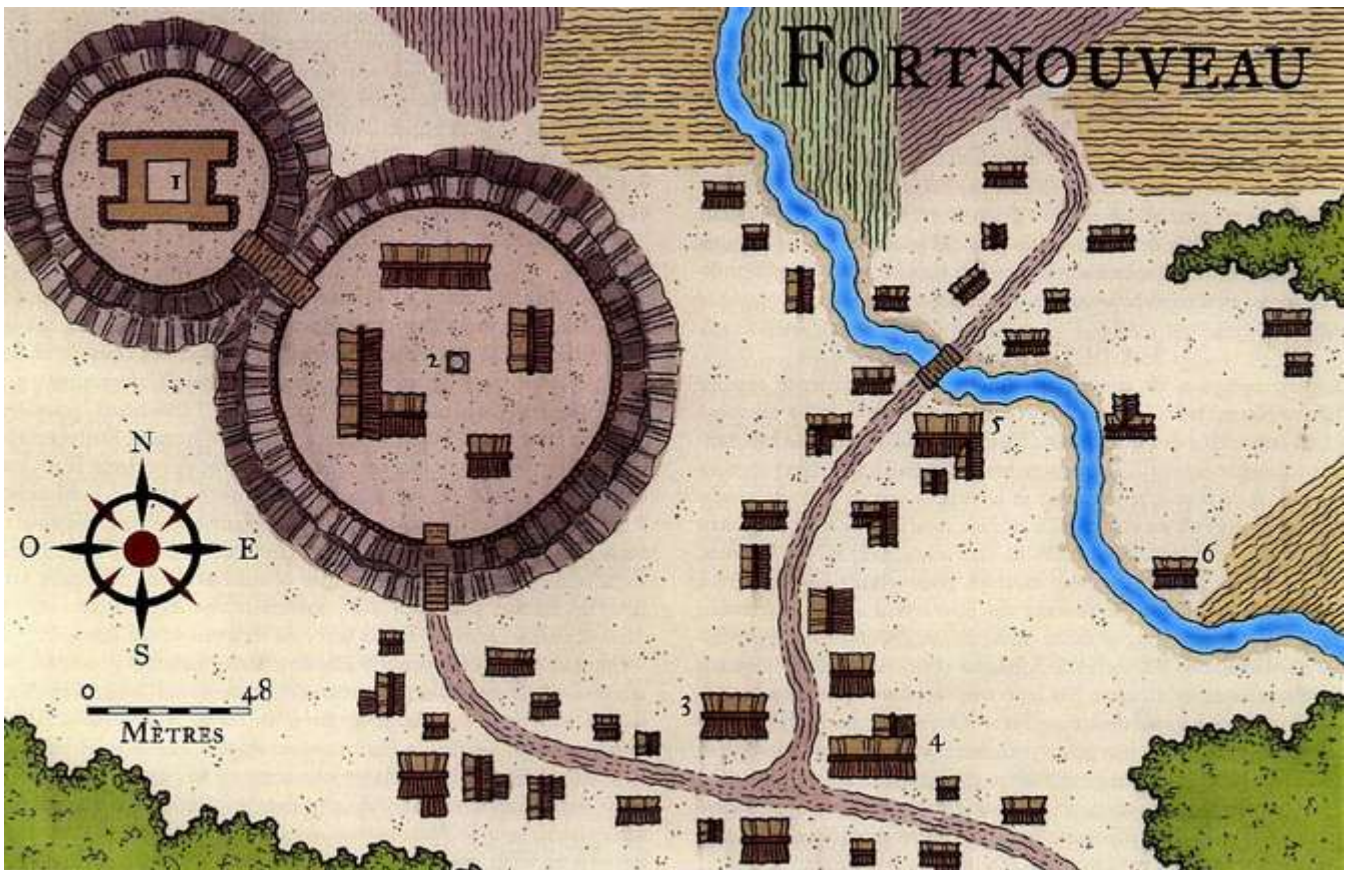
d’armure +5 (Sarel), Orbe dorée de Siluvanede (Lathian), épée Dyerwaen (Elaewen), Fouet d’Amatar (Azaradin).

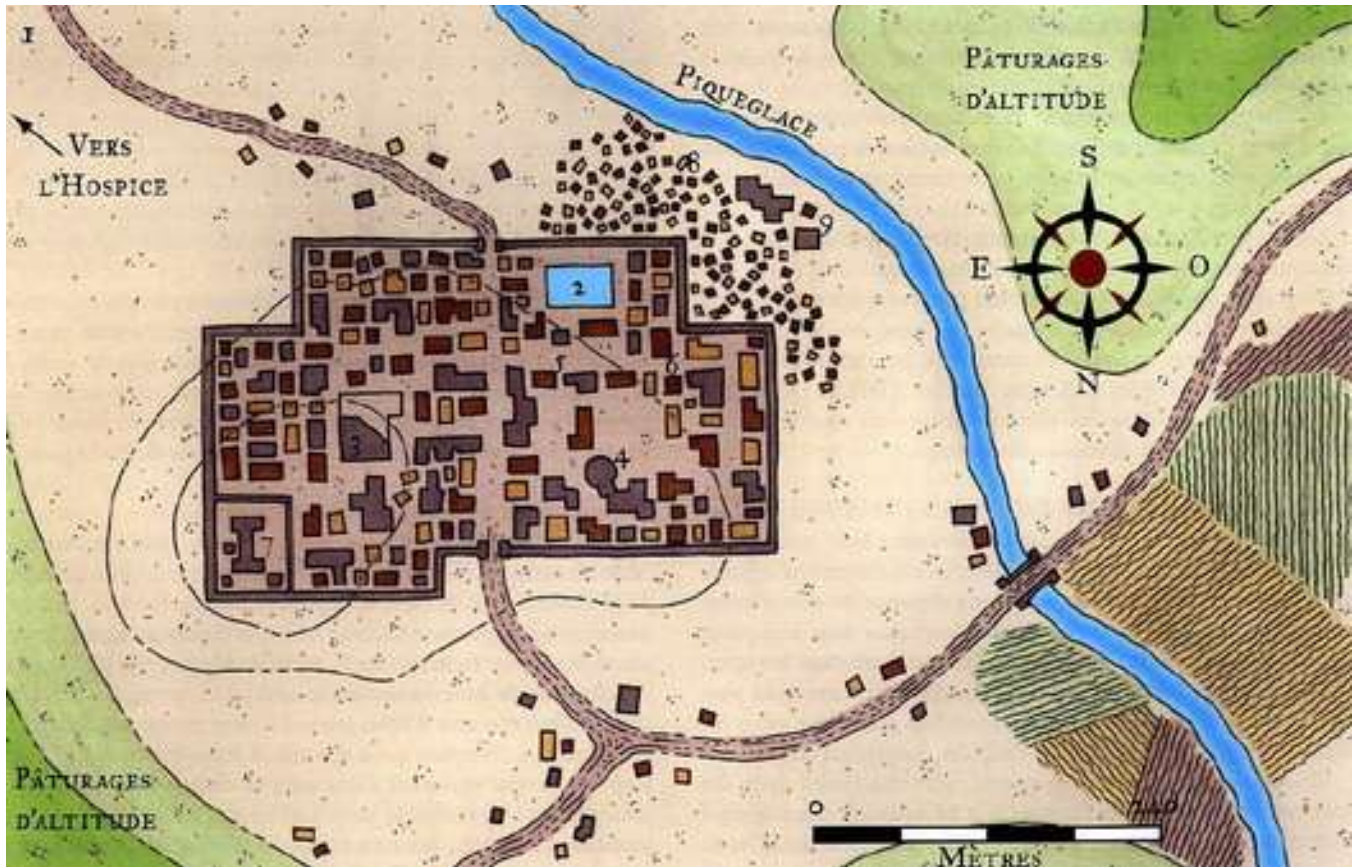
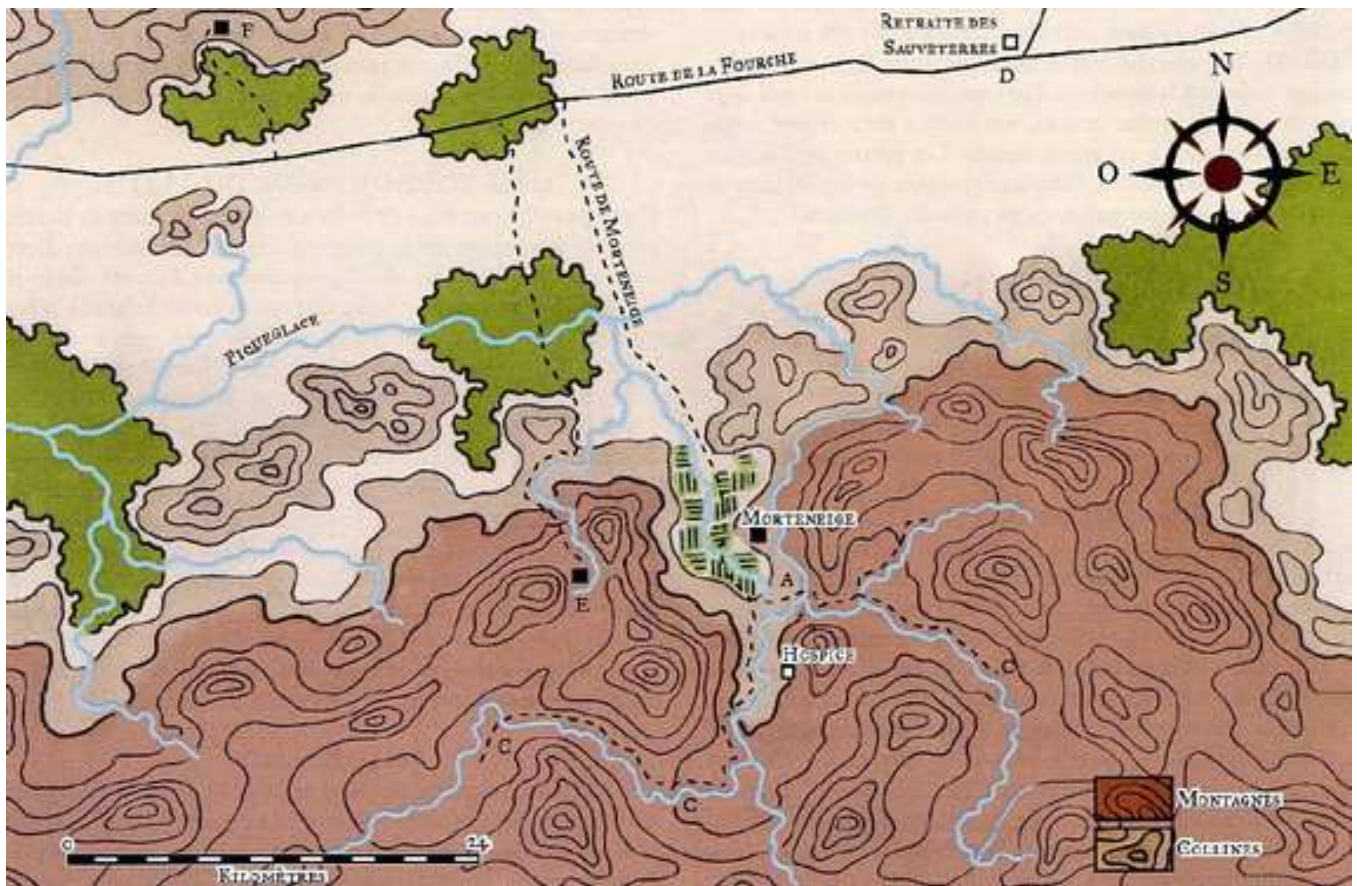
Un sort de Mythes et Légendes sera nécessaire pour découvrir les secrets de ces différents objets. Un petit sac contient également plusieurs gemmes de valeurs diverses (12 gemmes pour une valeur globale de 500 pièces d’or et 2 bijoux de 100 pièces d’or chacun) ainsi que trois lingots de platine, valant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

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

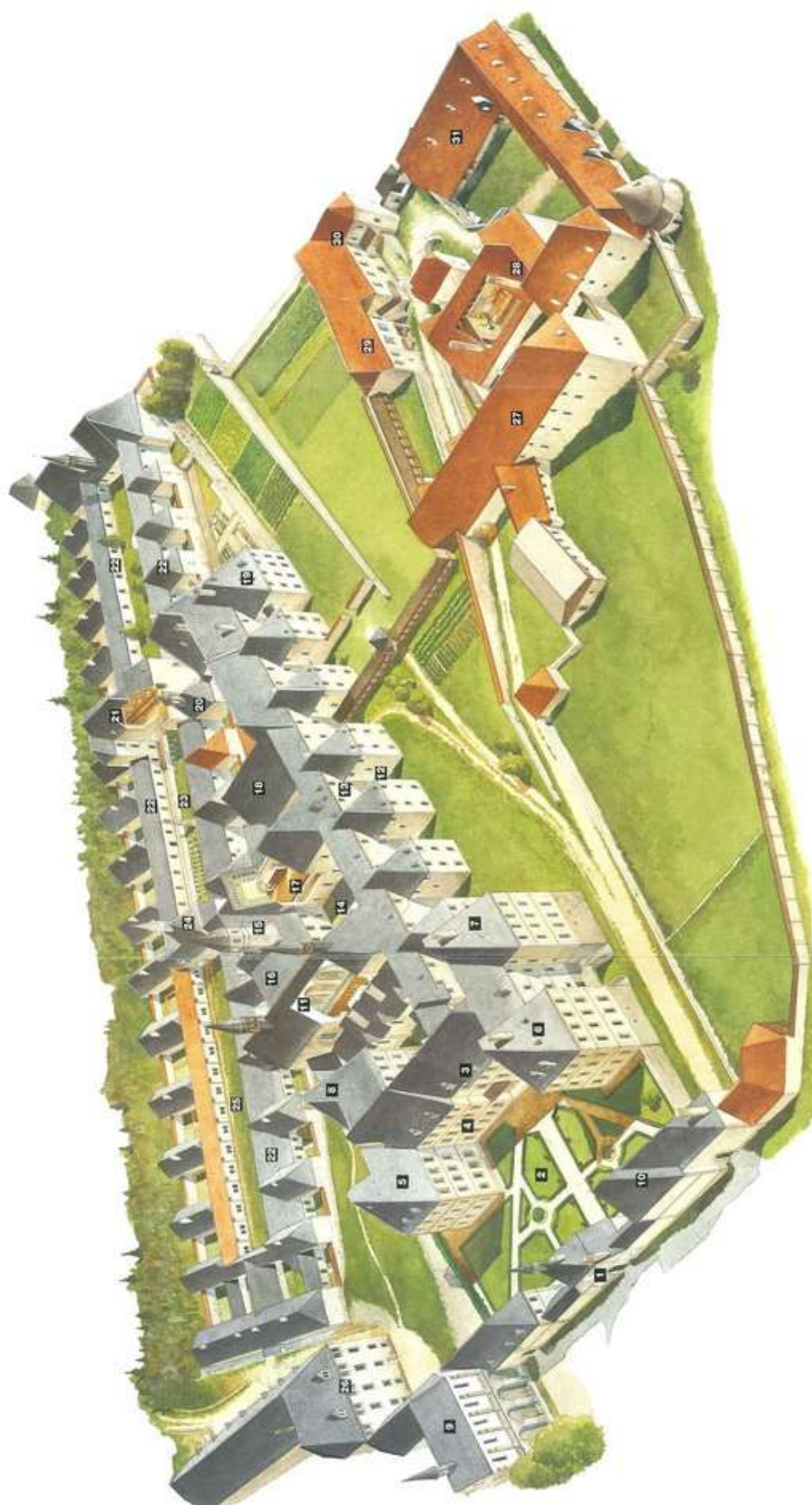
Le chapitre s’arrête juste à cet instant critique, sans même savoir ce qu’il y a en bas des chutes...

Plans et trajets jusqu'à Mortneige

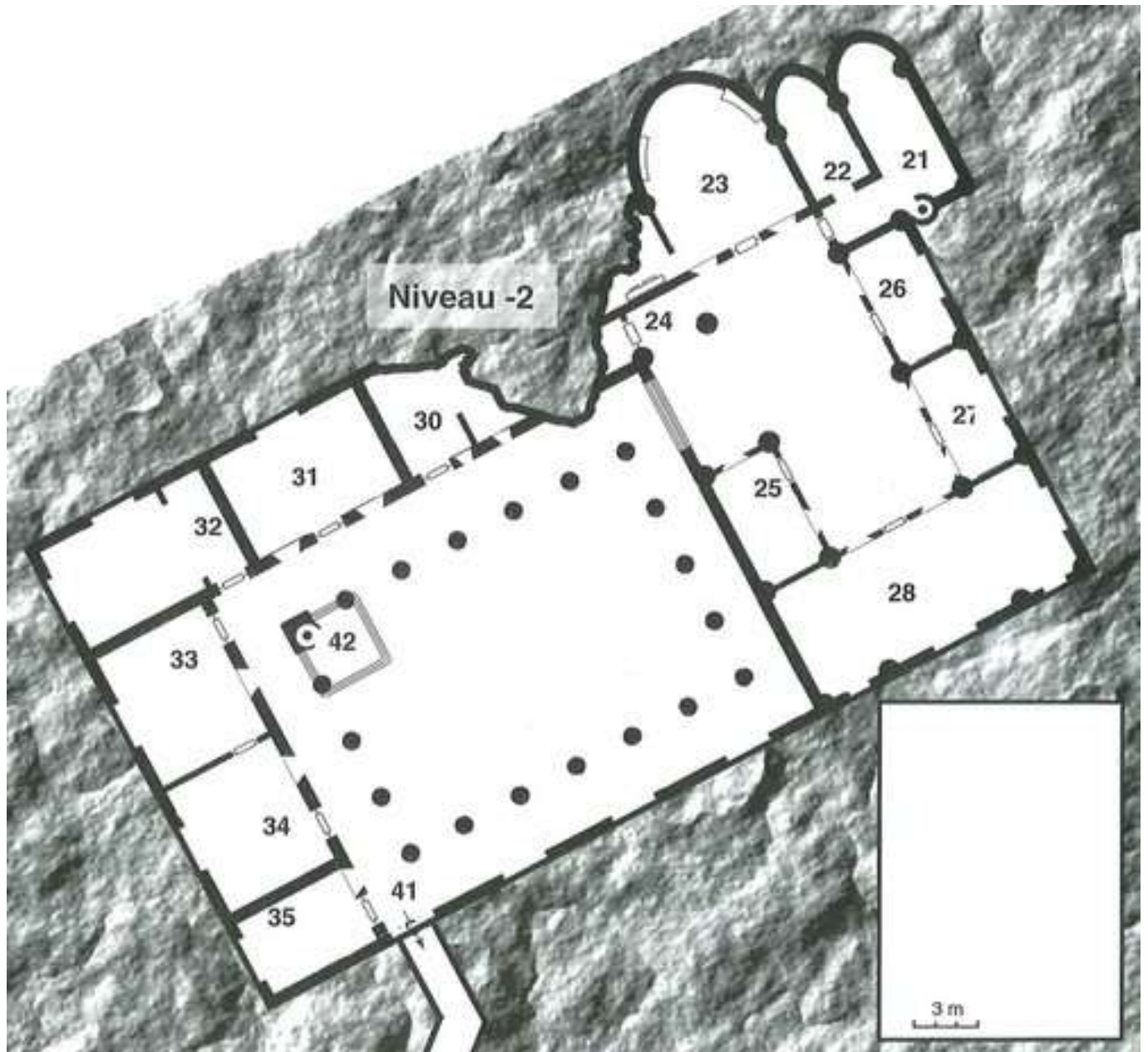




Vue du monastère



Plans des sous-sols



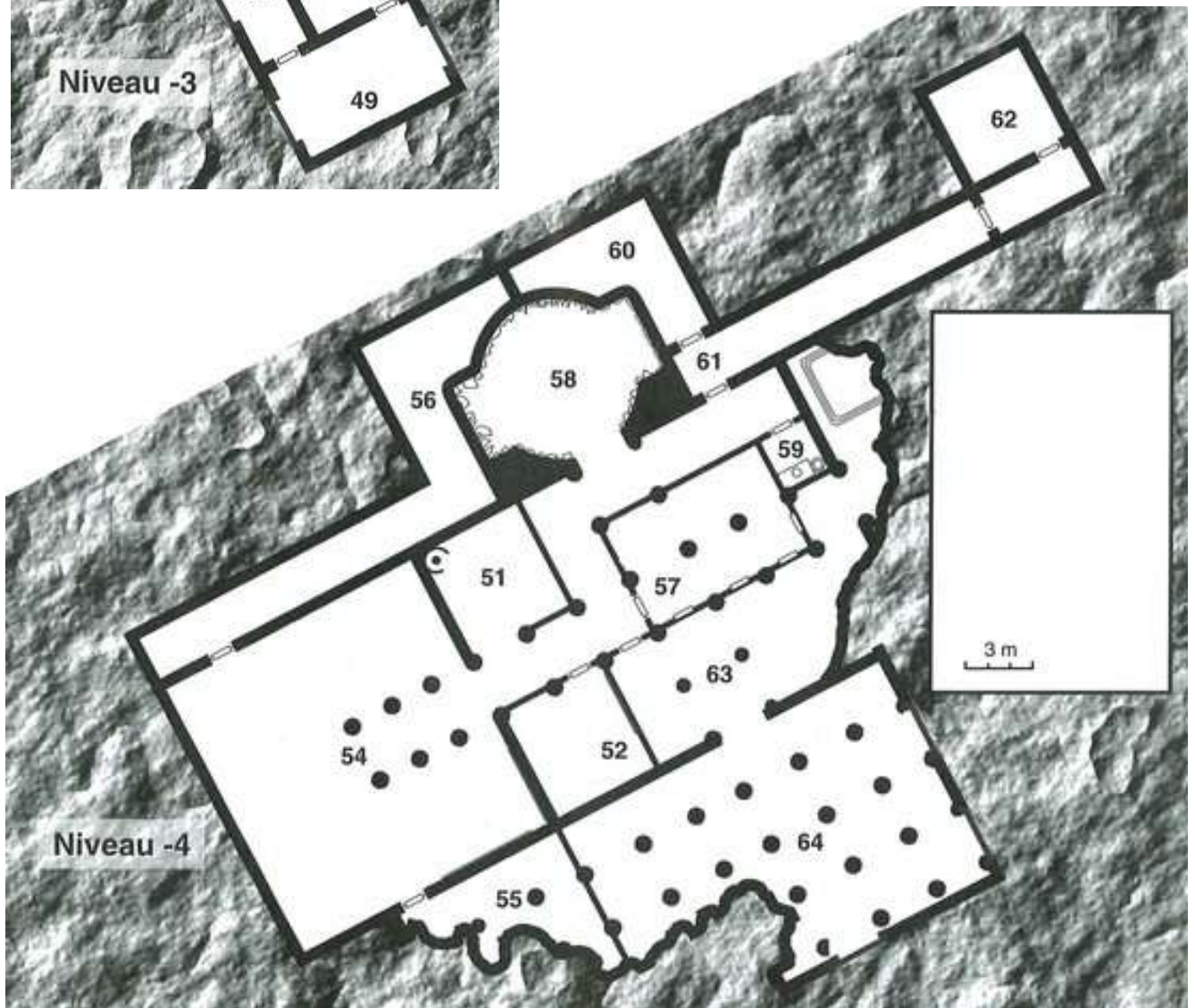
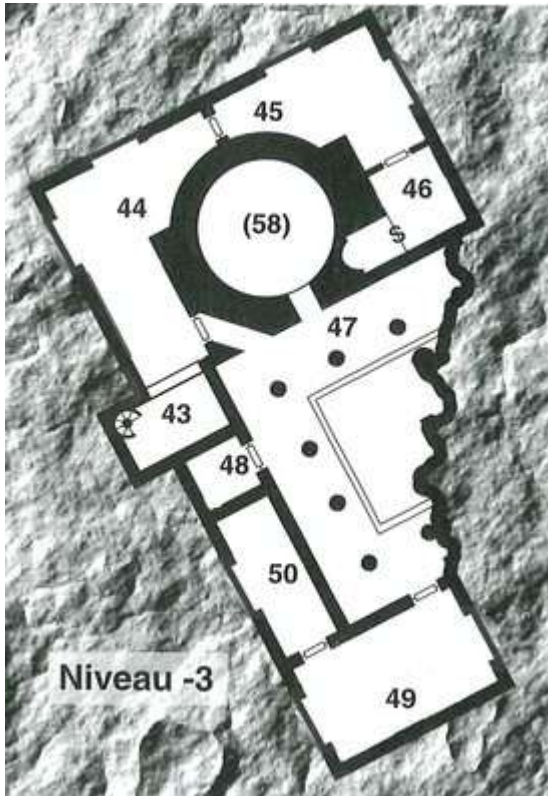


Tableau d'avancement des intrigues

A imprimer en format A3 pour une meilleure lisibilité

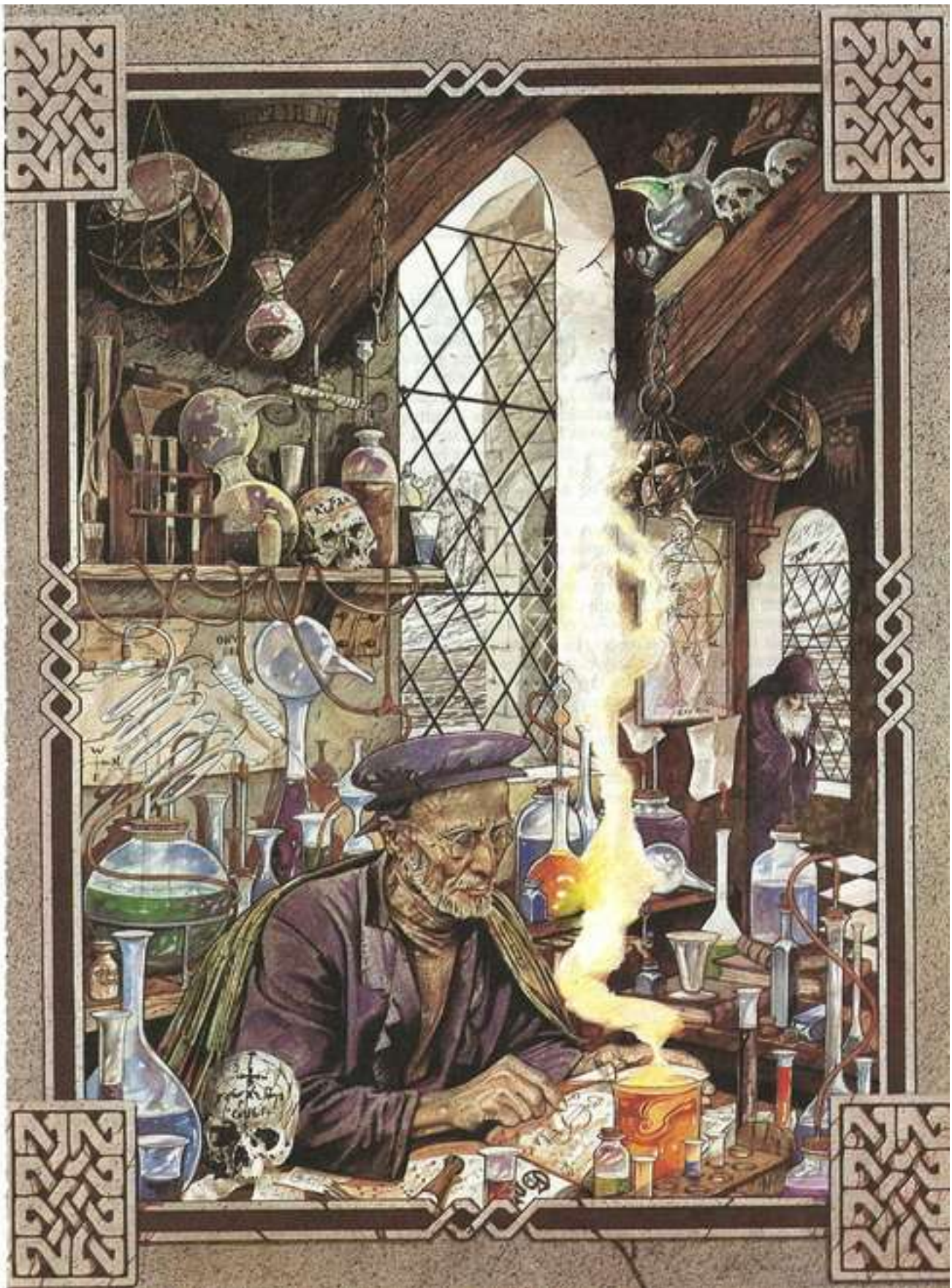
	Jour 1	Jour 2	Nuit 2	Jour 3	Nuit 3	Jour 4	Nuit 4	Jour 5
Visite du Prieur de Château-Suif	Est accueilli à l'hospice, sa suite restant au village	Anime la Grand-messe et rappelle le Grand Œuvre Procession dans les sous-sols et rituel pour protéger les bibliothèques	Messe à la mémoire de Palluis et cérémonie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

Déroulement de la dernière journée

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

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

Atelier d'alchimie



Recette de l'extrait de Lotus Noir

Infusion de Lotus Noir

Par Squth le Tentacule Pourpre

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

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

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

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

Infusion de Lotus Noir

Par Squth le Tentacule Pourpre

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

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

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

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

Chapitre 5 : La Voie des Druides

Synopsis

Les PJs possèdent désormais l’anneau tant convoité mais ce dernier est dépourvu de tout pouvoir. Quelles que soient leurs intentions (donner l’anneau au Comte Cormaeryn ou le détruire), il faut lui redonner ses pouvoirs et donc rencontrer les druides de la Haute Forêt, seuls capables de le faire. Ces druides imposeront aux PJs de suivre un chemin semé d’embûches le long du Cours de la Licorne, afin de les tester sur leur capacité à prendre du recul sur leurs actions et à les inscrire dans le grand cycle de la Vie. Le succès dans ses épreuves les mènera au pied des Monts Etoilés, à la rencontre de ce qui pourra réveiller l’Anneau...

Ce chapitre est l’occasion de découvrir la philosophie druidique et le folklore associé, et de découvrir son contraste avec la vie dite « civilisée » que connaissent souvent les PJs, ainsi que les tensions qui en découlent...

Inspirations...

- « Gladiator » (film de Ridley Scott – Juin 2000) => inspiration pour la scène de bataille entre l’Athalantar et la Haute Forêt
- Dragon Magazine n°35 « L’Ankou » et n°44 « Chemins secrets d’Ecosse » => créatures fantastiques
- <http://calendrier.celtique.free.fr> => description des fêtes celtiques, de leur cycle et de leur symbolique
- Conte de Bretagne sur les deux tailleurs bossus => danse des lutins

Plus dure sera la chute

C’est sur la perspective d’être entraînées dans les plus redoutables chutes d’eau du continent que les PJs reprennent leur quête, alors que les canoës dans lesquels ils ont pris place perdent toute manœuvrabilité en raison du courant. Il est uniquement possible, sous réserve de réussir un jet de Force DC 20 de les orienter péniblement vers un des rochers au milieu de la rivière et de s’échouer dessus. Toute tentative de se jeter du bateau pour rejoindre la rive à la nage est vouée à l’échec. Seule l’utilisation de magie pourrait permettre aux PJs d’accoster et ainsi de rejoindre un sentier tracé par le gibier le long de la falaise, permettant de parvenir sans risques au pied des chutes.

Alors que la chute semble inévitable, les PJs entendent (jet de Perception auditive DC 25 en raison du grondement de la cascade) des cris et des battements d’ailes approchant, puis voient fondre sur eux des pégases emmenées par Sylia, la sœur d’Arvenor emprisonnée à Mhiilamniir, pour tenter de les sauver. Seul un jet de Dextérité DC 20 permet aux PJs de réussir à s’agripper aux cordes attachées aux harnais que portent les pégases et de s’envoler juste avant de voir les canoës plonger dans l’écume des Chutes étincelantes... Un échec entraîne obligatoirement une chute de plusieurs dizaines de mètres sur les rochers en contrebas et 10D6 de dommages. Un jet de Vigueur DC 20 est ensuite nécessaire pour ne pas être assommé par l’impact et être entraîné sans résistance vers le deuxième rideau de chutes et des dommages équivalents. Si le jet de Vigueur est réussi, le PJ trouve assez de forces pour

s’échouer sur un des rochers en contrebas et être récupéré par ses compagnons et les pégases.



Après avoir repris leurs esprits et soigné leurs éventuelles blessures grâce à des plantes médicinales, Sylia explique aux PJs qu’elle était revenue à Port-Elfique pour y voir que les PJs avaient repris les canoës et alors compris qu’ils allaient, sans doute s’en être conscients, au-devant d’un danger mortel. Elle a donc immédiatement alerté ses contacts au sein du Conseil Sylvestre et plusieurs pégases sont venus de leur territoire des Monts Etoilés pour répondre à son appel, notamment en souvenir d’Arvenor. S’ils sont interrogés, les pégases pourront confirmer aux PJs qu’ils habitent au nord des Monts Etoilés mais les informeront aussi qu’ils ne s’aventurent jamais dans les hauteurs en raison

du froid qu’il y règne et des vents glacés qui empêchent toute créature volante d’y accéder.

Sylia souhaite bonne chance aux PJs pour la suite de leur voyage et les laisse suivre le sentier qui longe la Rivière Scintillante vers le sud-ouest. La rivière s’élargit progressivement et devient plus calme, un passage à gué étant même possible plusieurs kilomètres plus bas afin de rejoindre le chemin qui mène à Orbar, qui ne se trouve pas sur la route vers Eaubruissante et Sécombre.

Au deuxième jour de leur voyage et alors que le soleil commence à décliner, les PJs voient émerger au loin en direction de l’ouest, à moitié noyée dans la forêt, les vestiges d’une forteresse et notamment d’une vieille tour. Un jet de Connaissances du Nord ou des Elfes DC 25 permet d’apprendre qu’il s’agit d’un des derniers témoignages du royaume elfique de Sharrven, connu sous le nom de forteresse d’Argentlontain, depuis longtemps pillée. Un observateur extrêmement attentif (jet de Détection DC 30) peut remarquer une légère perturbation dans l’air au-dessus de la tour, comme si quelqu’un y faisait du feu de manière très discrète. Si les PJs s’y rendent afin d’y passer la nuit, ils auront le sentiment d’être observés sans pouvoir précisément discerner qui en est à l’origine. Il s’agit en réalité d’un groupe d’elfes fanatiques, nommé « Eldreth Veluuthra », qui a juré d’exterminer les humains de cette région et qui attaque tous les convois marchands qui se risquent au nord d’Eaubruissante. Le groupe est dirigé par Fairra Waeviyrn (guerrière elfe dorée niveau 8) et Urrinnar Mithainai (mage elfe doré niveau 7).

Ces elfes ont assisté au sauvetage des PJs par les pégases et ne voudront pas s’attaquer à un groupe qui dispose manifestement de liens privilégiés avec les créatures sylvestres, même s’il y a des humains parmi eux. Les PJs pourront explorer ce qu’il reste de la tour et notamment remarquer que le dernier étage, le mieux conservé, consiste en une succession de fenêtres, chacune d’entre elles étant similaire à une Boule de cristal limitée au champ de vision de la fenêtre en question, ce qui fait d’elle une tour de guet redoutable.

Si l’un des humains du groupe semble ne pas respecter les lieux et s’écarter un moment de ses compagnons, il sera la cible d’une embuscade pour l’enlever et le torturer à mort après avoir été emmené à une distance suffisante.

Un calme trompeur

C’est quelques jours plus tard que les PJs arrivent en vue de la ville d’Eaubruissante, ville similaire par bien des aspects à Lunargent et construite sur les deux rives d’une gorge, reliées par un célèbre son pont vieux de quatre millénaires, datant des

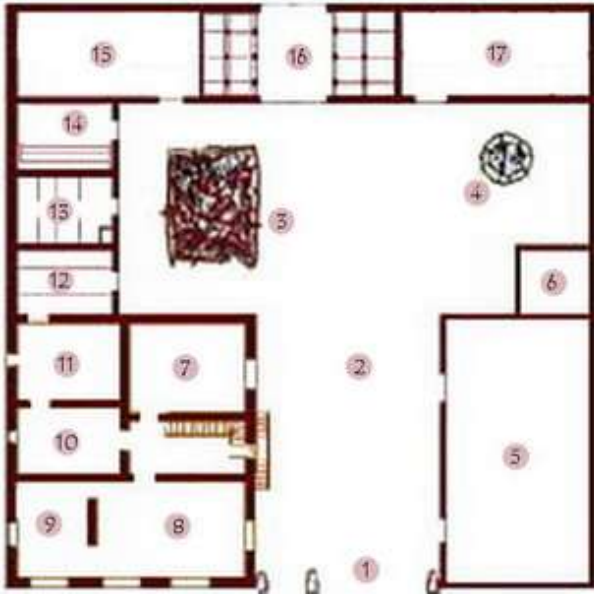
nains de l’Ammarindar. La ville respandit des couleurs de l’automne et la population se prépare doucement à l’arrivée de l’hiver dans quelques semaines.

Il est possible de se loger dans une des auberges de la ville, notamment la Vieille Chouette (particulièrement adaptée aux voyageurs en quête de tranquillité), au Plaisir de l’Enchanteur (réputée pour la magie qui anime des statuettes pour faire la conversation, des fontaines dans lesquelles évoluent des poissons ou même des pots de chambre luminescents dans le noir) ou enfin le Satyre Souriant, situé en haut de la falaise (réputé à la fois pour sa collection de trophées de chasse ou d’aventures et pour la vue qu’elle offre sur la ville).

Le lendemain peut être l’occasion d’aller acheter des provisions et du matériel divers au Marché du Croissant de Lune, nom de l’échoppe la plus connue de la ville, notamment pour ses champignons séchés. Certains de ses champignons peuvent servir de rations de longue conservation, d’autres de médicaments, et d’autres enfin à des fins plus « récréationnelles ». Les PJs pourront également discuter avec Johan le Gris, responsable d’une caravane de marchands itinérants du Trône de Fer, et donc associés au Zhentarim, qui sont de passage en ville et qui sont très intéressés par les récits de voyageurs venus par l’Est de la Haute Forêt puisqu’ils souhaitent établir une route permettant de relier Llorck et Sundabar. Ils pourront parler aux PJs de l’accroissement du commerce menacé par les pillages des barbares, en guerre contre les forces de l’Athalantar. Ils leur parleront du conflit qui s’envenime depuis plusieurs mois, qui paralyse l’économie et qui a déjà fait de nombreuses victimes. Le conflit a notamment pris une tournure dramatique depuis quelques mois avec l’enlèvement (et sans doute le meurtre) de la reine Loren-Maëlis, suite à l’attaque de son convoi par des barbares¹. Les zhentils présentent ces derniers comme étant cruels, sanguinaires, dénués de culture et « dépassés » historiquement.

Les PJs reprennent ensuite la route et, après deux jours de voyage en direction de Sécombre, distinguent une colonne de fumée qui semble monter d’une ferme située à quelques kilomètres de distance, comme si le feu était en train de la dévorer. S’ils décident d’apporter leur aide, les PJs traverseront de grands vergers de pommes avant d’arriver à la ferme. Un grand silence semble régner en ces lieux et les PJs finissent par trouver le corps d’un ouvrier abandonné au pied d’un arbre. Ses agresseurs semblent lui avoir fait avaler de force des fruits jusqu’à ce qu’il s’étouffe puis l’ont achevé d’un coup d’épieu. D’autres scènes de ce genre parsèment le verger et des cris semblent venir de la ferme.

¹ Les PJs peuvent avoir libéré celle-ci dans le Palais de Mhiiamniir mais cela n’aura a priori pas apaisé la situation...



1. Portail : Les lourds vantaux de bois bardés de fer du portail principal sont ouverts tandis que la porte cochère semble avoir été abattue à la hache.

2. Cour intérieure : Constituée de terre battue, elle est aujourd'hui rougie par le sang et c'est là que se trouvent encore quelques barbares avant qu'ils ne prennent la fuite.

3. Tas de fumier : D'une hauteur d'un mètre et utilisé pour les litières de la porcherie, des morceaux de corps humains en dépassent.

4. Puits : Plusieurs enfants y ont été jetés, certains d'entre eux ne sont pas encore noyés.

5. Dépendances : C'est ici que sont stockés les tonneaux de jus de pomme et que s'effectue la fermentation, plus ou moins longue en fonction du degré de sucre et d'alcool attendu. On y trouve plusieurs dizaines de récipients divers (bouteilles, dame-jeannes, tonnelets de contenances variées...) mais également un alambic qui permet la distillation du lambig, alcool fort de pomme. Une échelle permet d'accéder à un grenier dans lequel logent les ouvriers de la ferme.

6. Remise : Lieu de stockage des vieux outils et autres rebuts.

7. Bureau du maître : C'est ici que le propriétaire gère son exploitation et il est possible de trouver des inventaires, des livres de comptes... L'ensemble est à présent dévasté et le feu est en train de ravager la pièce. L'escalier de l'entrée permet d'accéder à une grande chambre commune où vit la famille de paysans qui possèdent la ferme.

8. Salle à manger : Le buffet qui contenait la vaisselle a été renversé et fracassé à coups de hache.

9. Salon : Dotée d'une cheminée, c'est la pièce de repos. Elle a été également ravagée et les meubles ont été jetés dans l'âtre pour propager l'incendie.

10. Cuisine

11. Cellier : La nourriture qui y était stockée a été soit mangée, soit emportée, soit mise à terre pour qu'elle soit perdue.

12. Buanderie

13. Porcherie : Les porcs, servant à la consommation des ouvriers et des paysans, ont tous été égorgés et il règne une odeur épouvantable.

14. Poulailier : Certaines des poules ont été emportées mais la plupart sont encore dans leurs cages.

15. Meule à pommes : C'est ici que sont stockées les pommes une fois récoltées, variété par variété, dans des grandes caisses de bois. Elles sont ensuite versées dans une grande auge de pierre circulaire sur laquelle roule une meule actionnée par un cheval afin de transformer les fruits en une pâte compacte. Cette pâte est ensuite laissée à macérer plusieurs heures dans d'autres auges.

16. Porche : Il permet d'accéder à d'autres vergers, plantés de différentes variétés de pommes. Sous les arcades sont rangées les charrettes à bras servant à la récolte des fruits.

17. Pressoir : Un « bras » de bois permet d'actionner une pression sur la pâte de pomme étalée en grandes plaques, afin d'en extraire le jus qui est immédiatement mis en fûts de plusieurs centaines de litres. Un des paysans a eu sa tête placée sous le pressoir et lentement écrasée.

La ferme est désormais la proie des flammes et est en train d'être pillée par un groupe de barbares d'Uthgardt², du clan du Grand-Père Arbre, qui ont massacré les hommes et les enfants et violé les femmes. L'arrivée des PJs, d'autant plus si ces derniers les attaquent, les fera fuir dans les profondeurs de la forêt, pensant qu'il s'agit de forces de l'Atalantar. Cela ne sauvera pas les fermiers qui exploitaient cette ferme cidricole mais il sera possible de trouver quelques survivants qui s'étaient cachés dans des barriques ou sous des monceaux de pommes. Ces derniers

² 10 guerriers de niveau 3

confirmeront aux PJs qu'ils ont été attaqués par des barbares, que ceux-ci semblaient déchaînés (c'est-à-dire comme s'ils étaient animés d'une folie meurtrière) et que les attaques de ce type se font faites de plus en plus régulières ces derniers mois. De fait, si les PJs rassemblent les corps des victimes, ils pourront constater que les barbares ont effectivement fait preuve d'une grande sauvagerie et qu'ils ont plus cherché à détruire qu'à piller en réalité.

Une fouille plus complète (jet de Fouille DC 18) permet de retrouver à plusieurs endroits des petites boules de papier contenant des petits cristaux rougeâtres et destinées à être ingérées. Il s'agit en fait de Sels Rouges, reliquat de ce qui a été vendu par les nains aux Zhentils à Fès-El-Umbir (et initialement destinés à des chevaliers de Tempus mais dérobés par les barbares). L'ingestion de cette drogue explique pour partie la sauvagerie dont ont fait preuve les barbares.

Après quelques heures, un détachement de cavaliers arrive en provenance de Sécombres et prend le relais des PJs, en leur confirmant les dires des paysans et en leur recommandant la plus grande prudence dans leur voyage, notamment en ne s'éloignant pas des routes principales. Les cavaliers leur demandent également de passer se signaler à Sécombres pour qu'il n'y ait pas d'équivoque avec d'éventuels mercenaires à la solde des druides de la Haute Forêt.

Guerre de conquête

C'est le lendemain, alors que le climat est doux et que tout semble calme, que les PJs prennent soudainement conscience du silence qui frappe les habitants de la forêt qu'ils sont en train de traverser. Des bruits lointains de tambours de guerre commencent à se faire entendre et des clameurs retentissent, sans qu'il soit possible à ce stade de les identifier, le relief empêchant de voir au-delà de la ligne de collines proche des PJs.

Un sourd grondement de bruits de sabots heurtant violemment le sol se fait alors entendre, marquant sans aucun doute possible le signal d'une charge. Un jet de Perception auditive DC 15 permet de comprendre que les cavaliers qui en sont à l'origine sont dans la forêt et sont en train d'arriver à bride abattue en direction des PJs !

La centaine de cavaliers (flèche violette) qui arrive droit sur les PJs (flèche jaune) est menée par le roi de l'Athalantar, Jean Brasdacier, monté sur une créature terrifiante, tenant à la fois du Worg et de l'Ours des cavernes, mais d'une taille proche du rhinocéros, avec la vitesse du guépard. Il s'agit de son fameux « Antilogos », monture confiée par Tempus et dont la force n'a d'égal que sa furie au combat.

Les PJs n'ont d'autre choix que de se mettre à couvert sous peine d'être impitoyablement piétinés par la troupe. S'ils décident de se montrer ou font mine de les attaquer, les cavaliers les prendront pour des éclaireurs ennemis et les chargeront avec leurs lances lourdes. S'ils s'écartent, les cavaliers passent sans leur prêter attention et disparaissent derrière un repli de terrain, duquel monte une encore plus immense clameur à l'arrivée de cette troupe.

Les PJs peuvent alors découvrir une scène de bataille dantesque opposant les forces d'Athalantar à un assemblage de différentes factions de la Haute Forêt.

Ces dernières comprennent les barbares d'Uthgardt du clan du Grand-Père Arbre, soutenus par des êtres de la Haute Forêt (lanciers centaures notamment) et des elfes sylvaains de Caerilcarn, menés par Morgwais, la Dame des Bois, qui se bat pour réunir toutes les communautés elfes de la Haute Forêt sous une seule bannière.

Elles sont également menées par Ambarra Colombe, rôdeuse appartenant à l'ordre des Chevaliers de Myth Drannor et aux Ménestrels, mais également une des Sept Sœurs.

Les forces de l'Athalantar comptent plusieurs bataillons de fantassins de l'armée régulière mais surtout des régiments de cavaliers des clergés de Tempus et de Tyr, traditionnellement alliés autour du Roi. De plus, plusieurs groupes de mercenaires ont été recrutés et les PJs auront la surprise de voir parmi eux les guerriers maztèques des Aigles du Soleil, déjà rencontrés à Triboar.

Les barbares et leurs alliés ont l'avantage du nombre, comptant plusieurs milliers de membres en tout contre quelques centaines pour les forces de l'Athalantar, mais elles sont peu disciplinées et l'arrivée inattendue de la cavalerie menée par Jean Brasdacier, qui passe à travers la cavalerie centaure avant de rejoindre le cœur de la bataille, achève de les désorganiser. Cette troupe a eu recours à plusieurs sorts de Téléportation de groupe pour se retrouver discrètement dans le dos de leurs opposants et ainsi de les prendre à revers.

Lorsque les PJs arrivent sur la scène, les fantassins des deux camps (flèche rouge pour les barbares, flèche verte pour les elfes des bois et flèche bleue pour les soldats de l'Athalantar) sont en train de se combattre férocement, après une première charge des cavaliers de Tyr menés par l'ex-paladin Sparhawk, actuellement en train de faire repli avec ses hommes pour préparer une deuxième charge. Les mercenaires (soit deux cents personnes) restent en retrait sous les frondaisons afin de ne pas pouvoir déterminer leur nombre exact.

Les PJs ont alors la possibilité de rester spectateurs, ce qui est sans doute la solution la plus sage pour la suite des événements, mais

peuvent également prendre parti pour l'un ou l'autre des camps et ainsi rejoindre le combat. Affronter les forces de la Haute Forêt de manière visible rendra les contacts considérablement plus difficiles avec les druides tandis que les rejoindre contre l'Athalantar risque de mettre les PJ's au ban de la société, dans la mesure où l'Athalantar fait partie de l'Alliance des Seigneurs.

C'est alors que le combat semble tourner à l'avantage de l'Athalantar et que le signal est donné aux forces mercenaires pour porter l'assaut final, que les arbres sous lesquels ces dernières sont stationnées se révèlent finalement être des Sylvaniens qui font des ravages dans leurs rangs avant de rejoindre la bataille, qui reprend une tournure indécise.

Cependant, les Sylvaniens ont à peine le temps de rejoindre la bataille que de très forts coups de tonnerre semblent frapper la scène et que ce qui semblait être un bosquet isolé laisse la place à un groupe de nains rassemblés autour d'étranges constructions, jusque-là couvertes par une puissante Illusion. Les nains s'activent pour recharger ce qui est en réalité des canons, fruits d'une collaboration entre les gnomes de Lantan, qui ont redécouvert la poudre, et les nains du Delzounderl, qui ont apporté leur expertise métallurgique. Leurs boulets sont enflammés et sèment rapidement la panique parmi les Sylvaniens en feu et la plupart succombent sur place, n'en laissant que quelques rares prendre la fuite. La panique gagne alors les rangs de l'ensemble des forces de la Haute Forêt qui partent en débandade sous les coups des fantassins et poursuivis par les unités de cavalerie.

Le soleil se couche sur une nette victoire de l'Athalantar et, même si des victimes sont à compter des deux côtés, la Haute Forêt a subi des pertes nettement supérieures. Tandis que les fantassins nettoient le champ de bataille et achèvent les éventuels blessés ennemis, les adeptes de Tyr et de Tempus passent pour soigner les plaies des combattants victorieux...

Dernière halte

C'est sur des chants de fête et sous les vivats de la foule que rentrent les soldats dans la capitale de l'Athalantar, à Sécombe.

Les PJ's ont la possibilité, s'ils se font connaître ou qu'ils ont participé de manière active à la victoire, d'être accueillis officiellement au château. Ils peuvent de manière plus informelle loger dans une des deux principales auberges de la ville. La Harpe aux Sept Cordes, située sur le bord de la rivière traversant la ville, est constituée de multiples pièces et alcôves, séparées par de lourdes tapisseries venues d'Eauprofonde et

reliées par différents couloirs dans lesquels il est facile de se perdre. De trois à sept bardes sont toujours en train de se produire, faisant du lieu un véritable point de rencontre pour tous les aventuriers.

L'Esprit Chantant est d'un confort supérieur, avec ses parquets et ses meubles en bois exotique, et offre plusieurs chambres individuelles (avec une baignoire dans chacune d'entre elle) ainsi qu'une restauration plus raffinée. Le propriétaire, Herverseer Plumeauvent, est attentionné et discret envers ses visiteurs.

Les possibilités de rencontres sont nombreuses à Sécombe et les PJ's peuvent notamment entendre un barde leur chanter au cours d'une soirée la « ballade de l'Orfeu »³, chantée pour la 1^{ère} fois ici il y a plusieurs dizaines d'années.

Les PJ's seront ensuite abordés par une elfe des bois dénommée Izai Thunnvangan, qui se présente comme une rôdeuse connaissant bien les secrets de la Haute Forêt. Elle se fait discrète compte tenu du contexte et de la suspicion à l'égard des elfes des bois mais elle propose ses services aux aventuriers de passage qui souhaiteraient en explorer les profondeurs.

Elle peut leur parler de la rivière elle-même et de son caractère sacré, ainsi que la légende selon laquelle toutes les races de Toril sont nées aux sources de cette rivière et qu'elles sont descendues le long de la rivière pour coloniser le monde. Elle leur précise de plus que « le cours de la Licorne ne suit pas le cours des saisons d'ici ». Elle leur conseillera de se comporter avec respect vis-à-vis des créatures sylvestres et leur proposera à chacun de leur écrire leur nom en langage sylvestre⁴. Elle pourra leur proposer de leur permettre de rencontrer les druides qui habitent le long du Cours de la Licorne, s'ils le désirent.

Elle les avertira enfin du fait que remonter le Cours de la Licorne peut être dangereux (rares sont ceux qui s'y aventurent), que c'est une épreuve qui peut les faire douter d'eux-mêmes et qu'il leur faudra « du cœur et un mental de résistant ».

Si les PJ's souhaitent se ravitailler ou faire quelques courses sur le marché de Sécombe, ils pourront rencontrer les représentants locaux du Priakos des Six Coffres et comprendre que ceux-ci encouragent à demi-mots le conflit dans la mesure où les actions des barbares empêchent l'exploitation des ressources forestières, qui assurent des revenus importants à l'Athalantar et à leur compagnie marchande.

Plusieurs jets de Renseignement sont nécessaires pour apprendre de plus que les mercenaires ont été recrutés justement grâce au financement du

³ En annexe du présent chapitre

⁴ Ces noms leur serviront lors de leur rencontre avec les satyres

Priakos des Six Coffres (jet DC 15) et que les canonniers nains ne doivent leur présence qu'à l'insistance du Transmarche du Mineur auprès des autorités du Delzounderl (jet DC 20), les canons étant fort rares et essentiellement au stade de l'expérimentation. Il sera enfin possible d'apprendre que les forces de l'Athalarant ont été renseignées sur les mouvements des forces de la Haute Forêt par des membres du Priakos qui les avaient infiltrés (jet DC 25), ce qui explique que les canonniers seraient prêts à faire feu sur les Sylvaniens dès qu'ils se montreraient et que les mercenaires ont été délibérément sacrifiés sur l'autel de la victoire.

Si les PJs leur semblent à la recherche de travail rémunéré, ils les orientent vers un sage qui est aussi alchimiste, nommé Amelior Amanitas, qui habite dans les collines surplombant la ville, dans une sorte de terrier hobbit avec plusieurs pièces, en compagnies de chats de plusieurs couleurs et de différentes sortes de golems.

Si les PJs se présentent à lui, il leur expliquera qu'il recherche effectivement des aventuriers pour lui rapporter une branche d'un arbre enchanté extrêmement rare au sein de la Haute Forêt dont les feuilles d'or sont gravées de sortilèges, de la même façon qu'un grimoire, sachant que ces feuilles n'apparaissent qu'à l'automne. Il sait que cet arbre se situe près du Cours de la Licorne mais que personne n'en connaît l'emplacement exact. Il est prêt à payer cher pour avoir cette branche, si possible porteuse de feuilles (3000 pièces d'or par feuille). Il est proche d'Alustriel de Lunargent et pourra avoir entendu parler des PJs si ceux-ci mentionnent leurs noms.

A quelques kilomètres de distance se trouve un autre bâtiment remarquable de la ville, à savoir la « Brasserie Sparhawk », où est brassée la célèbre bière du même nom. Les visiteurs y sont toujours bien accueillis et, même s'il n'est pas possible d'y voir le chevalier Sparhawk, il est possible de la visiter et d'en déguster les spécialités. Les PJs pourront également apprendre à cette occasion que Sparhawk a annoncé avoir défait il y a quelques semaines des créatures « faites d'Ombre » à proximité des ruines du Donjon de Hark mais nul ne sait dire si ces créatures étaient réelles ou bien nées de l'imagination alcoolisée de son auteur⁵.

Un rythme de fêtes

Les PJs vont à présent devoir prendre la route de la Haute Forêt et remonter le Cours de la Licorne pour y rencontrer des druides supposés pouvoir

⁵ Ce portail, situé dans les profondeurs du Donjon, servira de passage lors du dernier chapitre, afin de combattre les Reflets

les aider pour permettre à l'Anneau de retrouver ses pouvoirs.

Qu'ils soient guidés ou non par Izai Thunnvangan, il n'est pas très difficile de suivre les sentiers qui longent la rivière et, compte tenu du conflit en cours, ils ne rencontreront personne sur leur trajet. Ce n'est qu'après plusieurs jours de marche en forêt, dans un environnement de plus en plus difficile et alors que la trace disparaît progressivement, que les PJs parviennent à un espace plus découvert, à proximité d'une majestueuse cascade, première de celles que l'on nomme également les Sept Sœurs. Les PJs peuvent remarquer au cours de leur marche d'approche que la forêt se fait plus profonde et que sans doute peu d'humains sont déjà passés ici.

Izaï profite de ces journées de voyage pour leur parler des merveilles de la Haute Forêt et de ses mystères, présentant notamment les Monts Etoilés et les noms que leur ont donné les elfes et les humains (N'landroshien (Lumière dans les Ténèbres – Pic de l'Ombre), Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), Y'cervarkiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et Y'angarothien (Feu divin - Angaroth)).



Un groupe de silhouettes, chacune portant une aube à capuchon noire ou grise et assise sur un rocher grossièrement façonné, attend les PJs en silence, formant un grand cercle au milieu duquel les arrivants sont invités à se placer. Il s'agit des druides du conclave des « Sentinelles de Sevreld », principal regroupement de druides dans la Haute Forêt et surtout en charge de la

sauvegarde du Cours de la Licorne. Ils demandent donc aux PJs le motif de leur venue et pourront ainsi les écouter leur parler de l'Anneau de l'Hiver et de leurs motivations pour en raviver les pouvoirs.

Après que les PJs aient exposé leur requête et sans commentaires particuliers des druides, ceux-ci leur demandent de prendre congé pour qu'ils puissent délibérer. Quelles qu'aient été leurs actions au cours de la bataille (mais d'autant plus s'ils ont combattu les forces de la Haute Forêt), les druides n'ont aucune confiance dans les PJs. Ils ne veulent cependant pas s'opposer à leur quête dans la mesure où ils pensent que l'anneau doit peut-être jouer un rôle dans un cycle beaucoup plus long de régénération du monde. Ils souhaitent donc les soumettre à plusieurs épreuves avant de leur révéler la seule façon de rendre ses pouvoirs à l'Anneau.

Les épreuves symbolisent le cycle de la Vie et de la Nature (ou Déesse-Mère), en suivant le rythme des fêtes druidiques, et montrent l'inscription des grandes étapes de la Vie (naissance/enfance, jeune adulte, adulte dans la force de l'âge, vieillesse/mort) dans le grand cycle de la Nature. La succession des fêtes au cours de l'année symbolise à la fois le cheminement intérieur de l'être humain et les grandes phases de l'existence humaine.

Après plusieurs heures de discussions et de réflexion, les druides font donc revenir les PJs pour les informer que s'ils souhaitent voir leur requête exaucée, ils devront se soumettre à certaines épreuves le long du Cours de la Licorne. Le fait de réaliser ces épreuves permettra aux PJs de prouver leur valeur et convaincra les druides de leur faire rencontrer ceux qui peuvent réellement réactiver l'anneau.

Si les PJs acceptent sans discuter, les druides les informent qu'ils participeront dès ce soir à un de leurs rituels, afin de démarrer le « cycle des épreuves ». Il s'agit en réalité de la fête d'Imbolc (associée à la reprise de la vie, à la pureté et à la renaissance) même si cela n'est pas dit aux PJs.

Naissance d'un Destin

A la tombée de la nuit et alors que le silence de la forêt est uniquement troublé par la cascade toute proche, les druides invitent les PJs à s'approcher au centre du cercle, tandis que la lune se lève, le climat semble changer et se refroidir. Il fait soudainement plus froid, les arbres semblent soudainement sans feuilles, et un paysage d'hiver apparaît à la lumière de la lune.

Deux des druides ôtent alors leurs capuches et se révèlent être des femmes, à qui revient la responsabilité de mener la cérémonie.

Chacun des participants se déchausse et se fait laver les pieds et les mains en signe de purification, grâce à deux récipients remplis dans la cascade. Au moyen d'une serpe d'or, les deux druides coupent ensuite délicatement quelques branches d'un gui proche, symbole de l'âme et de la continuité de la vie après la mort, puis les plongent dans une préparation à base de lait chaud fraîchement tiré, de miel et de muscade, avant de faire boire plusieurs gorgées de cette boisson à chaque participant.

Les PJs sont ensuite invités à passer sous un trilithe (mégalthé composé de deux pierres verticales surmontées d'un linteau horizontal), symbole de l'accouchement et de l'arrivée dans une nouvelle vie, puis reviennent au centre du cercle où les vestales ont allumé huit chandelles avant de les disposer au centre d'un bassin de cuivre vide.

L'une des célébrantes se dirige ensuite vers le PJ le plus « proche » de la Nature (druide, rôdeur, barbare, elfe...) et lui demande de remplir (seul et dans le recueillement) le bassin des chandelles, de manière à les faire juste surnager sans les renverser, au moyen des deux récipients situés à côté de la source (de 1,3 et 0,6 litre de contenance respectivement) et en versant exactement 1,1 litres d'eau dans le bassin.

Il faut donc verser 2*0,6 litres dans le récipient de 1,3 puis remplir une nouvelle fois le récipient de 0,6 litres. On le verse dans le récipient de 1,3 litres jusqu'à ce que ce dernier soit totalement rempli. Ainsi on a rajouté 0,1 litre, et le récipient de 0,6 ne contient plus que 0,5 litres. On vide le récipient de 1,3 litres et on y verse les 0,5 litres. Il suffit alors de rajouter 0,6 litres (0,5+0,6=1,1)⁶.

Une fois les chandelles correctement en place, la célébrante entame un rituel de Sylvanus tandis qu'est simulé le sacrifice d'un taureau, dont le sang ne coulera pas en réalité => « Sylvanus, épargne ce taureau mais reçoit notre prière ». Si la bataille de l'Athalantar leur a été défavorable, les druides sont particulièrement agités et la prière se fera à Malar, le taureau étant alors réellement sacrifié et son sang versé dans la rivière.

Pendant le sacrifice est donc conduit le rituel du Serment de Chêne, Frêne et Aubépine, au cours de laquelle le druide réunit des feuilles des trois arbres concernés et les jette dans le Cours de la Licorne, emmenant avec elles sa prière à Sylvanus.

Chacun se recueille quelques minutes en silence, le temps que les feuilles soient emportées par le courant, puis la Première Sentinelle de Sevred

⁶ L'épreuve peut être simulée avec des vraies bouteilles, coupées de façon à avoir la contenance requise

emmène les PJs sur un chemin discret, qu’il leur faudra suivre jusqu’à une prochaine cascade.

Il leur pose la question « voulez-vous toujours affronter votre Destin ? » et les avertit sur le caractère potentiellement fatal des épreuves qui les attendent, que ce soit directement ou parce qu’un PJ peut adopter un comportement « inapproprié » et s’attirer les foudres des habitants, chacun d’entre eux possédant une facette agréable et une autre mortelle.

Si les PJs comptent un druide, un rôdeur ou un barbare d’Uthgardt dans leurs rangs, ce dernier est formellement averti qu’il sera tenu pour responsable des actions de ses compagnons en cas de comportement contraire au lieu, à ses habitants ou à ses traditions. Le PJ en question sera soumis à une « geis », engagement formel dont le non-respect est soumis à une peine mortelle (équivalent d’un sort de Malédiction, ne pouvant être levée que par un adepte de Sylvanus).

Insouciance de l’enfance

Ce n’est qu’au cours de la journée suivante, alors que les PJs avancent en silence sous les frondaisons, qu’ils prennent conscience de l’évolution du climat vers des températures plus douces, de l’apparition de bourgeons sur les arbres et de premières fleurs dans les sous-bois. Les PJs se sentent plein de vigueur et insouciants, leurs difficultés et la longueur de leur quête ne leur paraissant qu’une péripétie anodine.

Avant d’arriver en vue d’une cascade qui se fait entendre au loin, les PJs traversent des bois dans lesquels résonnent des rires et des cris d’enfants. Un jet de Détection DC 15 permet de voir au sol de mystérieux assemblages de branches qui semblent donner des directions et constituer un jeu de piste vers un lieu inconnu, mais sans que le parcours ne semble avoir de logique. Il s’agit en réalité de l’œuvre de lutins (ou pixies) qui tentent de perdre les PJs et de les attirer, par jeu, sur le territoire d’un couple de Bêtes de Malar, mais sans attirer les monstres eux-mêmes (ce qui veut dire que les PJs peuvent esquiver le combat en partant de ce territoire, s’ils en prennent conscience).

D’autres lutins aquatiques (ou nixies) tenteront de les séparer en les appelant à proximité de la cascade, où se cache un Naga Aquatique⁷ de très grande taille, qu’il faudra combattre.

Les lutins le font plus par esprit malicieux que par méchanceté (en particulier pour les pixies) mais l’adversaire reste néanmoins mortel...

⁷ Cf. respectivement Manuel des Monstres de Faerun page 20 et Manuel des Monstres page 140



Si les PJs sortent victorieux de leurs combats ou, mieux, qu’ils montrent ostensiblement qu’ils apprécient la farce des lutins, ils sont invités à la danse que ces derniers font sous la lune, autour d’un menhir.

Leur ronde se fait au rythme du pipeau et du violon mais les lutins ne font que répéter toujours la même phrase :

« Dilun, dimeurz, dimerc'her ! »

Soit « lundi, mardi, mercredi ! » en langage sylvestre.

Si un PJ a l’initiative de proposer une suite à cette chanson (par exemple, « Diriaou ha digwener », pour « jeudi et vendredi », ou « Ha disadorn ha disul » pour « et samedi et dimanche »), les lutins seront enchantés et proposeront au PJ concerné d’obtenir une récompense pour le remercier de leur avoir appris une nouvelle chanson. Si l’un des PJ parle le Sylvestre, le joueur concerné peut exprimer sa rime en commun...

Le PJ en question fait un vœu puis les lutins l’empoignent et le jettent plusieurs fois en l’air, jusqu’à ce que le PJ sombre dans l’inconscience, les autres PJs tombant alors également inconscients.

Si plusieurs des PJs prennent la même initiative (mais immédiatement), ils ont chacun droit à un vœu, même si la rime est hasardeuse.

Si le vœu émis par le PJ est empreint de méchanceté ou de cupidité, les lutins prétendront vouloir l’exaucer mais en profiteront pour en détourner le sens et pour se moquer du PJ cupide ou méchant.

Les PJs sont réveillés au matin par Labsélian Illianerl, Exalté d'Eldath, aux côtés duquel se trouve Vaeros⁸, le Druide Dragon, aussi Grand Druide du Nord (en réalité un dragon d'or métamorphosé), qui est à l'origine de la ballade de l'Orfeu que les PJs ont pu entendre à Sécombres.

Les PJs trouvent à leurs côtés une petite bourse contenant une algue par PJ permettant de respirer sous l'eau pendant 3d6 tours⁹, donnée par les nixies.

Labsélian et Vaeros peuvent ainsi parler aux PJs de la corruption encore non identifiée du Cours de la Licorne, sujet de préoccupation des Sentinelles de Sevreld et qui semble prendre sa source dans les Monts Etoilés. Ils peuvent également leur donner des nouvelles de Mhiilamniir, les orques étant en train de se disperser et la Nature reprenant ses droits, suite à la disparition des dragons et de leur leader charismatique. Ils les avertissent également sur le danger des épreuves et les informent de la présence d'un arbre enchanté situé sur le Cours de la Licorne, censé pouvoir apporter des visions et de divinations si l'on s'adresse à lui de la façon adéquate, mais sans pouvoir préciser quelle est cette façon.

Vaeros peut enfin également aborder avec les PJs des thèmes propres à l'équinoxe de printemps, sans jamais en citer le nom (équilibre jour/nuit avec promesse d'une lumière plus grande, période de découverte et d'ouverture, rapport au soleil levant...).

Rite de passage

Les PJs quittent leurs hôtes et reprennent leur chemin, jusqu'à ce qu'ils arrivent à un endroit dégagé au bord de la rivière, planté de bouleaux décorés de rubans colorés. Une grande pierre ronde, percée en son centre, au travers de laquelle il est possible de passer, est posée sur le sol, entourée de deux bûchers de bois. Un repas est dressé sur des tables à proximité mais il n'y a aucun convive. Le nombre de couverts dressés correspond au double du nombre des PJs (ce qui correspond au PJ lui-même et à son double à chaque fois).

Les PJs se sentent étrangement en forme, étonnement curieux, et en plus grande possession de leurs moyens.



Chaque PJ voit alors apparaître son double à quelques mètres de distance, que ne l'imité pas mais semble intrigué et n'est en tout cas pas plus agressif que le PJ lui-même, même s'il finira par l'attaquer en cas d'inaction du PJ. Ce double semble toutefois légèrement différent de son original, semblant représenter une face plus « sombre », que ce soit dans son comportement ou sa tenue. Il possède les mêmes caractéristiques que le PJ (notamment les sorts mémorisés).

Chaque PJ doit comprendre qu'il doit soit le vaincre soit « l'assimiler » en fusionnant avec lui¹⁰. Si le PJ choisit cette option et s'adresse en ce sens à son double, ce dernier s'apaisera alors et se dirigera vers la roche percée, en attendant d'y passer aux côtés du PJ concerné, allumant alors les braisiers disposés de part et d'autre de la roche.

En cas de défaite au combat, le PJ ne reprend conscience qu'à la fin du banquet, après que les autres PJs se soient restaurés.

A la fin des « fusions » apparaît sur une roche la silhouette d'une licorne qui trempe sa corne dans une source. En boire quelques gorgées permet de guérir de toutes ses blessures et il est possible d'en conserver (pour une semaine au plus), l'équivalent de trois potions de Soins Importants (3d8+15 points de vie).

⁸ Cf. *Dragons of Faerun* page 22 pour ses caractéristiques

⁹ Le jet doit être fait en secret par le MJ, pour que le PJ ne sache pas de combien de temps il dispose

¹⁰ La fusion peut se faire en reprenant le vœu fait par le PJ lors de la fête de Beltaine au Grand-Père Arbre

La licorne utilise son pouvoir de télépathie pour expliquer au PJ la symbolique de la fusion avec son double, étape nécessaire du passage à l'état d'adulte et à l'abandon de la condition d'enfant. Elle les invite enfin à se restaurer et à profiter du banquet dressé pour eux.

En selle !

Alors que le climat se fait plus chaud (et rappelle le solstice d'été), les PJs débouchent dans une vaste clairière herbue en forme de cercle, entourée d'un grand cercle de menhirs, chacun porteur d'un symbole ésotérique, à proximité du haut d'une belle cascade à deux niveaux. Les PJs sont en pleine forme, se sentent forts et quasiment invulnérables.

Au bout de la clairière se tient un centaure d'une grande taille, tenant à la main une lance de cavalerie, tandis qu'une deuxième lance est posée sur le sol à proximité des PJs. Sa longue chevelure est ornée de bruyères et sa barbe est parsemée d'herbes. Il porte à son cou un médaillon métallique en forme de feuille, manifestation de facture elfique ancienne, incrusté de poudre d'émeraude.



Le centaure¹¹ les interpelle et les défie de le combattre, avant d'empoigner sa lance et de se ruer sur les PJs, dans l'espoir que l'un d'entre eux relèvera le défi. Si aucun d'entre eux ne possède de cheval, ils peuvent néanmoins tenter de le combattre et de le désarmer depuis le sol mais ce sera plus difficile (bonus de +1 aux jets d'attaque pour le centaure et dégâts doublés à la lance). Une fois la joute terminée ou son adversaire au sol, le centaure empoigne un fléau d'armes et attaque soit le même PJ, s'il est encore debout, soit un autre. Après le combat au fléau, le centaure empoigne une épée à deux et continue son duel ou en entame un contre un autre PJ.

¹¹ Equivalent d'un guerrier niveau 14

Le centaure (qui se nomme Kieron) ne peut être tué mais il peut être défait si ses points de vie sont ramenés à zéro, s'avouant alors vaincu.

S'il est blessé, le centaure fera appel à la puissance du cercle de pierre pour lui permettre de trouver de nouvelles forces (et concrètement de soigner ses blessures). Il invoque un mois ou une fête de l'année (solstice ou équinoxe) et pose la main sur le menhir correspondant (ou sur les deux rochers correspondant aux mois encadrant la fête invoquée). Si le PJ le combattant est assez rapide (jets d'Initiative comparés), il peut également invoquer à ce moment un autre mois ou une autre fête, afin de toucher les rochers correspondants et être également soigné. Cette guérison n'est possible que si le centaure a d'abord invoqué celle-ci.

L'enchaînement des signes du zodiaque est le suivant : Bélier (placé au Nord et marquant le début de l'année zodiacale), Taureau, Gémeaux (suivi du solstice d'été), Cancer, Lion, Vierge (suivi de l'équinoxe d'automne), Balance, Scorpion, Sagittaire (suivi du solstice d'hiver), Capricorne, Verseau, Poisson (suivi de l'équinoxe de printemps).

A l'issue du combat, le centaure confie aux PJs qu'un trésor réservé à des héros comme eux est caché « là » en montrant le bas de la cascade et envoie son médaillon se perdre dans la chute et disparaître dans les tourbillons.



Il est impossible de s’approcher de la chute d’eau depuis son pied dans la mesure où les tourbillons sont trop forts et repoussent toute tentative d’accès. La seule possibilité est de plonger depuis le bassin supérieur de la cascade vers le pied de la chute afin de descendre dans le puits de mine dans lequel se déverse la cascade.

Au retour, il est possible de remonter (péniblement) en suivant le couloir taillé en spirale le long des parois du puits.

Le complexe est immense et a été creusé à plusieurs époques :

- Avant -7000 CV : Construction au fond d’un gouffre naturel d’un temple d’Aerdrie Faenya, vénérée par les elfes ailés (ou Avariels)
- De -4700 CV à -3000 CV : Exploration et exploitation de mines de mithril et de pierres précieuses (sous le nom d’Onthri-laenthor) par les nains de l’Ammarindar pour leurs alliés elfes de l’Eaerlann, en utilisant la force des vents que vénéraient les Avariels, jusqu’à l’épuisement des gisements
- Vers -2770 CV : Construction de la sépulture de plusieurs familles elfes de Sharrven, sous le nom de Nithrithvinae, et détournement de la rivière pour en noyer l’accès

Les PJs devront être attentifs à la durée de leur Respiration Aquatique s’ils utilisent les algues données par les nixies (même s’ils ne connaissent pas précisément cette durée) pour ne pas risquer de s’en retrouver dépourvu au fond d’un tunnel et de finir noyé.



1. Puits d’accès : Gouffre initial agrandi par l’effondrement progressif de plusieurs carrières, on y aperçoit les restes de plusieurs constructions elfiques (anciens postes de contrôle, dépôt de matériel...) et des traces d’occupation naine.

Un tunnel creusé en spirale dans la paroi du puits permet de descendre jusqu’au fond et permettait d’accéder aux différents carrières à pied sec.

Un ver aquatique géant¹², invoqué par les elfes de Sharrven pour les protéger, rôde dans le gouffre. Il y a 1 chance sur 6 tous les 10 rounds de présence qu’il sente les PJs et les attaque.

Le médaillon du centaure brille faiblement et semble flotter entre deux eaux, au fond du puits principal de la mine. Il est nécessaire de le prendre pour résoudre une énigme et permettre l’ouverture de la sépulture.

2. Poste de garde et tunnels : Des tunnels partent à intervalles réguliers vers d’autres gisements en direction de l’ouest. La plupart d’entre eux sont aujourd’hui effondrés sont l’action de l’eau mais il reste possible d’aller les explorer, au risque de provoquer un effondrement en cas de mouvement trop fort. Un poste de garde se tient à chaque entrée de tunnel et permettait de se prémunir contre l’arrivée de créatures agressives souterraines.

Un des postes de garde, manifestement plus important que les autres, servait également de quartier général des mineurs et une frise historique recensant les observations de nains de l’Ammarindar permet de comprendre comment le complexe a été construit selon les différentes époques. Il ne reste aucun meuble et quelques rares outils flottent entre deux eaux.

La frise permet de constater que les tunnels semblent avoir été autrefois traversés par un vent très puissant pouvant même servir de source d’énergie pour faire les travaux de mine, en particulier l’acheminement des chariots de minerai.

3. Tunnel vers l’Ombreterre : Le tunnel le plus bas de la mine est barré par de lourdes portes de bronze gravées de runes avertissant de nombreux dangers. Il s’agit d’un accès vers l’Ombreterre qui ne peut être ouvert que de la mine vers les souterrains. Il est doté d’un sas qui permet de remplir d’eau une salle intermédiaire et ainsi d’éviter de vider toute l’eau contenue dans la mine. Les portes ne sont pas piégées mais fermées à clé (jet de Crochetage DC 40 pour les ouvrir).

4. Sépulture de Nithrithvinae : L’entrée de la sépulture est cachée au fond d’une des nombreuses galeries de mines mais marquée par deux grandes statues ainsi que par le sceau de Sharrven (soit deux épées croisées) gravé dans le sol.

4A. Entrée : Seul un porteur du médaillon du centaure peut passer entre les statues sans se faire frapper par ces dernières (golems

¹² Cf. « Ver Pourpre » dans Manuel des Monstres page 185

d'émeraude de très grande taille¹³ + attaque augmentée par un pouvoir de Foudre Intense, avec effet doublé sous l'eau). Il faut se passer le médaillon pour pouvoir tous entrer. Si quelqu'un essaye de passer sans porter le médaillon, les golems n'attaquent pas tout de suite mais utilisent leur pouvoir de Cercle de Téléportation au bas de marches pour téléporter le PJ en question au fond des mines, dans l'obscurité.

4B. Tunnels : Ce sont d'anciens conduits de mine remplis de gravats et envahis par l'eau. Les PJs doivent avancer avec précaution dans la mesure où il existe un risque réel d'effondrement.

4C. Tombeau des Cupides : Ce tunnel a été aménagé spécifiquement pour piéger d'éventuels aventuriers, réputés pour leur cupidité. Il consiste en une série de pièges magiques et mécaniques qui sont inoffensifs et visibles lors du premier passage mais qui se rechargent une fois arrivés au centre du dispositif. Les pièges successifs sont les suivants :

1. Lame pendulaire au plafond => +15 au toucher, dégâts 1d12+8/*3, Fouille DC 15, Désamorçage DC 27.
2. Cône de Froid => Jet de Réflexes DC 14, dégâts 8d6, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28.
3. Lame circulaire sur le côté => +20 au toucher, dégâts 2d4+8/*4, Fouille DC 21, Désamorçage DC 18.
4. Puits, dans lequel tombera un PJ qui ne nage pas et porteur d'une armure métallique, avec une trappe qui se referme derrière lui => Jet de Réflexes DC 20, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20.
5. Fracassement, destiné à briser les fioles portées par le PJ => Fouille DC 27, Désamorçage DC 27
6. Terreur, qui provoque la fuite du PJ touché aux travers des différents pièges => Jet de Volonté DC 13, Fouille DC 27, Désamorçage DC 28
7. Eclair, qui touche tous les PJs dans cette portion de couloir => Jet de Réflexes DC 14, dégâts 8d6, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28
8. Bannissement, qui touche tous les PJs d'alignement mauvais dans un rayon de 10 mètres pendant 6 minutes => Jet de Volonté DC 13, Fouille DC 27, Désamorçage DC 27
9. Pointes sortant des deux murs opposés => +10 au toucher, dégâts 1d4+5 *8 pointes, Jet de Réflexes DC 20, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20
10. Lames circulaires sortant du sol sur la longueur du couloir, enduites de poison de Ver Pourpre => +10 au toucher, dégâts 1d4+4/19-20 + jet de Vigueur DC 24 pour

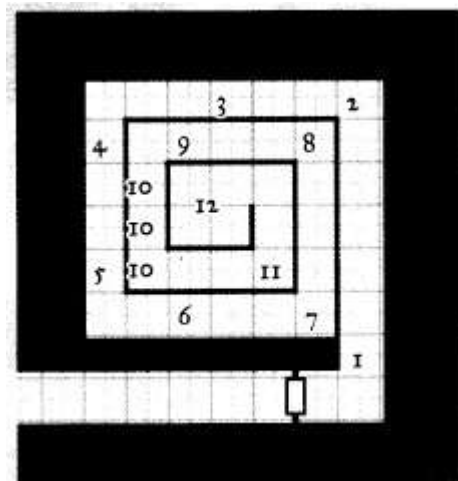
1d6/1d6 points de Force perdus, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20

11. Malédiction, qui touche les PJs d'alignement mauvais, entraînant un malus de -4 à tous les jets jusqu'à une Délivrance => Jet de Volonté DC 14, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28

12. Les PJs débouchent dans une petite pièce carrée au centre de laquelle se trouve un squelette penché sur un coffre (contenant 500 pièces de cuivre). Ouvrir le coffre déclenche un sort de Colonne de feu, qui vaporise l'eau autour des PJs (Réflexes DC 17, dégât 9d6, Fouille DC 30, Désamorçage DC 30). Déplacer le coffre ou en enlever un poids équivalent à plus de 50 pièces entraîne la remise en marche de l'ensemble des pièges (jet de Perception auditive DC 15 pour entendre les mécanismes) et éventuellement leur effet sur des PJs qui seraient restés en arrière. Les pièges se remettent en place entièrement en deux rounds ce qui laisse la possibilité à un PJ qui réagit immédiatement de sortir du couloir avant la remise en place totale.

Le voleur dont le squelette reste ici porte encore un Anneau d'Esquive totale et une Amulette d'Armure naturelle +4, ses autres possessions ayant été détruites par leur séjour dans l'eau.

Le fait de savoir où sont certains pièges donne un bonus de +4 aux jets de Fouille et de Désamorçage (mais seuls les pièges mécaniques sont visibles au premier passage).



4D. Piège : Lorsqu'un PJ avance dans cette portion de couloir, il voit au loin une lumière qui semble s'enfuir plus loin dans le couloir, comme si quelqu'un s'enfuyait à la vue des PJs. Toute personne qui passe à proximité de la fosse déclenche le piège et le lancement d'un sort d'Abaissement des Eaux à la durée très limitée qui entraîne alors un PJ, qui serait en train de nager, au fond de cette fosse. La chute d'une quinzaine

¹³ Cf. Manuel des Monstres de Faerun page 53

de mètres provoque 5d6 de dégâts mais un jet de Vigueur DC 18 est surtout nécessaire pour ne pas être assommé par la masse d'eau qui tombe sur le PJ juste après, risquant dans ce cas de le noyer. Le piège ne dure qu'un instant et un éclaireur qui en est victime pourrait ne pas être vu tomber par les autres membres du groupe.

4E. Bulle d'air : Le tunnel d'accès aux caveaux de la sépulture est protégé par une Bulle d'Air permanente qui empêche l'eau d'envahir la sépulture.

4F. Tunnel : Ce tunnel semble en bien meilleur état que les précédents et conduit jusqu'à une volée de marches taillées dans la pierre.

4G. Gardien : Les PJs découvrent une sorte de puits au fond duquel se trouve une eau « électrique » de laquelle montent des éclairs qui frappent aléatoirement le plafond et ceux qui voudraient traverser la pièce. Au niveau du sol se trouve une grande toile d'araignée qui permet d'accéder aux différents conduits menant aux caveaux des douze principales familles de Sharrven.

Lorsque les PJs arrivent au bord de la toile, un éclair frappe la toile et apparaît un esprit gardien qui se matérialise sous la forme d'un duelliste¹⁴ en armure, armé d'une rapière de Foudre Intense. Il faut l'affronter pour pouvoir accéder aux sépultures. Le sol étant rebondissant, il faut donc démontrer à la fois sa capacité de combat mais aussi sa dextérité. La réussite ou l'échec à un jet d'Acrobatie DC 25 vient s'ajouter ou se soustraire au jet d'attaque. Un échec à un jet d'Equilibre (DC 10 + dégâts reçus) met le PJ à terre, qui met alors un round à se relever, sous réserve de réussir un nouveau jet d'Equilibre DC 15. L'échec provoque la chute plusieurs dizaines de mètres plus bas, dans le bassin d'eau « électrique » (et subir 5d6 dégâts par round passé dans l'eau, sans jet de Réflexes possible).

4H. Caveaux : Chaque tunnel mène à un caveau, un par famille. En cas de succès contre l'esprit gardien, les grilles se soulèvent et les PJs voient apparaître une créature à l'aspect étrange, manifestement elfique mais avec une dimension nécromantique. Il s'agit d'un elfe qui a accepté de se transformer en baelnorn¹⁵ (c'est-à-dire une liche elfique) pour empêcher leur profanation de ces tombeaux. Elle accueille les PJs sans agressivité particulière en leur disant ne pas avoir eu de visiteurs depuis bien longtemps et dit s'appeler Alarendi Soleil-Scintillant, archimage de Sharrven. Il confirmera les dires de Labsélian sur une possible corruption de la rivière, qu'il perçoit comme la perversion nécromantique d'une ancienne magie elfique. Il estime que la

corruption ne peut être combattue que par magie et uniquement par un mage maîtrisant intimement le milieu aquatique.

Il pourra confirmer que les Avariels maîtrisaient mieux que quiconque la magie élémentaire, et notamment les vents, et qu'il n'est pas impossible que l'un d'entre eux ait participé à la création de l'Anneau de l'Hiver.

S'il est interrogé sur le sujet, il leur précise enfin doit se trouver en amont la sépulture d'un sage de l'empire elfe disparu de l'Aryvandaar, nommé Taantyh Vyshaan, mais il ne sait pas la localiser. Il sait simplement que ce sage était spécialiste de ce genre de questions et que son tombeau était recherché par un magicien du Néthérial nommé Neldarnoth qui cherchait justement à utiliser les forces élémentaires pour les contraindre dans un objet et ainsi en utiliser la puissance de manière contrôlée. Il ne peut malheureusement pas en dire plus, ayant juré de protéger cette sépulture bien avant la fabrication de l'Anneau de l'Hiver.



5. Chapelle d'Aerdrie Faenya : Les PJs débouchent sur une salle extrêmement haute de plafond, au fond de laquelle se trouve une grande porte de bois portant le symbole d'Aerdrie Faenya, encadrée par une fresque représentant un elfe ailé. Un jet de Connaissance Elfes DC 25 permet de se souvenir qu'il existait autrefois une race d'elfes ailés nommés Avariels, ou Aril-Tel'Quessir, race pratiquement complètement éteinte à la suite de ses combats contre les dragons il y a plusieurs millénaires. On raconte cependant que certains de ses membres ont survécu plus longtemps.

¹⁴ S'inspirer de l'Horreur casquée, dans le Manuel des Monstres de Faerun page 60, avec une agilité renforcée

¹⁵ Cf. Manuel des Monstres de Faerûn page 90

Les portes ne sont pas fermées à clé et permettent d'accéder à une chapelle décorée très simplement, avec pour l'essentiel une fresque au plafond représentant un elfe ailé surveillant des dragons en vol et une autre sur le mur du fond représentant Aerdrie Faenya. Cette chapelle servait à prier Aerdrie d'accorder la grâce aux guerriers avariels de se consacrer à la lutte contre les dragons et, pour se faire, d'être investi de la puissance des vents. Les vents venaient alors chercher l'elfe choisi par le puits et le soulevaient jusqu'à l'extérieur, signe de son acceptation au sein des combattants des dragons. Les PJs peuvent donc comprendre qu'il existait autrefois un lien fort entre les elfes et les vents mais que ce lien a disparu lors de l'enchaînement des vents dans l'Anneau de l'Hiver et ne s'est pas recréé depuis.

Dès leur arrivée dans la chapelle, elle aussi envahie par l'eau, les PJs distinguent une forme fantomatique qui semble tourner autour des PJs avant de tenter de les attaquer. Il s'agit du fantôme¹⁶ d'un ancien guerrier avariel qui n'avait pas été jugé digne de combattre les dragons et qui a préféré se suicider ici plutôt qu'affronter le regard de ses proches. Il est possible de communiquer avec lui par le biais d'un sort de Communication avec les Morts ou de Lien télépathique de Rary et ainsi de comprendre son histoire au lieu de le combattre. Il faut le convaincre que son échec n'était pas une sanction et qu'il mérite aujourd'hui de rejoindre le royaume d'Aerdrie, ce qu'il aura du mal à admettre. Il finira néanmoins par se ranger aux arguments des PJs, prendra alors soudainement un aspect de sérénité et s'engagera dans une grande lumière dans le Puits de l'éveil. Il aura auparavant eu l'occasion de confirmer aux PJs le lien entre les vents et les avariels.

6. Puits de l'éveil : Ce puits conduit de la chapelle jusqu'à l'extérieur, débouchant de manière très discrète dans les montagnes alentours. Les elfes restaient en prière en bas du puits jusqu'à ce qu'ils aient la force de voler de leurs ailes et de remonter.

Au retour des PJs, le centaure attend ces derniers autour d'un grand feu allumé devant sa maison, à proximité de la clairière. Il leur propose ainsi de passer la nuit à discuter autour du feu, avant de disparaître à l'aube en leur souhaitant bonne chance dans leurs futures aventures. C'est l'occasion de discuter des thèmes de la vitalité, de la force, du feu qui transforme et transcende (la masse du bois brut devient brasier ardent comme la pensée peut passer de lourde à légère), et qui peut aussi tout réduire en cendres s'il n'est pas contrôlé...



A minuit, il effectue un rituel particulier en alimentant le feu successivement avec sept essences d'arbres sacrées (bouleau, hêtre, orme, pommier, châtaigner, chêne, sapin). Il rappelle également que le feu finit par s'éteindre tout comme les ténèbres finissent par reprendre le dessus sur la lumière, toute fin étant aussi un commencement.

Se méfier de l'eau qui brûle

Le lendemain, le sentier qui suivent les PJs long du Cours de la Licorne les mène en bordure d'une nouvelle cascade et semble traverser la rivière. Un gué, constitué de dalles émergeant de l'eau, permet de la franchir sans se mouiller, alors que le climat est chaud et invite cependant à la baignade. Les PJs se sentent à l'aise, moins insouciant mais connaissant mieux leurs forces et leurs faiblesses, leur conférant une certaine sérénité issue de l'expérience.



¹⁶ Cf. Manuel des Monstres page 214

Alors que les PJs entament la traversée, un groupe de satyres émerge de la forêt sur l'autre rive et interpelle les PJs en les enjoignant à les rejoindre. Lorsque les PJs sont à mi-chemin, ils sortent des flûtes et commencent à jouer, tandis que l'eau s'enflamme et qu'apparaissent des runes sur les dalles. Un des satyres crie alors aux PJs « d'annoncer leur nom » pour le rejoindre.

Il faut que chaque PJ suive le tracé formé par les lettres de son nom en langage sylvestre jusqu'à l'autre rive. En cas d'erreur, la dalle utilisée se révèle trop fragile ou trop humide et le PJ tombe dans l'eau bouillante (5d6 de dégâts par round, avec un jet de Réflexes DC 20 pour remonter sur une autre dalle, avant d'être emporté au bout de 3 rounds par le courant et tomber dans la chute, en bas de laquelle l'eau reprend sa température normale). Il faut de plus être rapide dans la mesure où il faut avoir suivi ce tracé dans le délai de la musique jouée par les satyres, les dalles disparaissant au fur et à mesure des notes de la chanson¹⁷. Chaque PJ suit le tracé correspondant à son nom et chaque trajet est donc différent. Il est possible de tenir à deux sur une même dalle et il est possible de se déplacer en longueur, largeur ou diagonale en « sautant » un espace vide entre deux dalles mais pas plus loin (sauf utilisation de magie). Le suivi des PJs se fait round par round pour s'assurer qu'il n'y en a pas plus de deux par dalle.

Les pierres correspondant à la lettre « K » (qui devraient s'enfoncer lorsque l'on marche dessus) ne fonctionnent pas. Les PJs dont le nom comporte cette lettre doivent improviser en utilisant les lettres « C » ou « Q » pour d'obtenir le même résultat.

Après la traversée, les satyres s'excusent de cette farce (potentiellement mortelle) et les invitent à les rejoindre sur un dolmen, à l'ombre des arbres, afin de partager leur pain et leur vin. C'est l'occasion de remercier Sylvanus et les esprits de la forêt de les avoir réunis et de leur permettre de profiter de cette belle journée.



Tout ce qui paraît d'or...

Après cette discussion qui se prolonge jusqu'à tard dans la nuit, les PJs continuent leur voyage en direction des sources du Cours de la Licorne et finissent par entendre le grondement sourd d'une cascade alors que la végétation se fait plus clairsemée et le climat plus sec, même si les températures semblent plus fraîches avec l'altitude.

Ils découvrent ainsi après plusieurs heures de marche une petite clairière enserrée dans des gorges, au centre d'une forêt de chênes parés de magnifiques couleurs d'automne, au milieu de laquelle se trouve un unique pommier porteur de pommes appétissantes. Un Taulas (pierre verticale surmontée d'une pierre horizontale, formant un « T ») est planté à proximité. Fatigués de leur effort, les PJs sont moins enthousiastes mais encore dynamiques. Ils font plus preuve de réflexion et moins de force brute ou d'agilité.



Alors que les PJs s'approchent du pommier, porteur de plusieurs fruits, une silhouette féminine semble s'extraire du tronc et une dryade leur fait soudainement face. Elle leur propose de mordre dans une pomme « de Savoir » et ainsi s'ouvrir les yeux et accéder à un savoir insoupçonné.

La pomme est empoisonnée par un venin similaire au Lotus Noir (jet de Vigueur DC 20 pour 3d6 points de constitution, deux fois), ce qui est conforme à ce que prétend la dryade, la mort

¹⁷ Utiliser une chanson rapide, de type « Saltarello »

constituant à ses yeux un moyen comme un autre d'accéder à un « savoir inaccessible au commun des mortels ».

Si les PJs refusent, elle les en félicite et leur fait remarquer que le Savoir ne vient que de soi et de la capacité de chacun à prendre du recul sur sa propre vie et à l'analyser, de faire la synthèse de toutes ses facettes, positives ou négatives.

Les PJs peuvent alors remarquer sous le soleil couchant la teinte métallique (cuivrée ou dorée) des feuilles des chênes qui les entourent et comprendre que doit se trouver ici le fameux arbre recherché par Amélior Amanitas.

Le fait de demander son emplacement et d'évoquer le fait d'en couper une branche pour en rapporter des feuilles provoquera la fureur de la dryade qui les insultera et maudira la cupidité des hommes, toujours prêt à piller les richesses de la Nature. Elle leur dira que cet arbre est le dernier témoignage d'une sorcière nymphe née d'un Sylvanien qui avait régné sur la Haute Forêt en compagnie de Turlang. Cette nymphe a donné sa vie pour protéger la forêt à la chute de l'Eaerlann.

Si les PJs insistent et recherchent le combat, la dryade appellera ses sœurs pour l'aider et, même en cas de succès, les PJs ne parviendront jamais à identifier l'arbre parmi les autres.

Si les PJs comprennent que cet arbre possède peut-être le sort qui pourrait soigner la corruption de la rivière et qu'ils l'expliquent à la dryade, celle-ci se calmera et leur dira qu'elle accepte de leur montrer l'arbre et de leur donner une feuille s'ils acceptent de prendre eux aussi le risque de se sacrifier.

La dryade lève alors les bras et conjure une tempête qui jette aux pieds des PJs un tapis de feuilles d'automne. Elle les prévient que parmi ces feuilles se cache le sort qu'ils recherchent mais également d'autres, mortels, et qu'ils doivent démontrer qu'ils sont prêts à avoir la même démarche que la nymphe magicienne.

Ramasser une feuille entraîne l'effet suivant :

- 1-3 : Feuille normale, pas d'effet
- 4-6 : Feuille enchantée, sort positif (Peau de Pierre, Dissimulation suprême ou Globe d'invulnérabilité renforcée)
- 7-9 : Feuille enchantée, sort négatif (Pétrification, Désintégration, Assassin imaginaire)
- 10 : Feuille enchantée, sort de Purification Suprême (qui permettra au chapitre suivant de contrer l'utilisation nécromantique du Mythal)

Le sort (sauf celui de Purification suprême) se lance immédiatement sur celui qui ramasse la feuille. Les sorts dits « positifs » durent jusqu'au prochain combat et donc jusqu'à l'affrontement avec l'Arbre aux Âmes plaintives.

Si la majorité des membres du groupe accepte de prendre le risque de ramasser une feuille, la dryade sera favorablement impressionnée et acceptera de leur donner une petite branche portant trois feuilles d'or massif (gravées des sorts de Champ de Transformation d'énergie, Métamorphose de Pierre suprême et Retour d'Alamanther¹⁸).

Elle leur proposera également de prendre du repos auprès de la cascade et de déguster du saumon confit dans des baies. Elle discutera quelques instants avec eux avant de disparaître et évoquera le fait que cette fin de journée est propice à la réflexion sur soi et que l'air inspire une certaine sérénité...

Une mort si douce

C'est dans le calme et reposés que les PJs continuent à remonter dès le lendemain le sentier qui monte vers le Nord et qu'ils voient la végétation se transformer subtilement autour d'eux. Les feuillus laissent la place aux résineux, la mousse couvre les pierres et le froid se fait progressivement plus pressant. Ce changement influence les PJs qui se sentent nettement plus fatigués et moins enclins à continuer leur quête, conscients de la vanité et de l'inutilité de leurs actions. Tous les jets relatifs à une action de force ou d'agilité (combat, Réflexes...) sont réalisés avec un malus de -2.

Débouchant d'une forêt de sapins dense et sombre, les PJs découvrent, au pied d'une cascade gigantesque, une grande allée couverte, disparaissant à moitié sous la mousse et surmontée d'un saule pleureur gigantesque dont les racines occupent la majorité de l'espace de la cavité créée par l'allée couverte. Un jet de Connaissances (Nord) permet de reconnaître le Bois de Tristesse, réputé pour être un lieu permettant d'avoir des visions du passé (jet de Connaissances Nord DC 20), notamment des anciens empires elfiques.

Cet arbre est en réalité un « Arbre aux Âmes plaintives » qui étrangle les personnes dormant sous sa ramure et dont il capture les âmes.

Les PJs ont alors une profonde envie de dormir et de s'allonger au pied de cet arbre (jet de Vigueur DC 20) mais peuvent être réveillés s'ils sont giflés vigoureusement par leurs compagnons. Si ces derniers s'endorment, ils feront des cauchemars et seront étranglés pendant leur sommeil, leurs ossements rejoignant ceux de leurs prédécesseurs, cachés par la mousse (jet de Vigueur DC 18 pour être réveillés pendant l'étranglement et avoir une chance de résister). L'arbre en lui-même peut être combattu mais ne

¹⁸ Cf. « Magie de Faerûn » et « L'Ombreterre »

peut pas être détruit ou brûlé complètement, ses racines lui permettant de se régénérer en quelques jours. Les PJs comprendront donc rapidement qu’il vaut mieux éviter l’endroit plutôt que d’essayer d’en combattre l’arbre.

En cas d’affrontement, les branches de l’arbre s’agitent violemment et laissent apparaître les têtes des victimes précédentes, une douzaine à chaque fois au maximum, chacune d’entre elles conservant les pouvoirs magiques ou capacités spéciales dont elles disposaient, que l’Arbre utilise alors pour combattre ses adversaires. L’Arbre contient plusieurs centaines d’âmes et fait varier l’apparition des visages non pas en fonction des pouvoirs attendus pour plutôt en fonction de leur capacité à émouvoir ou horrifier ses adversaires.

Alors qu’il fait nuit noire, les PJs entendent le grincement d’une charrette et voit arriver, monté sur une charrette tirée par deux chevaux, l’un efflanqué et l’autre puissant, un homme maigre porteur d’un chapeau à larges bords qui masque son visage et dont les yeux sont creusés et luisants comme des flammes de bougie. Il porte une faux dont la lame est inversée et est tournée vers le haut, qui lui sert à trancher les vies qu’il doit emporter, emmenant les âmes dans sa charrette. Le grincement de la charrette provoque la Terreur (jet de Volonté DC 17 pour y échapper).

Les PJs l’entendent se plaindre de sa lampe qui s’éteint continuellement et qu’il doit rallumer régulièrement. Il se présente comme étant « l’Ankou » mais ne précise pas qu’il s’agit de l’avatar de la mort naturelle, de la vieillesse et de la maladie, mais non de la mort brutale.

Si les PJs acceptent de l’écouter, il leur explique qu’il est mécontent de l’existence de l’arbre, qui l’empêche de faire correctement son travail en lui volant les âmes des morts et en les empêchant de se réincarner. Il souhaite que les PJs l’aident à extraire un maximum d’âmes pour les mettre dans son chariot et leur explique comme combattre l’arbre.

La seule possibilité est de profiter d’un moment de combat contre l’arbre (cf. Sylvanien de taille gigantesque¹⁹) pour lancer un sort de Télépathie et ou de Langues pour contacter une des âmes. Il faut alors couper la branche à laquelle est suspendue la tête de la victime contactée et la replacer sur les restes de son corps, recouvert de mousse au pied de l’arbre, sachant qu’un passage dans le Plan Ethéré permet de repérer plus facilement l’emplacement des restes en question, dans la mesure où le corps apparaît alors nettement, sans végétation particulière.

Si la personne est connue, il est possible de l’appeler par son nom (si non, la personne

contactée est déterminée aléatoirement) et ainsi d’apprendre différentes informations. Les âmes emprisonnées les plus remarquables sont les suivantes : Konnyar V, roi d’Ammarindar, Neldarnoth, un réfugié du Néthérial devenu archimage à Ascalhorn, Taanyth Vyshaan, sage du clan elfe de l’Aryvandaar, Usunaar Neidre, un chevalier-dragon elfe, ou Valdyr Marteau-de-Bataille, maître de clan et forgerûne du Delzoun. Chacun d’entre eux possède des secrets mais il ne sera pas simple de les faire parler... Interrogés sur le sujet de l’Anneau de l’Hiver, Taanyth pourra confirmer qu’il maîtrise la magie élémentaire et pourra aborder la question de la réintégration des Vents dans l’anneau, tandis que Neldarnoth dira que sa mort l’a empêché de participer à la création de l’anneau mais qu’un de ses anciens compagnons, Ecamane Purargent (dont les PJs pourront voir le tombeau à Lunargent), a sans doute mené à bout leurs recherches malgré tout.

A l’issue du combat, pour les remercier et avant de partir, l’Ankou prévient les PJs que leur Destin est encore lointain et qu’il n’est pas prévu qu’ils se revoient de sitôt, même si personne ne peut l’exclure...

C’est aussi l’occasion de discuter sur le thème de la mort et de son nécessaire acceptation (acceptation que tout ce qui naît doit un jour mourir et que toute l’orientation de la vie dépend de la conception que l’on se fait de la mort), impliquant l’obligation pour chacun de faire au préalable le point sur soi-même et de se débarrasser de scories personnelles. C’est enfin l’occasion de découvrir qu’il existe des points de jonction entre le monde des vivants et de celui des morts, matérialisé par l’Ankou.

L’Ankou les invite ensuite à continuer leur route, jusqu’en haut de la falaise, là d’où tombe la chute d’eau.



¹⁹ Cf. Chapitre 2 de Mintiper sur le site [wizards.com](http://www.wizards.com) pour les caractéristiques précises de l’arbre ou Manuel des Montres page 168

Fin d'un cycle

Alors que le climat se fait désormais glacial et que la neige tapisse le sol, les PJs parviennent péniblement au sommet de la chute, après avoir suivi un chemin à peine tracé dans la rocaïlle. Même s'ils ne sont pas blessés, les PJs sont à bout de forces. Une grande lassitude les étirent et il est difficile de trouver le courage d'avancer. Certains peuvent préférer s'asseoir et profiter des derniers moments du jour, d'autres peuvent avancer coûte que coûte.

Les PJs arrivent au sommet au même instant qu'un très grand spécimen d'ours, manifestement mourant, qui traverse lentement le bois de sapins en direction de la falaise. Il pousse avec son museau une pierre en direction d'un cairn (soit un gros amoncellement de pierres pouvant servir de tumulus funéraire ou de balise) et avance jusqu'à basculer de la falaise et disparaître dans l'écume de la cascade.



La cascade semble elle-même vivante et un observateur attentif discernera des visages dans l'eau, changeant rapidement de forme mais rappelant des figures féminines, drapées dans des habits de soie de différents tons de vert, avec des cheveux verdâtres, mêlés d'herbes aquatiques et d'algues, qui semblent vouloir s'adresser aux PJs et les supplier de les rejoindre (jet de Volonté DC 18 pour ne pas se jeter spontanément du haut de la falaise). Il s'agit de nymphes qui cherchent à attirer les voyageurs et à les noyer...

Les PJs peuvent également voir en bas de la cascade la minuscule silhouette de l'Ankou et de sa charrette, qui semble attendre quelque chose.

Chaque PJ, pris individuellement, revoit alors une tragédie personnelle qui l'a touché (perte d'un être cher, échec d'une mission...) qui le plonge dans la tristesse et que le fait douter du sens de la Vie et de la pertinence de la poursuivre.

Magiquement charmés ou non, les PJs doivent conclure le cycle qu'ils ont entamé avec ces épreuves le long du Cours de la Licorne et ainsi

ajouter à leur tour une pierre au cairn puis se jeter du haut de la cascade. Le saut de plus de 100 mètres de haut paraît obligatoirement mortel. Il faut comprendre qu'il s'agit de la fin du cycle et qu'il faut mourir pour ensuite renaître. Le PJ la véritable sensation de mourir et doit faire le choix conscient de revenir à la vie (mais peut également choisir de mourir et de renaître sous une autre forme). C'est, quoi qu'il arrive, une expérience traumatisante.

L'impact est précédé de longues secondes de chute libre au cours de laquelle chaque PJ a la vision d'une scène de son passé, au cours de laquelle il a agi d'une certaine façon alors qu'une autre plus positive aurait été possible, entraînant le doute sur le bien-fondé de sa vie passée, mais aussi une réflexion sur le sens de la Vie et sur la nécessité de ne pas regarder en arrière. L'impact provoque la perte de connaissance de chaque PJ et un grand trou noir²⁰.

Quelle que soit leur compréhension de la situation (et donc s'ils ont compris ou non que les épreuves symbolisent les étapes d'une vie et que la mort est un passage nécessaire), les PJs reprennent conscience dans un endroit inconnu, où l'unique couleur semble être le gris. Ils sont entourés des âmes des personnes venant juste de mourir et dans l'attente de rejoindre le plan de leur divinité. Il s'agit d'une enclave du Plan de la Fugue nommée la Cité du Jugement, cité dont les PJs voient les contours au loin et distinguent l'Aiguille de Cristal, le palais du dieu Kelemvor.

Chaque PJ voit donc apparaître un avatar de son dieu qui va l'interroger sur les motifs de sa présence et qui tenter de voir si le PJ a compris le cycle des épreuves. Si ce n'est pas le cas, l'avatar emmène le PJ dans le royaume de son dieu mais si non, l'avatar lui annonce que son temps n'est normalement pas venu mais néanmoins que, s'il le souhaite, il peut décider de terminer ainsi sa vie sur le Plan Matériel et rejoindre le domaine des dieux.

Un éventuel PJ athée sera incorporé sans discussion dans le mur d'enceinte de la Cité du Jugement et condamné à y rester emprisonné jusqu'à être entièrement dissous dans le mur.

Le PJ peut alors soit décider de répondre favorablement à cette proposition, soit de poursuivre sa vie comme s'il avait survécu à la chute, soit encore poursuivre sa vie en se réincarnant un autre être du monde animal (mais dans ce cas, en perdant toute connaissance acquise jusque-là).

Les PJs qui ont décidé de continuer leur quête se voient offrir de boire une gorgée de l'Elixir de l'Oubli par leur interlocuteur, afin qu'ils ne gardent

²⁰ Chaque joueur se prononce individuellement et en secret sur sa compréhension de la situation

pas de souvenir de ce moment, réservé uniquement normalement aux mourants.

Eternel recommencement

Les PJs reprennent ensuite conscience dans une sorte de magnifique cathédrale végétale, nommée Clairière de la Vie, en bordure d'une falaise d'où jaillit la source du Cours de la Licorne, quelques kilomètres en amont de la cascade qu'ils viennent de défier. C'est un lieu sacré pour les disciples d'Eldath, Lurue, Mailikki ou Sylvanus... Au fond de la cathédrale se trouve une grande vasque qui alimentée par une eau normalement très pure, venant d'un tunnel sombre en direction des Monts Etoilés. Cette eau s'écoule ensuite vers le Sud en un petit filet, qui constitue néanmoins la source du Cours de la Licorne...

Ils y retrouvent les druides des Sentinelles de Sevrel qui les félicitent de leur comportement tout au long des épreuves et d'avoir su percevoir au-delà de ces dernières le cycle immuable de la Nature, sur lequel l'homme doit se révéler impuissant. Ils espèrent que ce constat leur permettra de prendre conscience de la portée de leurs actions futures et qu'ils pourront reconsidérer certaines de leurs actions passées. Réussir ces épreuves montre que les PJs sont capables de comprendre la véritable portée de l'anneau (à savoir faire triompher l'hiver sur tous les autres moments et ainsi mettre en péril le cycle naturel, même si cela n'est pas dit à ce moment). Les druides leur expliqueront à ce propos la symbolique de ces épreuves et leur expliqueront que le mot « année » possède la même racine que le mot « anneau ». Il suggère ainsi le retour cyclique des saisons et des mois, sachant que l'année est symbolisée par le cercle.

Les druides leur font également constater que la source du Cours de la Licorne semble effectivement faiblement corrompue sans que l'on identifie réellement les raisons de la corruption, sachant qu'il n'y a pas ici de traces de magie elfique. Tout engagement à la purifier de cette corruption sera évidemment accueilli extrêmement favorablement par les druides. Ces derniers leur confirment ce qu'ils soupçonnent peut-être déjà, à savoir que les pouvoirs de l'Anneau proviennent des vents glacés qui agitent les Monts Etoilés. Ces vents étaient autrefois libres et ont été emprisonnés dans l'Anneau de l'Hiver. L'utilisation de leur puissance les a progressivement libérés et ils ont repris ici leur place naturelle. Il faudra donc soit les contraindre soit les convaincre d'être à nouveau emprisonnés dans cette relique. Même si les druides ne sont pas favorables à ce point, ils ne s'y opposent pas et invitent les PJs à se préparer du mieux possible à l'épreuve qui les attend dans les montagnes.

Ils les soumettent donc à un nouveau rituel de Sylvanus, qui requiert l'utilisation de glands réduits en poudre, mélangés à du gui fraîchement cueilli et à de l'eau de source, pour en faire une pommade que le fidèle s'applique sur le corps avant d'entrer en prière près d'un arbre pour une nuit entière.

Ils leur confient une petite flasque de Nectar de Rosée du matin (contenant 10 doses) permettant d'entrer en contact avec les êtres de la Féérie.

Au matin, les Sentinelles de Sevrel donnent aux PJs de chaudes couvertures et de la nourriture séchée en quantité suffisante pour tenir deux semaines dans le froid. Ils leur annoncent qu'ils vont « voyager au travers des pierres » jusqu'à un lieu nommé « Pierre dressée », d'où ils pourront entrer en contact avec les vents glacés des Monts Etoilés. La Première des Sentinelles leur demande donc de se prendre par la main et de former une file ininterrompue, lui-même ouvrant la marche. Il avertit les PJs de ne jamais lâcher la main des personnes devant et derrière eux sous peine de se perdre et de se retrouver, au mieux, à des centaines ou des milliers de lieues d'ici. Il se dirige ensuite vers une portion ordinaire de la falaise, y murmure quelques mots tout en réduisant en poudre une petite pierre puis semble rentrer dans la pierre comme si elle n'existait pas et y entraîne à sa suite tous les PJs. Un jet de Connaissance de la Magie ou des Mystères DC 20 permet de reconnaître l'utilisation du « Parcours des Brumes »²¹, série de portes magiques créées par des gnomes réfugiés du Néthérial pour voyager plus vite dans les Royaumes, en passant par le Plan Ethéré. L'utilisation de chaque porte (ou nexus) nécessite de connaître son emplacement et de posséder un objet précis (gemme...). Ce parcours permet de rejoindre la Pierre Dressée sans avoir à en connaître l'emplacement précis. Un connaisseur des portes pourrait ainsi se rendre aux quatre coins des Royaumes mais également dans les plus grandes villes du Nord, en plus des principales implantations de gnomes.

Nul ne sait quel laps de temps s'écoule entre le début et la fin de ce voyage mais les PJs reprennent ensuite conscience dans une grande clairière entourée de bois sombres, surplombée par les Monts Etoilés et balayée par des vents qui leur glacent les os. A proximité immédiate se trouve un vaste cercle de pierre à moitié en ruines et complètement sous la neige, au milieu duquel se trouve ce qui doit être la fameuse « Pierre dressée »...

C'est alors que les PJs prennent conscience que le temps ne s'est pas écoulé de la même façon dans le monde que pendant leurs épreuves, en raison du lien particulier du Cours de la Licorne avec la

²¹ Cf. Chapitre 3 de Mintiper sur le site [wizards.com](http://www.wizards.com) pour une description précise du Parcours

" Le Sceau des Sept Sœurs " – Chapitre 5 : La Voie des Druides

Féerie, et que deux mois sont donc passés, les projetant ainsi dans la deuxième quinzaine du mois de Noctur, soit au plus froid de l'hiver, alors qu'ils vont s'engager dans les montagnes...



La légende de l’Orfeu

Il était une fois un grand ver teinté d’or qui vivait dans une immense forêt, où les arbres semblaient toucher le ciel. A l’instar de ces vénérables géants, le ver avait vu le passage des saisons et restait jusque-là insensible au temps qui passe. Par son roi, il avait été chargé de prémunir ce territoire du mal, de rendre la justice et de faire preuve de miséricorde à l’égard de tous ceux qui habitaient sous les frondaisons, et jamais il n’avait failli à son engagement.

Dans les premières années, le ver teinté d’or avait lutté contre toutes sortes de périls qui menaçaient les habitants de son domaine, qu’il s’agisse de hordes d’orques déchaînées ou de feux de forêt déclenchés par des paysans avides d’espace. Pourtant, malgré ses efforts, de nombreuses espèces déclinaient et étaient victimes de la maladie ou de la faim, affaiblissant la fragile toile de la vie qui animait la forêt.

Vint finalement un jour d’été, brûlant et sec comme l’Anauroch, où des éclairs de foudre lancés par une puissante tempête mirent le feu à de vastes étendues de forêt. Au même moment apparut une horde assoiffée de sang et prise d’une frénésie de massacres. Comme à son habitude, le dragon mit toute son énergie à combattre les flammes et à détruire les assaillants, mais en vain. Le jour se leva sur un spectacle de désolation, des territoires entiers ravagés par le brasier, les animaux, les insectes, les oiseaux et les êtres subissant le même sort, les plus rapides ne parvenant qu’à se jeter dans la fureur des orques. Épuisé par ses efforts et désorienté par ses échecs, le gardien de la forêt tomba dans un profond sommeil au plus profond de son antre, pour une décennie entière de cauchemars et de tourments.

Lorsqu’il en émergea, il constata qu’une nouvelle forêt était née des cendres de la précédente. Un ouragan de vitalité végétale avait balayé les espaces dévastés et de nouveau les animaux, les oiseaux et les insectes égayaient les frondaisons, plus forts et plus nombreux qu’avant. Même les plus faibles d’entre eux semblaient avoir puisé dans les ressources du sol une vigueur nouvelle et étaient devenus moins sensibles au toucher de la Maîtresse de la Maladie. Surpris de constater ces changements et cette renaissance en un temps si court, le dragon entreprit de trouver l’être ou les êtres qui avaient pu accomplir ce miracle, afin de se mettre à leur service.

Pendant de nombreuses années, le grand ver parcourut la forêt en vain, avant de surprendre un homme vêtu de vert mettant le feu à un arbre tombé dans une ancienne parcelle de forêt. Se précipitant pour étouffer l’incendie, le dragon rugit en direction de son auteur : « De quel droit venez-vous détruire ces bois sacrés et prendre la vie de ceux qui habitent sous ses branches ? ». Nullement intimidé, l’autre lui répondit par une autre question : « Et de quel droit étouffez-vous cette vie nouvelle et laissez-vous la maladie et la pourriture ravager celle-ci ? »

Pendant une lunaison entière, les deux adversaires entretenirent une joute verbale endiablée, chacun rivalisant d’arguments et chacun demeurant ferme sur sa position, jusqu’à ce que le grand ver ne finisse par rendre les armes et accepte de servir cet homme pour la durée de la vie d’un chêne, afin de comparer le résultat de son action avec celui de son action précédente. Surmontant ses plus profondes réticences et malgré son trouble, le dragon teinté d’or suivit les commandements de son compagnon, abattant les membres les plus faibles et les plus vieux des troupes, allumant des feux en divers endroits et laissant toutes sortes de prédateurs hanter librement cette forêt qu’il chérissait, y laissant même circuler des orques...

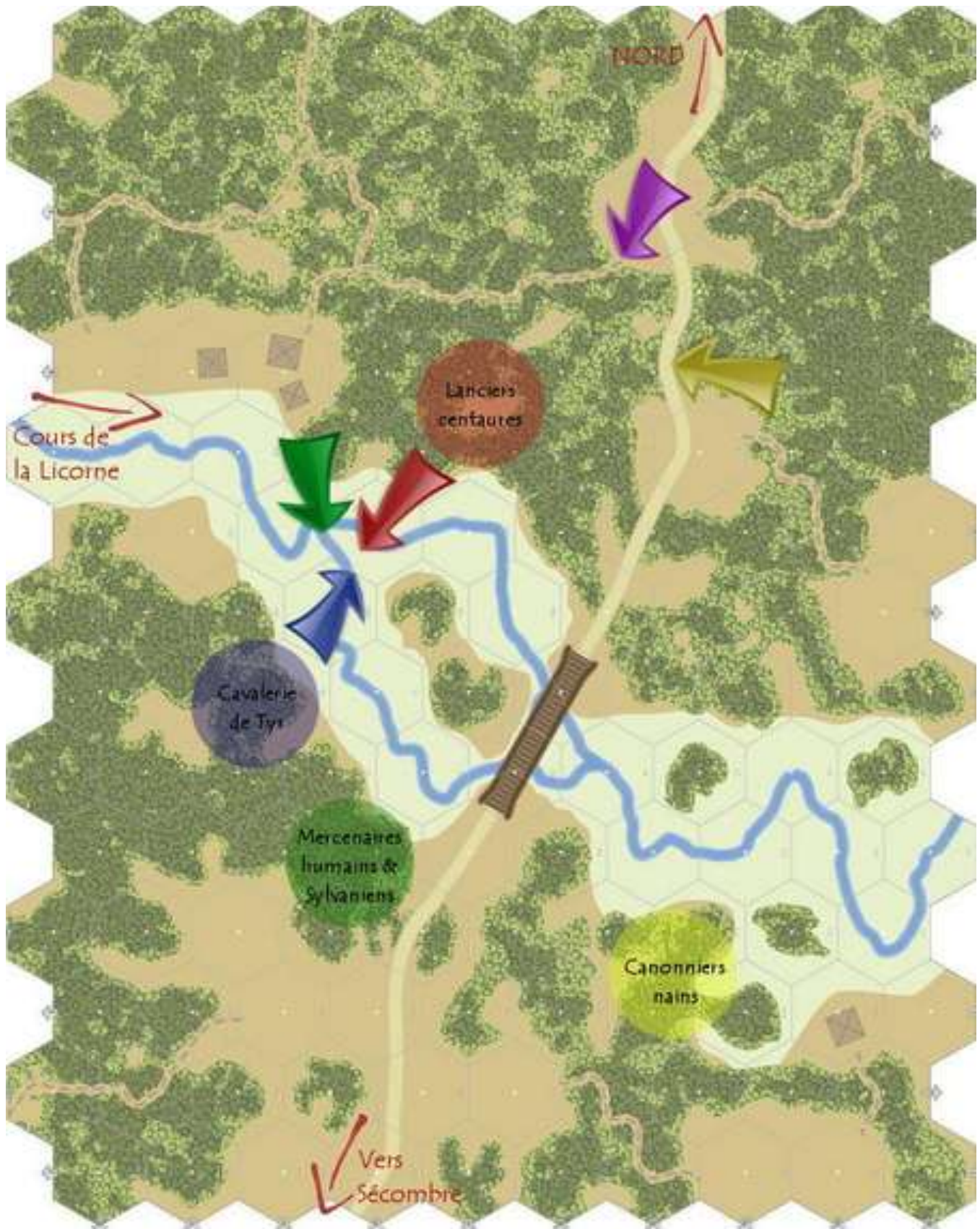
Lorsque le chêne planté lors de leur argutie vint à mourir, après plus de deux siècles, l’homme demanda au dragon de le rejoindre et l’enjoignit de contempler la forêt qui s’étendait devant eux. Au grand étonnement de ce dernier, la forêt était resplendissante, baignée de vie comme jamais, et les malheurs qui touchaient auparavant ses habitants avaient largement disparu. Convaincu, le dragon teinté d’or eut alors ces mots :

« Cachée comme un dragon son trésor,
La forêt ne voit que son ultime affliction.
Baignée de Vie aux plus hautes frondaisons,
Forgée par le feu devient d’or »

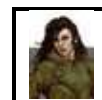
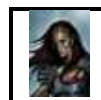
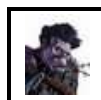
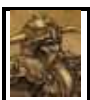
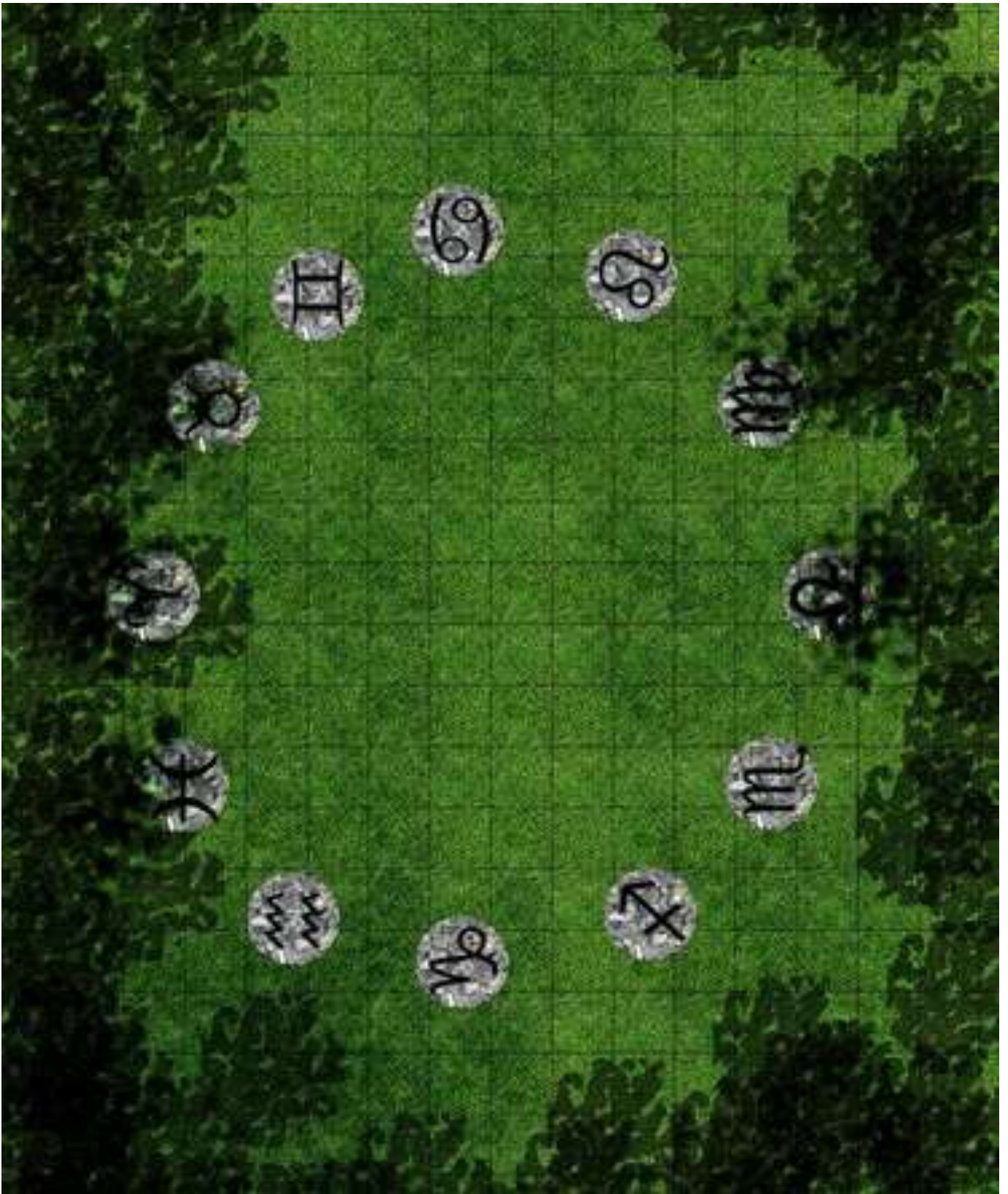
Depuis ce jour, le ver connu sous le nom d’Orfeu prit la décision de n’être que la main de la Nature, acceptant de regarder au-delà de l’instant présent et agissant avec justice et miséricorde. En vérité, cette forêt qu’il chérissait tant, aujourd’hui est devenue son bien le plus précieux...

Parabole de « La légende de l’Orfeu », attribuée à Mintiper Lunargent, année de la Lune Tombante (1344 CV)

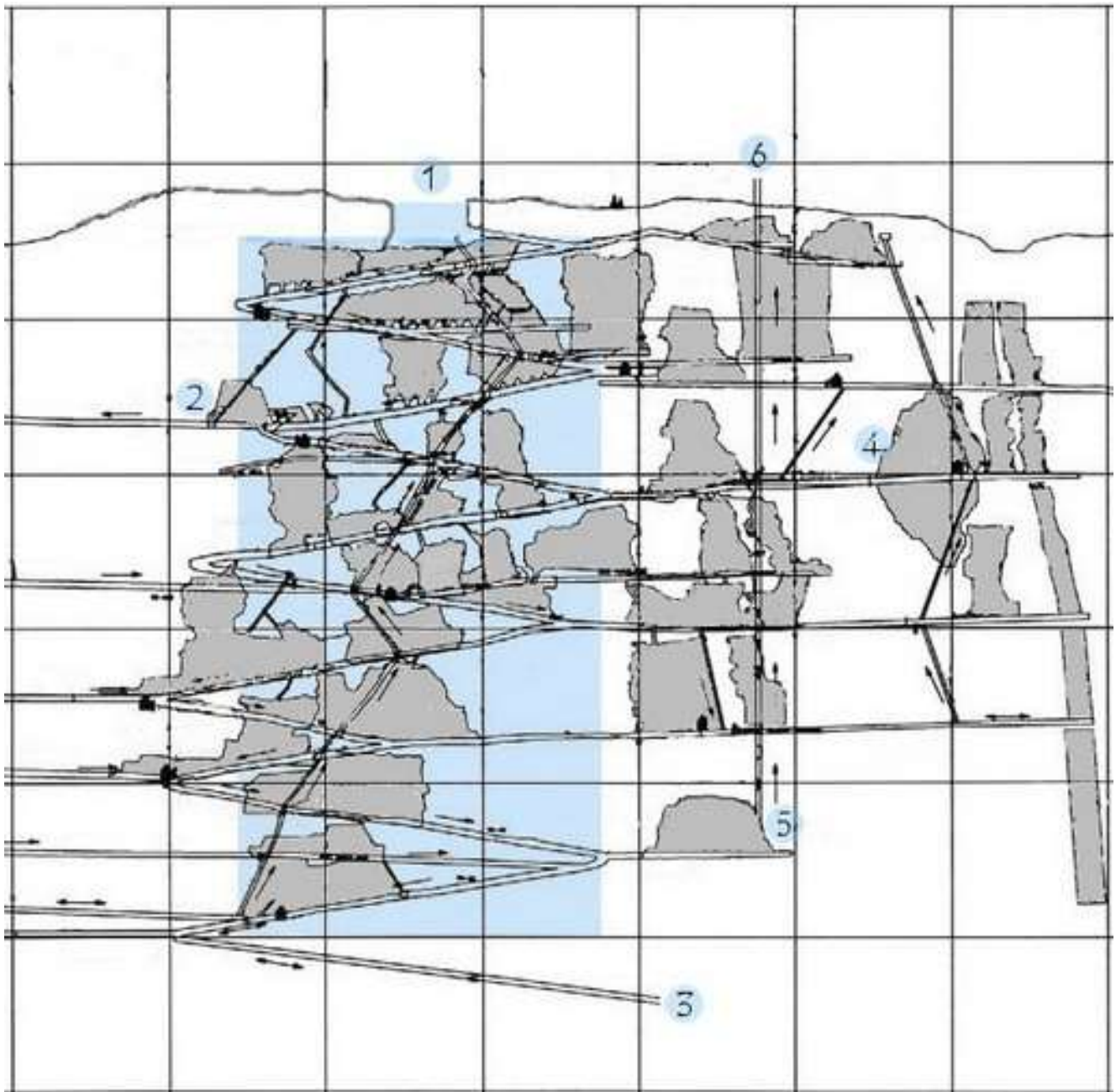
Bataille de l'Athalantar



Terrain de joute du centaure



Mines d'Onthri-laenthor



Sépulture de Nithrithvinae



Fresques des avariels



Echiquier du Satyre

L'échiquier doit être personnalisé en fonction des noms en sylvestre des PJs.



Chapitre 6 : Une Âme de Glace

Synopsis

C'est dans la solitude extrême et le froid glacial des Monts Etoilés que les PJs se retrouvent face à leur Destin. Leur rencontre avec les Esprits des Vents les conduiront jusqu'à l'étrange sanctuaire de l'Enclume Eternelle où toutes les races semblent avoir été forgées, où tout commence et tout finit pour certains. Les PJs devront en explorer les ténèbres glacées, en déjouant les multiples pièges mortels et en percer les mystères pour parvenir à convaincre les Esprits de bien vouloir s'incarner à nouveau dans l'Anneau de l'Hiver et lui conférer à nouveau tous ses pouvoirs. Leur force d'âme devra être à la mesure de leur bravoure car il est probable que tous ne survivent pas à la confrontation avec le gardien des lieux, dernier légataire de l'enseignement de Sammaster...

Ce chapitre est le plus « traditionnel » de la campagne, avec une exploration pour l'essentiel en intérieur, avec une profusion de pièges et d'énigmes classiques. C'est aussi l'occasion de découvrir les secrets de l'origine historique du monde, d'en savoir plus sur le Culte du Dragon, et même, pour les plus perspicaces, de commencer à comprendre le but ultime du retour de l'Anneau de l'Hiver.

Inspirations...

- Bande dessinée « Geste des Chevaliers Dragons » => corruption de la nature autour d'un dragon
- Film « La Crypte » (2006) => transformation en créature pseudo-draconique et ambiance générale
- « Dragons of Faerûn » et « Draconomicon » = inspirations sur l'histoire des dragons
- « Book of Challenges » et « Traps and Treachery II » => exemples de pièges et d'énigmes
- « Tasks of Tantalos » - Steve Jackson (Oxford University Press - 1986) => énigme des tuyaux
- « Faiths and Pantheons » => reprise des « Wyvernstones of Hullack » pour le sanctuaire sous la Pierre Dressée
- « Volo's Guide to All Things Magical » et « Cormanthyr, empires of the elves » => description des reliques du sanctuaire

Les secrets de la Pierre Dressée

C'est en avançant péniblement dans les premières neiges afin d'examiner plus attentivement ce cercle de monolithes que les PJs se rendent compte qu'il n'y a aucune trace à proximité de cette clairière et qu'aucune ne semble y mener, s'apercevant ainsi que seules les personnes autorisées et guidées par les druides peuvent accéder à cet endroit.

Il y règne un silence de mort et seul le sifflement du vent se fait entendre, confirmant le sentiment de malaise qui commence à étreindre les PJs, alors que le soleil entame sa descente, plongeant progressivement la scène dans l'obscurité.



Deux cercles de pierre entourent les restes d'un chêne pétrifié par le froid et issu d'une bouture du

Grand-Père Arbre, plantée ici par les barbares du clan de l'Ours bleu, faisant d'ici un de leurs tertres sacrés¹.

Les pierres formant les cercles sont gravées des symboles de multiples divinités sylvestres, montrant que le lieu a fait l'objet de pratiques religieuses depuis des temps immémoriaux. Un jet de Fouille DC 20 permet de s'apercevoir que si plusieurs des symboles sont inconnus des PJs car trop anciens, un seul revient sur chaque pierre, à savoir celui d'Aerdrye Faenya, déesse elfique disposant manifestement d'une influence particulière ici.

Un adepte de ces dieux, mais plus particulièrement de Malar, peut pénétrer le cercle et s'incarner dans le corps d'un animal proche, son propre corps restant pendant ce temps protégé au centre du cercle. De plus, tout sort lancé par un adepte de magie lié à ces divinités en se tenant dans le cercle voit ses effets (durée, dégâts, portée...) augmentés de 100%. De plus, chaque pierre du premier cercle permet d'augmenter encore les effets d'un sort précis, chaque obélisque étant « lié » à un sort différent. Il faut pour cela toucher d'une main l'obélisque en question et faire un sacrifice, animal, minéral ou végétal. Il est possible de faire un Fusion dans la

¹ Pour plus d'informations, se référer au site wizards.com, partie 8 des Chapitres de Mintiper

Pierre pour connaître le sort à lancer et le sacrifice.

Les couples « sort/sacrifice » sont les suivants : Réincarnation/Boue, Rayon de Soleil/Fleur, Guérison Suprême/Plume, Scrutation/Chouette, Vent divin/Oiseau, Tempête de neige/Renard, Pénitence/Lichen, Orientation/Furet, Mur d'épines/Hérisson, Dissipation de la magie/Pierre semi-précieuse, Appel de la Foudre/Silex en poudre, Baies nourricières/Eau pure, Croissance végétale/Fumier, Croissance animale/Rat. De plus, les sorts de Convocation d'alliés naturels sont tous inscrits sur les obélisques du cercle extérieur.

Au-dessous du cercle de pierre se trouve une grande grotte dans laquelle on voit la continuation des piliers de roche qui forment le premier cercle d'arches à la surface. La base de ces piliers est ornée de gravures qui racontent l'histoire de cette grotte. Il s'agit d'un ancien mausolée d'elfes avariels qui commémore la mémoire de ceux tombés dans leur lutte contre les dragons lors de la défense du Mythal de Dracorage, montrant notamment des hordes de dragons attaquant une forteresse située dans les montagnes. L'avant-dernière gravure montre l'enterrement des centaines d'avarisels tombés lors du combat tandis que la dernière montre le départ des derniers survivants vers une destination inconnue. Ce mausolée a depuis été utilisé en 1369 CV par Turlang lors de son combat contre Tanta Hagara, l'ancienne chamane du clan de l'Ours bleu, une demi-sorcière demi-succube² venue des Portes de l'Enfer. Après que Turlang l'ait tuée, celui-ci l'a enfermée sous forme d'esprit dans le mausolée. Sa délivrance ne peut se faire que si elle arrive à s'incarner dans un corps inconscient à proximité immédiate d'elle.

Alors que la nuit tombe et que les ombres s'allongent, les PJ's distinguent des formes qui s'approchent d'eux à travers les sous-bois. Il s'agit des fantômes du clan de l'Ours Bleu, moitié bêtes sauvages moitié démons³. Ce sont en réalité les âmes mauvaises d'anciens membres du clan, invoquées depuis les abysses par la sorcière Tanta Hagara. Elles sont une vingtaine et commencent à entourer le cercle de pierre, manifestation avant de lancer l'attaque. Elles n'affronteront en réalité pas les PJ's tant que ces derniers restent dans le cercle et s'ils comptent un elfe dans leurs rangs, dans la mesure où elles veulent que les PJ's réalisent le rituel permettant d'accéder à la prison de Tanta Hagara et libérer celle-ci.

En effet, la pierre centrale, qui sert d'autel, permet de passer dans le sanctuaire situé au-dessous du cercle de Pierre. Il faut pour cela posséder du sang elfe, tenir une plume blanche dans une main et une pierre gravée du symbole d'Aerdrye Faenya (à savoir un oiseau stylisé) dans l'autre. Toute personne touchant dans le même

round l'autel peut également passer dans le sanctuaire. Tout elfe posant la main sur l'autel et invoquant le nom d'Aerdrye Faenya a immédiatement conscience du rituel à accomplir.

Après quelques heures de harcèlement et de combats sporadiques, les Bêtes de Malar se reculent pour laisser la place à une créature d'une très grande taille, une sorte d'ours gigantesque qui n'hésite pas à entrer dans le cercle et qui attaque les PJ's. Un jet de Détection DC 20 permet de voir qu'il porte autour du cou un médaillon en forme d'ours taillée dans une agate bleue. Il s'agit en réalité de Darketh Foudréclair, ancien chef du clan de l'Ours bleu, transformé en un ours des cavernes colossal et victime d'une malédiction lancée par Tanta Hagara. Il faut parvenir à le libérer de sa malédiction pour qu'il reprenne sa forme originelle et qu'il puisse reformer le clan de l'Ours bleu, dont il est le chef légitime. Un sort de Délivrance de la Malédiction ou de Dissipation Suprême n'est efficace contre lui que s'il est rendu inconscient. Il faut donc d'abord l'abattre avant de lancer le sort, ce qui provoque l'apparition de l'esprit qui l'habite, à savoir un démon Barbazu⁴. Il faut donc ensuite détruire ce démon ce qui provoque la transformation de l'ours en une forme humaine sanguinolente puis la soigner pour voir enfin Darketh reprendre ses esprits.

Si les PJ's réalisent le rituel d'accès au sanctuaire des avariels, ils débouchent alors dans une vaste salle sombre aux multiples piliers de pierre dans laquelle règne un sentiment de Mal intense. La salle est uniquement éclairée par une gemme magique flottant à trois mètres de hauteur, qui brille d'une douce lueur verte. Il s'agit d'une « Telkiira » (ou « Gemme de Connaissance » en Espruar), pierre magique semi-intelligente qui permet de stocker des connaissances. Si elle est saisie par un elfe, elle donne accès à son contenu mais sinon, l'auteur de la tentative doit réussir un jet de Vigueur DC 25 pour ne pas être brûlé (10d6 points de dégâts). Il est notamment possible d'apprendre que les Monts Etoilés cachent, quelque part entre les plus hauts des Monts, un sanctuaire des elfes avariels où sont enterrés les valeureux guerriers qui sont tombés pour défendre le Mythal de Dracorage. Elle permet également de connaître l'énigme qui indique la voie d'accès à ce sanctuaire. Toucher la Telkiira permet enfin d'avoir un aperçu de toute l'histoire des elfes avant l'apogée de l'ère humaine⁵. Un jet de Volonté DC 20 est néanmoins nécessaire pour ne pas devenir instantanément fou (équivalent à un sort de Débilité), en raison de la masse de connaissances acquises d'un coup. Il est également possible de l'emporter et de se la fixer sur le front, par le biais d'un diadème par exemple, mais tous les elfes considéreront qu'il

² Cf. *Manuel des Monstres* pages 41 et 112

³ Cf. « Bête de Malar » dans le *Manuel des Monstres de Faerun* page 20

⁴ Cf. *Manuel des Monstres*, page 51, taille TG

⁵ Cf. *Aide de jeu* « De l'origine du monde »

s’agit d’un vol et d’une profanation. Le porteur bénéficie dans ce cas d’un bonus de +4 aux jets de Volonté, d’un bonus de +4 à l’Intelligence et d’un bonus de +10 en Connaissances (Elfes).

Avant que les PJs n’aient pu essayer de saisir la Telkiira, l’esprit de Tanta Hagara va utiliser tous ses pouvoirs autres que physiques (séduction de la succube, sorts de la sorcière...) pour convaincre un des PJs d’en rendre inconscient un autre, au besoin en le tuant. Elle est suffisamment puissante pour posséder les pouvoirs d’un « cercle » de sorcières même en étant seule.

Dès qu’un corps est « disponible » (ou qu’un PJ devient fou après avoir touché la pierre), Tanta Hagara s’incarne dans ce dernier et soit refait le rituel en sens inverse pour s’enfuir soit attaque les PJs pour les exterminer tous.

Que les PJs aient eu l’information par la Telkiira ou non, Darketh Foudréclair les remerciera vivement et leur demandera ce qu’ils font ici, lieu isolé de tout et que l’on ne rencontre jamais par hasard. Si les PJs lui disent chercher à rencontrer les Vents glacés des Monts Etoilés, il leur dira qu’il ne s’est jamais aventuré par là mais qu’il connaît une ancienne énigme elfe à réaliser ici et qui doit pouvoir leur indiquer la voie. Si les PJs n’ont pas réussi à leur sauver mais qu’ils essayent de le contacter grâce à un sort de Communication avec les morts, il pourra également leur communiquer cette énigme. Après leur avoir dit adieu, Darketh les quitte en s’enfonçant dans les bois vers l’Ouest, afin de rejoindre les membres du clan de l’Arbre Fantôme, originellement membres du clan de l’Ours bleu, afin qu’ils ne forment à nouveau plus qu’un seul clan.

Dans la gueule du dragon

L’énigme d’accès au sanctuaire est la suivante :

« Dans l’hiver au plus profond

Brille l’éclat du miroir.

Frappé par l’éclair de la lunaison,

L’autel est marqué d’une lueur d’espoir.

Au cœur de la nuit le soleil au septentrion

Illumine le sommet du dragon.

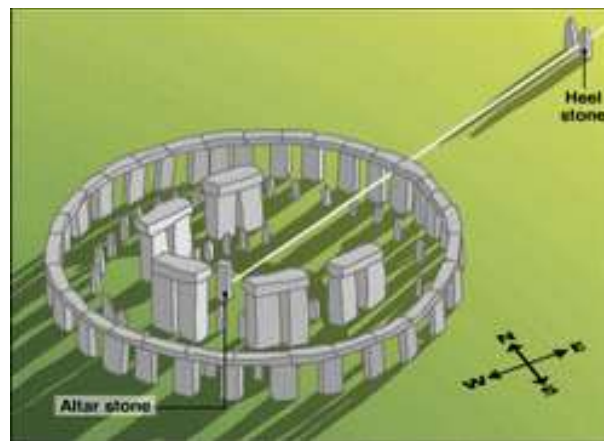
Dans sa gueule au plus profond

Se trouve la voie des Monts ».

Il n’est pas possible de trouver le sanctuaire sans résoudre l’énigme, compte tenu de l’immensité du massif montagneux et surtout du froid et du vent qui empêchent toute reconnaissance aérienne.

Pour la résoudre, il faut attendre le moment précis où la lumière de la Lune frappe, uniquement lors du solstice d’hiver (soit tout au plus dans quelques jours), un amas de cristal dans les Pics et fait briller d’un éclat particulier un des cristaux. Les PJs arrivent à la Pierre Dressée l’avant-veille du solstice, ce qui fait que cette nuit ne sera pas encore la bonne pour la réalisation de l’énigme.

Il faut ensuite utiliser les pouvoirs des différentes pierres dressées constituant le cercle et lancer successivement plusieurs sorts pour répondre à l’énigme. Un PJ qui se serait exceptionnellement bien comporté pendant les épreuves druidiques le long du Cours de la Licorne pourra utiliser, même s’il n’est pas adepte de magie, les obélisques pour lancer des sorts.



Frappé par un sort d’Appel de la Foudre, le cristal renvoie un éclair, en direction du cercle de pierre, qui passe au travers d’une arche et vient frapper la pierre d’autel, qui s’illumine et devient parcourue de crépitements d’électricité. Il faut alors se tourner vers le Nord (soit grâce à un sort d’Orientation soit grâce à un jet de Survie DC 15) et lancer un sort de Rayon de Soleil. La lumière illumine alors par un rocher au loin en apparence anodin qui projette une image de tête de dragon stylisée sur la paroi de la montagne qui lui fait face.

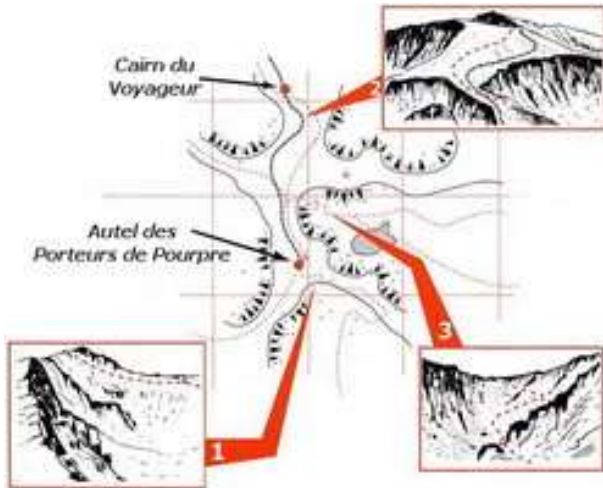
En faisant route vers cette image, les PJs passeront à proximité de l’amas de cristal touché par le rayon de lune du solstice d’hiver et s’apercevront alors qu’il s’agit en fait un amas de cristaux brisés (sauf un, celui qui reflète la lumière dans la bonne direction), derniers restes d’un village elfique de l’Eaerlann fait originellement uniquement de bâtiments de cristal.

Plus loin, dans l’ombre de la tête de dragon, les PJs trouveront, dissimulée dans un repli de la roche, l’entrée d’une petite grotte qui se prolonge profondément sous la montagne et mène après plusieurs heures de marche dans l’obscurité à une étroite vallée enneigée, seul moyen d’approche vers le sanctuaire.

Neiges éternelles

Commence alors pour les PJs un long voyage dans des conditions difficiles et sans équipement adapté pour marcher dans la neige ou pour tailler la glace...

Une neige fraîchement tombée recouvre les neiges éternelles et les crevasses des glaciers, imposant la plus grande prudence lors de séances de marche. De plus, le vent forme des plaques instables de neige qui peuvent à tout moment se transformer en avalanche.



Les PJs arrivent en « 1 » et remarquent au loin sur la crête un cairn qui témoigne d'une présence humaine dans les environs ainsi que quelques traces d'animaux, notamment de lièvres, mais pas de traces humaines.

La montée jusqu'au cairn est longue et fatigante, les PJs s'enfonçant jusqu'à la taille dans la neige. Un jet de Survie DC 15 est nécessaire pour remarquer que la neige les surplombant est instable et qu'il vaut mieux faire un détour pour monter au col. A défaut, le bruit et les vibrations provoquées par les pas des PJs provoqueront une avalanche. Un jet de Réflexes DC 20 permet de se cacher derrière un rocher mais tout échec provoque l'emportement dans la masse neigeuse jusqu'en bas de la vallée. Un jet de Vigueur DC 18 permet de ne prendre que la moitié des 6d6 de dégâts mais chaque PJ a une chance sur deux d'être enseveli sous plus d'un mètre de neige. Si c'est le cas, il doit soit compter sur ses compagnons pour le localiser (magiquement ou avec des bâtons de marche) soit creuser de ses propres mains (jet de Survie DC 20).

Une fois arrivés, les PJs remarquent, au pied du cairn et le long de la ligne de crête, plusieurs chemins tracés dans la neige. A proximité du cairn, ils découvrent les restes d'un autel aménagé sommairement dans la roche, sur lequel avait dû être placée une statuette, des bougies (dont il reste de la cire coulée) et des bâtons d'encens, encore visibles. Il est impossible de déterminer à qui cet autel était dédié. Il est seulement possible de constater qu'il n'est pas très ancien (4 à 5 ans maximum) et qu'il s'agissait d'un autel de voyage. Un jet de Fouille DC 20 permet néanmoins de trouver un bonnet de laine, portant une étiquette indiquant sa provenance (à savoir la boutique « Vents de l'Hiver », à Yartar)

et manifestement perdu ici, qui laisse entendre que les voyageurs venaient de là.

Ils entendent alors au loin (au point « 2 ») des bruits de combat, des grondements et des cris manifestement humains. Il est possible de courir sur la neige tassée pour connaître la source de ces cris et les PJs parviennent en quelques minutes sur le lieu d'un combat opposant un colossal Rhémoraz⁶ à plusieurs hommes vêtus de fourrures et armés d'épieux rudimentaires. Plusieurs d'entre eux sont déjà terre et le combat semble inégal.

Si les PJs interviennent et soit abattent le monstre soit le font fuir, les barbares leur témoigneront de leur reconnaissance en leur proposant, dans un langage très étrange, mélange de Thorass et de Commun avec un très fort accent, de les conduire à leur village (point « 3 ») pour les remercier.

Les PJs rebrousse alors chemin pour découvrir un contrebas de la ligne de crête et dissimulé derrière un escarpement rocheux, un assemblage de huttes rudimentaires dans lesquelles vivent plusieurs dizaines d'humains proches en apparence des barbares d'Uthgardt. Il s'agit en réalité des descendants des premiers hommes, habitants originels des lieux, qui ont vu se succéder les différentes civilisations mais qui n'en conservent aucun souvenir, ignorant tout de l'écriture. Un totem antique, consistant en un simple monolithe de pierre noire, se trouve au milieu du village et fait l'objet d'une vénération marquée de la part des barbares mais personne ne saura spontanément reconnaître son affiliation (un jet de Religion DC 20 permet toutefois de se souvenir du fait qu'il s'agit d'un symbole parfois utilisé par le clergé d'Ao). Le village se trouve au bord d'un lac gelé dont la glace a été percée par endroit afin de pouvoir en pêcher le poisson.



Après avoir célébré la mort des guerriers tombés au combat et les avoir enterrés sous un cairn, les PJs sont invités à un festin au cours duquel est consommé la viande du Rhémoraz ainsi des

⁶ Cf. Manuel des Monstres page 155, taille Gig.

poissons, le tout agrémenté de baies diverses et de lichens.

Si les PJs parlent du fait qu'ils recherchent le « sanctuaire où habitent les esprits des Vents », ils se rendront vite compte que le ton de la discussion change radicalement et que les barbares sont effrayés de ce qui se trouve dans ce sanctuaire et n'y vont jamais. Ils tenteront d'ailleurs vivement les PJs de s'y rendre, l'endroit étant « maudit ».

Ils peuvent leur raconter qu'ils ont vu, il y a plusieurs hivers (sans savoir définir combien d'années précisément), un groupe d'humains passer près du village et prendre la direction de ce sanctuaire mais que personne n'en est revenu. Ces humains étaient chaudement vêtus mais leurs fourrures ne dissimulaient pas complètement les grandes robes pourpres qu'ils portaient au-dessous. Ils ne se sont pas attardés et n'ont pas eu de contacts avec les barbares qui ne les ont pas approchés. Nul ne les a revus depuis. Les barbares pourront confirmer aux PJs que ce sont eux qui ont aménagés l'autel aperçu plus haut et qu'ils n'ont pas voulu y toucher, de peur de déclencher une quelconque malédiction.

Le dernier homme à être revenu du sanctuaire a été aperçu il y a plus longtemps (en réalité il y a 6 ans). Il était blessé et manifestement malade et les barbares l'ont abattu de peur qu'il n'apporte la malédiction dans leur village. Toutefois, pour ne pas que l'esprit du défunt ne vienne les hanter, ils ont brûlé son corps en amont du village, plus haut dans les montagnes et signalé sa sépulture par un cairn, comme le veut la tradition. Un bijou qu'il portait au cou a été laissé au sommet du cairn et doit toujours s'y trouver.

Voyant que les PJs ne comptent pas renoncer à leur folie, les barbares vont néanmoins leur confier de la viande séchée et des outils pour se déplacer en montagne (crampons, raquettes, piolets rudimentaires, cordes...) et leur proposent de passer quelques jours à s'entraîner avec d'étranges « planches à neige » que l'on se fixe aux pieds pour glisser sur la neige et ainsi aller beaucoup plus vite en descente.

Après ces quelques jours d'entraînement⁷, ils leur souhaitent bonne chance et un des villageois les accompagne jusqu'au « cairn du voyageur ». Les PJs doivent comprendre que ce départ est pour eux un adieu et que si jamais les PJs devaient revenir, ils seraient impitoyablement tués, comme le dernier voyageur avant eux.

Les PJs peuvent ainsi voir la sépulture de Nexus, le dernier membre du groupe de Dorn Grissourcils, le seul à avoir réussi à s'échapper du sanctuaire malgré ses blessures et abattu avant d'avoir pu demander de l'aide aux villageois. Le

fait qu'il ait été incinéré empêche tout sort de Communication avec les morts (d'autant que son corps n'a pas été brûlé ici même). Sur les plus hautes pierres du cairn a été enroulée une petite chaîne d'argent au bout de laquelle se trouve un pendentif en forme de harpe, signalant qu'il s'agissait d'un Ménestrel, mais sans en connaître les raisons de sa présence, surtout seul et en ces lieux.

Leur guide les avertit alors que la suite de leur voyage recèle bien des dangers puis les regarde partir au loin en leur disant de suivre les cairns jusqu'à une grande crevasse dans laquelle nichent des oiseaux gigantesques qu'il faudra esquiver pour aller au fond de leur repaire et trouver un passage vers l'autre face de la montagne. Les PJs trouveront ensuite une grande barrière rocheuse et une cascade de glace qu'il faudra remonter.

Une observation attentive permettra de voir effectivement qu'un groupe de Rukhs⁸ habitent sur un replat de la crevasse et qu'il va être difficile de passer devant eux sans se faire attaquer. Les PJs doivent donc chausser leurs planches à neige et entamer la descente dans le plus grand silence afin de ne pas attirer leur attention.



La pente est néanmoins raide et les occasions de tomber sont nombreuses, avec les jets suivants à réussir :

- Points A, B et E : Test DC 15
- Point C : Test DC 19 (si le jet est raté de plus de 5, le PJ heurte la corniche opposée et encaisse 2d6 points de dégâts, de plus si le jet est raté de 10, le surf est brisé)
- Point C' : Test DC 17 (pour éviter une chicane mais il est aussi possible de choisir de sauter la bosse)



⁷ Acquisition par les PJs de la compétence "Surf des neiges", basée sur la Dextérité, avec un bonus de +2

⁸ Cf. Manuel des Monstres page 157

- Point C” : Test DC 19 (il faut slalomer entre différents congères solidifiées)
- Point D : Test DC 17 (petit tremplin)

Si les PJs font trop de bruit pendant la descente (sorts, cris...), ils risquent d’alerter les Rocs et de provoquer une avalanche qui les suivra jusqu’au bas de la descente (Jet de Volonté DC 20 pour ne pas avoir une pénalité de -4 à tous les jets de surf pendant que l’avalanche est derrière les PJs). De plus, chaque PJ tombé devant soi provoque un jet DC 15 pour l’éviter.

Les PJs arrivent enfin dans une grande salle voûtée avec de grandes colonnes de glace, donnant l’impression d’arriver dans une véritable cathédrale naturelle, dans laquelle ils peuvent prendre un peu de repos avant de repartir, étant désormais à l’abri des Rocs. Au fond de cette caverne se trouve un étroit boyau qui mène les PJs à l’air libre. Après quelques centaines de mètres au fond d’une crevasse, les PJs débouchent sur un vaste espace balayé par des vents toujours plus violents et glacés, marqué de temps à autre de cairns de pierre qui leur indiquent la direction à suivre.

Commence alors une marche de plusieurs jours dans des conditions climatiques extrêmes, d’autant plus si les PJs n’ont pas obtenu des villageois le matériel adéquat. Trouver le sommeil relève de l’exploit, d’autant que les PJs sont rapidement victimes du « mal des montagnes » s’ils échouent à un jet de Vigueur DC 20 (un jet par jour).

Le mal des montagnes

Le mal aigu des montagnes est un syndrome de souffrance, lié à une montée trop rapide en haute altitude, à l’absence d’acclimatation et à une sensibilité personnelle, plus ou moins importante. Ses symptômes sont des céphalées, des nausées et des vomissements, de l’insomnie, de la fatigue générale, de la lassitude, des vertiges, des troubles de l’équilibre, de la dyspnée et de l’inappétence. À une altitude élevée (entre 4 000 mètres et 5 000 mètres), l’œdème pulmonaire de haute altitude peut survenir brutalement à tout moment au cours des premières 48 heures.

Il s’agit donc d’une maladie fréquente touchant des gens en bonne santé mais exposés à un environnement extrême de haute altitude. Son incidence est variable, mais augmente très rapidement avec l’altitude. Ce mal apparaît après un délai de quelques heures en altitude; il régresse avec l’acclimatation et disparaît immédiatement à la descente.

Les sorts de Soins ne contrent pas les effets du mal des montagnes mais les atténuent pendant quelques heures, permettant de continuer à avancer, sans toutefois soigner réellement. De même, des herbes données par les barbares

permettent également de ne pas ressentir trop fortement les effets du mal mais ne le soignent pas. Seul un sort de Guérison suprême permet de le faire.

C’est après cette épreuve que les PJs arrivent au milieu d’un grand cirque entouré de falaises desquelles descend une cascade gelée de plusieurs centaines de mètres de hauteur. Aucune trace de pas ne s’aventure au pied de la cascade, qui semble s’écouler d’un lac situé au-dessus de la falaise.



L’escalade, en utilisant les outils fournis par les barbares, semble inévitable, d’autant plus que la force du vent empêche tout sort de Vol. L’épreuve nécessite une journée et la réussite successive de quatre jets de moyenne Force + Vigueur DC 15 (ou un jet d’Escalade de la même difficulté). Si les PJs sont encordés, l’échec à un jet n’entraîne qu’une courte chute (et 1d6 points de dégâts) alors que dans le cas contraire, la chute provoque de 3d6 à 20d6 points de dégâts en fonction de la hauteur atteinte. Le fait de tenter l’escalade par la falaise provoque, du fait d’une roche très friable et du froid, des éboulements incessants qui rendent la montée encore plus difficile que par la glace.

Les PJs découvrent ainsi les difficultés d’une telle ascension, que ce soit la nécessité pour une cordée de grimper en décalé pour ne pas recevoir les éclats de glace détachés par le grimpeur précédent ou de se suspendre au piton pendant la pose de la broche par laquelle passe la corde. Le fait que la glace sonne « creux » lorsque l’on tente d’y fixer le piolet indique la forte probabilité d’une poche d’eau juste derrière et donc d’une part d’être surpris par une eau glacée mais aussi d’autre part d’être sur une portion très fragile de la cascade. Les PJs devront également réfléchir à leur encordement, compte tenu de la distance à parcourir et de la nécessité de faire des paliers intermédiaires.

Ils auront d’ailleurs la possibilité de s’abriter du froid et des gelures dans une petite grotte inconfortable située au milieu du parcours, dans laquelle se trouve un squelette d’humain, qui

pourra être identifié grâce à des lambeaux de vêtements comme étant un Cultiste du Dragon. Après la réussite de l’escalade, les PJs parviennent enfin au sommet de la cascade et découvrent alors un spectacle extraordinaire, à savoir une immense étendue glacée, entourée des plus hauts sommets de Monts Etoilés et taillée en un incroyable labyrinthe...

Esprits, êtes-vous là ?

Les vents soufflent ici plus fort que partout ailleurs et balayent inlassablement la vaste plaine glacée. Alors que les PJs contemplant la scène depuis quelques minutes, les bourrasques semblent forcer autour d’eux et prennent progressivement des formes de visages plus ou moins humains (ou nains ou elfes, en fonction de la composition du groupe des PJs). Les Esprits des Vents s’adressent à eux d’une voix sifflante qui ne couvre qu’avec peine le bruit ambiant.

Ils leur demandent ce qu’ils font ici et comment ils osent les troubler dans leur sanctuaire. Ils ne sont pas agressifs mais plutôt curieux des raisons de leur présence.

Confrontés à l’anneau, ils auront un mouvement de recul et deviendront nettement plus agressifs et méfiants à l’égard des PJs. Ils peuvent néanmoins leur confirmer qu’ils sont le véritable pouvoir de l’Anneau et qu’ils en ont été libérés progressivement depuis plusieurs centaines d’années, après avoir longtemps été enfermés dans cet anneau.

Si les PJs les interrogent sur leur volonté de réintégrer l’anneau, ils refuseront catégoriquement (d’autant plus si les PJs ajoutent que c’est ensuite pour détruire l’anneau, si telle est leur intention). Ils accepteront néanmoins de transiger et de retourner dans l’anneau en échange de la disparition de la source du « froid maléfique » contre lequel ils ne peuvent rien et qui vit dans ces montagnes. Les PJs doivent dans ce cas s’engager à découvrir le centre du labyrinthe puis à explorer ce qui se trouve au-dessous, et donc de combattre ce danger non identifié.

Les secrets des Monts Etoilés

Extrêmement peu de personnes savent que le sommet des Monts Etoilés constitue le berceau de la vie qui anime Toril et que s’y trouve un Escalier Céleste duquel sont descendues les races créatrices, enfantées d’Ao. Le site a pris le nom d’Enclume Eternelle, où sont forgés les êtres, et est resté de tout temps un sanctuaire à vocation religieuse, où chacun des occupants successifs du site a construit un temple à la gloire de ses dieux, tout en respectant les constructions précédentes. Chaque race était soucieuse de protéger son sanctuaire et, chacune à sa façon, a piégé son domaine.

La construction du sanctuaire s’est faite en strates, chacune à la suite de l’autre, et sont ainsi superposées une grotte dans laquelle vivait une très ancienne tribu humaine, un temple des races créatrices, un autel à Io, divinité des dragons, et un temple dédié à Corellon Larethian, témoignage de la longue présence des elfes en ces lieux. Des Cultistes du Dragon ont plus récemment réaménagé un poste de garde elfique pour le dédier à l’œuvre de Sannaster.

La nature profonde du sanctuaire et sa complexité l’ont fait choisir par Ao pour y dissimuler sept reliques, parmi les plus puissantes ou les plus maléfiques, toutes susceptibles de bouleverser l’équilibre délicat des Royaumes. Plutôt que les détruire, ce qui serait contraire au libre arbitre laissé aux mortels, Ao a préféré les disperser dans différents lieux du sanctuaire, laissant la possibilité qu’ils soient retrouvés et éventuellement utilisés. Les PJs auront la possibilité de les prendre avec eux mais devront en assumer la responsabilité ainsi que les convoitises qu’ils vont susciter. Les sept reliques sont les suivantes : Le Mythal de Dracorage, l’œil de Yuthla, la Couronne des Cornes, l’Anneau de l’Hiver (qui ne s’y trouve plus mais y revient avec les PJs), l’Etoile Sombre, la Fontaine du Temps et le Cristal du Gardien. Le Poing du Delzoun, relique plus mineure qui se trouve dans le trésor de la dracoliche, ne fait pas partie de cette liste, ne « menaçant » pas l’équilibre des Royaumes.

Le temps a passé et, après que les elfes en aient scellé l’entrée, un lac s’est progressivement formé au-dessus du sanctuaire, là où se trouvait un petit cours d’eau. Après le Temps des Troubles, Ao a voulu limiter au maximum l’accès à ce site qui représente la genèse du monde et a donc créé le labyrinthe que les PJs vont devoir emprunter.

Si les PJs acceptent, les vents leur donnent rendez-vous soit à la Pierre Dressée soit à la Clairière de la Vie une fois leur mission réalisée et s’engageant à alors se réincarner dans l’anneau, en récompense du service rendu par les PJs.

Si les PJs disposent encore des médaillons de Waukyne, ils seront sollicités par le Comte Cormaeryn qui leur dit qu’un de ses amis marchands, de la compagnie des Bazars d’Aurore, serait très intéressé par l’achat de reliques ou trésors contenus dans cet étrange sanctuaire.

Le Labyrinthe des Âmes

Alors que les PJs s’engagent avec précaution entre les parois de glace d’une dizaine de mètres de haut et d’à peine quatre mètres de large, ils remarquent assez vite (jet de Fouille DC 15) qu’ils sont en train de marcher sur un lac gelé et que quelques mètres de glace les séparent de l’eau

sans doute glacée. La glace est néanmoins trop trouble pour que l'on puisse distinguer quoi que ce soit dans l'eau.



Il est parfaitement impossible de parvenir au centre du labyrinthe, que ce soit en y consacrant des années ou par le biais de magie, sans réussir une épreuve imposée par Ao.

Après quelques heures passées dans le labyrinthe à errer entre les hautes parois de glace, les PJs peuvent, sous réserve de réussir un jet de Détection DC 18, distinguer sous la glace des sortes de points lumineux flottant dans l'eau sombre et formant des motifs qui ne leur sont pas inconnus. Un jet de Connaissances du Nord DC 15 permet de comprendre qu'il s'agit de constellations visibles dans cette région de Faerûn.

A cet instant retentit dans la tête de chaque PJ la voix d'Ao qui les invite à « trouver leur bonne étoile et sonder leur âme pour trouver la clé du labyrinthe ». Il faut donc que chaque PJ identifie la constellation à laquelle son histoire est liée parmi les différentes constellations représentées et justifie le lien. Chaque PJ doit ensuite arpenter le labyrinthe jusqu'à se trouver à la verticale de la constellation en question, ce qui les amène à se séparer, même si plusieurs PJs peuvent se rattacher à une même constellation.

A titre d'exemple, les « couples » PJ/étoile pour les PJs pré-tirés sont les suivants : Sarel/Angharradh, Azaradin/Cassima (pour le rapport du phénix à l'alchimie et à la forge), Cyrielle/Cassima ou Cercle de Mystra, Elwin/Pléiades, Lathian/Duelliste ou Joker, Gralumka/Gorgone, Elaewen/Etoile du navigateur.

Une fois parvenu au point surplombant l'étoile, le PJ est confronté à une épreuve basée sur un moment douloureux de son histoire personnelle, qui doit lui faire comprendre qu'il est lui-même issu du sacrifice d'un ou de ses parents, et que par extension toute progression exige une part de sacrifice. Ao souhaite également rappeler qu'il a lui-même insufflé une partie de son énergie dans les races qu'il a créées et qu'il souffre de voir sa création s'autodétruire.

Chaque épreuve est donc intimement liée à un PJ donné et doit être personnalisée en fonction des PJs joués.

Une fois cette épreuve réussie, chaque PJ parvient au bout de quelques minutes de marche au centre du labyrinthe, où se trouve une étendue circulaire au milieu de laquelle se tient un monolithe de pierre noire du même type que celui aperçu dans le village barbare. Sur ce monolithe se trouve une gravure représentant un profil de montagnes. A côté est gravé en Thorass le paragraphe suivant, dont les indications sont à suivre pour pouvoir accéder au sanctuaire :
« *Perdu dans les Ténèbres, le Voyageur trouve son salut dans l'étoile Lointaine. Puisant dans ses Rêves son Inspiration, il coiffe la Couronne et acquiert le Feu sacré* »

Il faut comprendre que la gravure représente en fait les principaux sommets de Monts Etoilés et qu'il faut parcourir du doigt les sommets en fonction de leur nom et de l'énigme. Il faut donc en l'espèce suivre successivement les profils de N'landroshien (Lumière dans les Ténèbres – Pic de l'Ombre), Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), Y'cervarkiiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et enfin Y'angarothien (Feu divin - Angaroth).

Si un PJ pense spontanément aux sommets des Monts Etoilés, il peut s'en rappeler les noms en réussissant un jet de Connaissances du Nord DC 15 (pour les noms humains) et de Connaissances des Elfes DC 15 (pour les noms elfiques).

Après la résolution de l'énigme apparaissent sur la stèle quatre disques gravés de lettres, qui peuvent être tournés. Il faut les aligner de façon à former le mot « OU-VR-ET-OI » (« ouvre-toi »).

Dès que les disques sont correctement alignés, un sort d'Abaissement des Eaux est lancé juste sous les pieds des PJs, pour une durée de cinq heures (sans que les PJs ne soient conscients de cette durée). Les PJs se rendent compte que l'eau a disparu sous leur pied grâce au changement de couleur du sol et doivent donc briser les deux mètres de glace les séparant de l'eau pour trouver un cylindre d'air d'une centaine de mètres de haut qui descend jusqu'à l'ancienne porte d'accès, désormais noyée sous le lac, dont le fond est encore beaucoup plus loin, non visible d'ici. Elle est constituée d'une double porte de métal, magiquement protégée des dégâts de l'eau et du froid. Une inscription en espruar est apparue sur la porte :

*« J'ai peu de force mais beaucoup de pouvoirs
Je garde les taudis comme les palais
Mais si mon maître part
Il faut s'assurer qu'il m'emmène avec lui »*

Il faut donc annoncer la réponse (« Clé ») pour que les portes se déverrouillent.

Un mécanisme automatique de verrouillage à retardement, calé sur la même durée que

l'Abaissement des eaux et qu'il est impossible de désamorcer, provoque la fermeture de ces portes. Il n'y a pas de mécanisme similaire de l'autre côté, ce qui veut dire que les PJ's doivent soit faire vite pour revenir soit trouver une autre sortie. Une Bulle d'Air permanente est placée à l'endroit de la porte afin d'empêcher la pression de l'eau de détruire celle-ci.

Au cours de la descente dans le cylindre qui traverse cet immense lac, les PJ's voient, pétrifié dans la couche inférieure de la glace du labyrinthe, un corps rigidifié par le froid. Il s'agit d'un des membres du groupe de Dorn, alors devenu fou et qui poursuivait celui qui a été tué par les villageois. Lors de leur lutte à la sortie du sanctuaire, il lui a arraché un collier avec un médaillon et ce dernier se trouve toujours coincé dans le poing serré du corps emprisonné dans la glace.



Il est possible d'aller le chercher en plongeant dans l'eau glacée mais il est dans ce cas nécessaire de bénéficier d'une chaleur magique dans la mesure où l'eau est si froide que, sans protection, l'auteur de la tentative est alors plongé en hypothermie. Le médaillon est une étoile métallique qui permet d'ouvrir le livre de bord de Dorn Grissourcils, qui l'avait confié au seul membre de son groupe qui pouvait encore s'en sortir (mais il ne voulait se séparer du livre lui-même). Le corps, remarquablement conservé, porte d'étranges marques d'écailles et semble avoir subi des mutations « reptiliennes », ses doigts s'étant par exemple transformés en griffes et des moignons d'ailes déformant ses habits dans le dos.

L'Enclume Eternelle

La nature puissamment maléfique du dragon, conjuguée à la présence du Mythal et de la dernière essence de Sammaster, a perverti le sanctuaire lui-même, sauf les temples, qui restent préservés. Hormis ces derniers, les couloirs et tunnels de circulation sont marqués par une aura malsaine et sont entièrement figés par le froid, les

parois étant recouvertes d'une fine couche de givre qu'il est extrêmement difficile de faire fondre. Certaines portions du sanctuaire semblent même avoir été transformées dans leur nature profonde, devenant des pièges mortels pour tous ceux qui s'y aventurent.

Les PJ's adeptes de magie doivent être vigilants à l'utilisation de leurs sortilèges dans la mesure où les créatures présentes dans le sanctuaire les harcèleront en permanence et les empêcheront de prendre du repos et donc de remémorer leurs sorts, ce qui pourra se révéler fatal au moment d'affronter le dracoliche.

La dernière retraite de Sammaster

C'est à la fois l'extrême isolation du site et le fait qu'il semble attirer les magies les plus puissantes qui ont conduit Sammaster à y placer son tombeau et y cacher le seul exemplaire de son Tome des Dragons (dernier exemplaire permettant de créer des dracoliches et de déclencher un Vol de Dragons). En l'an 1358 CV, guidé à son insu par Tiamat, qui souhaitait sa mort et la destruction du Mythal de Dracorage, Sammaster s'installe en ces lieux et réussit en 1373 CV à pervertir le Mythal de façon à en contrôler les pouvoirs magiques et pouvant ainsi déclencher à sa guise une Rage de Dragons ou forcer les dragons à accepter de se transformer en dracoliches. Egalement guidés par Tiamat, un groupe d'aventuriers menés par un certain Dorn Grissourcils explore l'année suivante le Grand Glacier à la recherche de Sammaster et se retrouve sans le savoir dans l'Enclume Eternelle, parvenant à détruire le maître du Culte du Dragon, dissipant également le pouvoir du Mythal permettant de déclencher la Rage de Dragons mais pas le potentiel magique du Mythal lui-même, et ainsi libérant les dragons de son joug, ce qui était le but final de Tiamat.

Cependant, Sammaster avait, avant sa mort, passé un pacte avec un grand ver dragon blanc qui avait accepté la transformation en dracoliche. Celle-ci a été détruite par le groupe de Dorn mais avait pu trouver refuge dans son phylactère, à savoir le Mythal lui-même. Ignorant ce fait, les aventuriers s'étaient contenté désactiver ce dernier de son pouvoir de contrôle de l'étoile Tueuse de Rois et, après leur départ, la dracoliche a pu reprendre vigueur et prendre le contrôle à son compte du sanctuaire. Elle porte en elle la toute dernière fraction de l'essence de Sammaster et tuer la dracoliche tuera définitivement Sammaster. Le Mythal conserve en parallèle ses pouvoirs initiaux, notamment celui d'interdire toute téléportation vers ou à partir du Sanctuaire (sauf en empruntant un portail existant comme ceux du temple des races créatrices).

La Dracoliche a trouvé leur lettre de mission et a compris la présence de l'Etoile Sombre (que Sammaster lui avait caché). Elle veut maintenant

les trouver pour pouvoir asservir les Seigneurs de l'Ombre et se rendre maître de la Magie d'Ombre.

Plusieurs visiteurs ont précédé les PJs ces dernières années.

Tout d'abord, des Ménestrels chargés par Alustriel de retrouver une relique nommée l'Etoile Sombre (qui a été dispersée par Ao dans les différents endroits du complexe) sont entrés et se sont tous fait tuer, sauf un d'entre eux, Nexus, qui a pu ressortir grâce à une Porte dimensionnelle avant de se faire tuer par les barbares rencontrés par les PJs.

Il s'agissait de ceux qui avaient combattu Sammaster quelques années plus tôt et qui connaissaient donc une partie du Sanctuaire. Leur groupe était mené par un demi-humain demi-golem de métal nommé Dorn Grissourcils et comprenait des spécialistes de la traque de dragons (nommés Brimstone, Karasendrieth, Tamarand et Nexus) mais également trois demi-dragons d'argent, membres des Crocs de Justice.

L'esprit de Dorn habite encore ces lieux et pourra apparaître, sous forme fantomatique, afin d'aider les PJs à l'approche d'un piège ou en cas d'attaque imminente par les gardiens, sans que les PJs ne comprennent immédiatement les raisons de ces apparitions. Il ne trouvera le repos que si son corps, désormais transformé en Kraithbarn, est inhumé dignement.

Quelques années plus tard, attirés ici par la Dracoliche, sont arrivés des fidèles du Culte du Dragon (ou « Porteurs de Pourpre »), venus ici pour se sacrifier et se consacrer à la défense du temple. Ce sont eux qui ont aidé la Dracoliche à enclencher la corruption du Cours de la Licorne.

Ils ont tous été victimes de la présence de ce dracoliche qui corrompt tous les êtres vivants pénétrant dans son complexe en les transformant en créatures plus ou moins draconiques et en modifiant leur alignement vers le Chaotique Mauvais. Les PJs doivent faire un jet de Volonté toutes les quatre heures avec une difficulté de plus en plus forte quand on s'approche du centre du temple, de 15 à l'entrée du sanctuaire à 25 dans la caverne principale. Le premier échec provoque la survenance de rêves étranges et malsains ainsi que des visions faussées, la victime croyant voir « bouger les ombres » et discerner des formes draconiques dans les moments de stress. Le deuxième échec fait apparaître des plaques d'écailles sur la peau du PJ concerné. Au troisième échec et aux suivants, l'alignement de la victime change d'un cran vers le Chaotique Mauvais.

Il faut faire une Guérison des Maladies à l'extérieur du temple pour en guérir.

Le temple est donc hanté par une quinzaine de créatures qui n'hésiteront pas à harceler les PJs au cours de leur exploration. Le fait de se faire mordre ou griffer par l'une d'entre elles impose de lancer un jet de Vigueur DC 15 pour ne pas se faire infecter). Les créatures sont des Drakonides⁹ dont les résistances sont inversées (immunité au froid et à l'acide, résistance 10 au feu et au poison), incapables d'invoquer un de leurs congénères (mais ils ne sont jamais très loin l'un de l'autre) et pouvant voler sur de courtes distances. Elles se déplacent pour l'essentiel sur les murs ou au plafond, ce qui leur permet d'éviter la plupart des pièges du sanctuaire. Trois d'entre elles sont les anciens demi-dragons membres du groupe de Dorn Grissourcils et sont donc plus puissantes, étant de taille TG. L'une d'elles est Dorn lui-même, reconnaissable aux coutures sur le corps qui montrent qu'il s'agit d'un ancien demi-golem.

De plus, la chair en décomposition du dragon blanc a pris une vie propre et forme plusieurs moisissures qui se déplacent dans les couloirs pour trouver quelque chose à manger en tombant du plafond (Détection DC 20 pour les voir). Lorsqu'un PJ en a une sur lui, il perd chaque round 2d6 points de dégâts du froid et doit réussir un jet de Vigueur DC 15 pour ne pas être paralysé un round. Ces moisissures ne peuvent être détruites que par du feu, une exposition à la lumière du soleil ou par un sort de Guérison des Maladies.

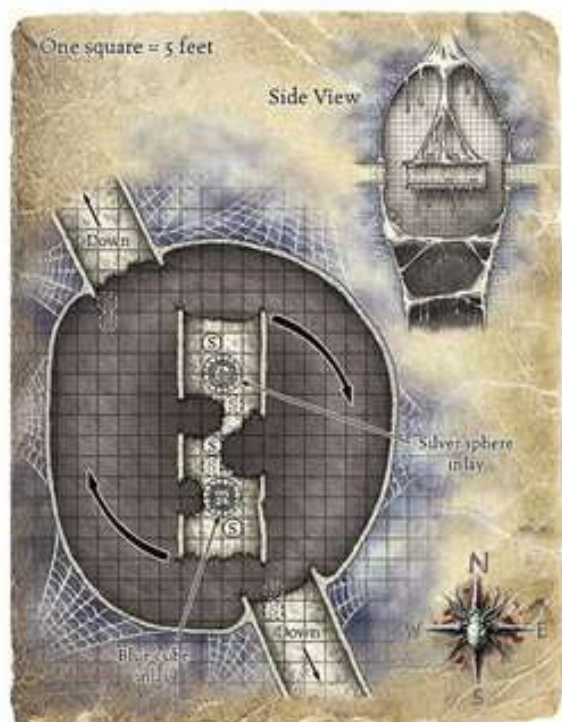
Le sanctuaire est constitué d'un vaste réseau de couloirs qui permettent d'accéder aux différents temples. La longueur des couloirs et leur pente donnent le sentiment, confirmé par un éventuel nain présent, de descendre profondément entre chaque niveau.

C'est ainsi que les PJs s'engagent pour une heure de marche au travers d'un tunnel étayé par de lourdes poutres de bois, qui semblent avoir été mises en place progressivement dans le temps, comme si certaines personnes avaient voulu préserver un accès au Sanctuaire malgré les années et malgré l'accumulation naturelle des rochers et débris qui menaçaient d'en condamner l'ouverture. Le style de construction employé laisse penser qu'il s'agit a priori de l'œuvre d'elfes et non de nains. C'est lors de ces premiers pas dans le Sanctuaire, et alors que la méfiance des PJs commencent à s'estomper, que le premier d'entre eux est victime d'un piège de Gravité inversée, qui consiste en un puits creusé au plafond, dans lequel « tombe » la première personne passant sous son ouverture et ne longeant pas soigneusement les murs. Un jet de Détection DC 10 permet facilement de remarquer cette ouverture et un jet de Réflexes DC 17

⁹ Cf. *Dragons of Faerun*, "Kraithbairns", page 106

permet de se rattraper aux bords du puits pour ne pas tomber au fond et subir 8D6 points de dégâts. Une corde permet ensuite d'en sortir la victime, sachant qu'un sort de Dissipation de la Magie (DC 25) a le même effet mais risque également de faire subir une nouvelle fois la chute au PJ en question...

Les PJs découvrent ensuite une vaste caverne résultant manifestement d'un effondrement de terrain et au milieu de laquelle se trouvait initialement un dispositif de défense similaire à un pont levis, mais pivotant sur lui-même et permettant d'empêcher l'accès à l'autre côté, sur lequel on distingue les premières marches d'un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans la terre (point « 1 » sur le plan).



Les bords de cette ancienne passerelle se sont depuis effondrés dans un gouffre au-dessous et seule demeure en place la passerelle elle-même, uniquement tenue en place par une épaisse toile d'araignée. D'autres toiles peuvent être distinguées dans les ténèbres sous la passerelle. Il n'y a en fait plus d'araignées depuis un grand nombre d'années et il est possible de traverser le gouffre sans se faire attaquer, soit par des moyens magiques soit par un jet de Saut DC 18 (correspondant à 4 mètres de longueur) pour rejoindre la passerelle. Il faut ensuite réussir un jet d'Acrobatie DC 15 pour profiter du mouvement de balancier que prend la passerelle et faire un nouveau saut de l'autre côté. Si plus de deux PJs tentent la manœuvre et se retrouvent en même temps sur la passerelle, la toile qui la retient au plafond commencera à rompre et il faudra très rapidement évacuer la passerelle, au risque d'être précipité dans les profondeurs du gouffre et de

rencontrer une mort certaine. La chute de la passerelle fera un bruit considérable et alertera tous les habitants du Sanctuaire...

L'ancien mécanisme de contrôle de la passerelle, consistant en deux cercles gravés d'argent et de pierres semi-précieuses bleutées, n'est aujourd'hui plus opérationnel.

Chez les Porteurs de Pourpre

L'ouverture située de l'autre côté de la passerelle mène après quelques mètres à un escalier en colimaçon grossièrement taillé dans la roche qui s'enfonce dans les profondeurs. Un examen attentif des lieux permet de comprendre que cet escalier n'est pas contemporain du site auquel il mène et qu'il a été progressivement taillé dans les débris qui sont venus s'accumuler au cours des siècles au-dessus du site.

L'architecture typiquement elfique du lieu (fresques à moitié effacées, statues, arabesques, voûtes...) et la présence d'anciennes meurtrières donnant sur l'extérieur et comblées par de la maçonnerie au fur et à mesure de l'élévation du niveau du sol pendant des milliers d'années laissent penser qu'il s'agissait initialement d'un poste de garde protégeant un site probablement stratégique. La présence de motifs architecturaux travaillés laisse également entendre que le lieu possédait également une vocation autre que militaire, qu'elle soit religieuse ou politique.

Le site conserve encore des traces de sa vocation initiale mais la présence pendant quelques mois de Cultistes du Dragon a entraîné de sévères dommages aux décorations.

1. Entrée : L'escalier mène à un couloir sombre avec 3 portes, dont une, au sud, semble particulièrement robuste et porte une inscription en espruar : « Difficile à trouver, difficile à garder, je cesse d'être à l'instant où je suis découvert ». Il faut donc prononcer la réponse à l'énigme (« Secret ») pour qu'elle puisse s'ouvrir, sachant qu'il est impossible de l'ouvrir autrement. Des meurtrières s'ouvrent sur le mur Est.

2. Salle de garde : Il ne subsiste que des débris des meubles qui se trouvaient dans cette pièce. Des meurtrières permettent de tirer sur d'éventuels agresseurs tandis qu'un passage secret au fond de la pièce permet d'accéder directement à la salle n°10.

3. Cellier : Ancien lieu de stockage pour la nourriture des gardes et des hôtes de passage, seuls trois tonneaux de chêne ont traversé les âges sans tomber en poussière.

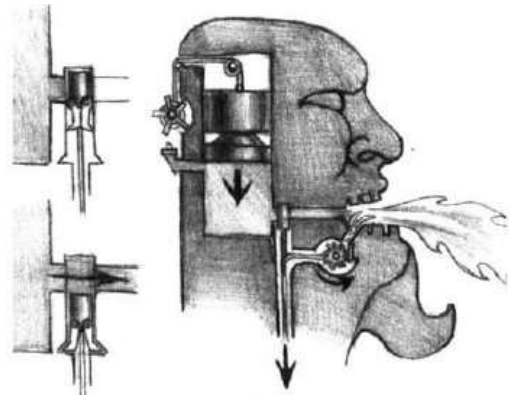
4. Salle pivotante : Cette salle est vide hormis une petite table et un coffre alignés sur le mur du fond. Si les PJs ne réussissent pas un jet de

Fouille DC 21, ils ne remarquent pas que les meubles sont en réalité fixés sur ce mur du fond et que le sol de la pièce bascule dès qu'un certain poids (correspondant à plus de 100kg) s'y trouve, avant de se remettre en place. Les PJs piégés tombent alors dans une fosse remplie de pieux et encaissent 5d6 points de dégâts (jet de Réflexes DC 20 pour ralentir la chute et ne subir que la moitié des dégâts). Il est possible de désactiver le piège en appuyant sur un discret bouton à l'entrée de la pièce. Il est également possible de passer un par un tant que la limite de poids n'est pas atteinte, ce que faisaient les elfes à leur époque. Au fond de la fosse se trouvent des ossements de plusieurs elfes noirs, derniers restes de ceux qui avaient attaqué le sanctuaire il y a plusieurs milliers d'années. Un jet de Fouille DC 15 permet d'identifier leur nature.

5. Manivelle : La salle est vide à l'exception d'un mécanisme actionné par une roue semblable à une roue de navire qui peut tourner de un à six crans, entraînant ainsi une chaîne qui disparaît dans le sol. Il n'est pas possible de déterminer son utilité depuis cette pièce et tourner la roue n'aura aucune conséquence.

6. Statue du Sammaster : Anciennement dédiée au recueillement des visiteurs, cette pièce est entièrement vide, hormis une statue de Corellon qui s'y trouvait et qui a été modifiée par les disciples du Culte du Dragon qui lui ont donné l'apparence du visage de Sammaster avant sa transformation en liche, soit l'apparence d'un mage manifestement déterminé, encore dans la force de l'âge, difficile à identifier sans connaissances particulières du Culte. Une porte en face est ornée d'une inscription informant en espruar que « Aucune arme ou armure ne doit franchir ce seuil ».

Les Cultistes ont également recouvert les fresques au mur de peintures qui retracent l'histoire du Culte, notamment les affrontements successifs de Sammaster contre Alustriel, ce qui peut permettre aux PJs de faire le lien avec le Culte du Dragon, sous réserve de réussir un jet de Connaissances DC 20¹⁰. Un jet de Fouille DC 15 permet également de remarquer que, lors de leur dernier combat, Sammaster tient en main un étrange artefact en forme d'étoile noire.



Devant la tête monumentale de Sammaster se trouve un vaste plateau de bronze contenant divers objets d'art et plusieurs centaines de pièces d'or. Les objets en question sont d'époques variées mais tous semblent posséder une importante valeur, hormis ce qui semble être un bâton d'obsidienne en forme d'obélisque qui irradie une faible magie latente (et qui est en réalité un des morceaux de l'Etoile Sombre¹¹).

L'Etoile Sombre

C'est sans doute l'un des plus anciens artefacts qui existent encore sur Toril, datant même d'avant sa création. Il prend son origine dans la lutte qui a opposé, au commencement du monde, les déesses jumelles Shar et Sélûné.

L'Etoile Sombre a servi pour emprisonner les Seigneurs de l'Ombre qui servaient Shar et constituait la clé pour accéder au plan dans lequel ils étaient emprisonnés. Certains croient que l'emprisonnement de leurs âmes à l'intérieur est à l'origine de l'explosion de l'Etoile et de la dispersion de ses morceaux aux quatre coins de l'Univers, devenant dès lors l'objet d'intenses recherches par les adeptes de Magie d'Ombre, qui souhaitent la reformer pour permettre la victoire finale de Shar.

La vérité est que l'Etoile ne contient pas les Seigneurs eux-mêmes mais pointe la direction dans laquelle se trouve leur prison. Elle continue à en indiquer la direction malgré le fait que, depuis -648 CV, le plan ait été découvert par un mage du Néthérial nommé Sombre, disciple de Karse et guidé pour l'occasion par Shar. Sombre s'en était servi en -339 CV lors de la destruction du Néthérial pour y téléporter une cité flottante, réapparue ensuite en 1372 CV sous le nom de Pénombre. Sombre avait profité de cette découverte pour s'imprégner de cette nouvelle forme de magie (par le biais d'un rituel lui permettant de fusionner avec un Seigneur de l'Ombre) mais également pour former plusieurs de ses disciples.

Les sept morceaux de l'Etoile sont dispersés dans l'ensemble du complexe, à savoir dans la salle de Sammaster dans le temple des Porteurs de

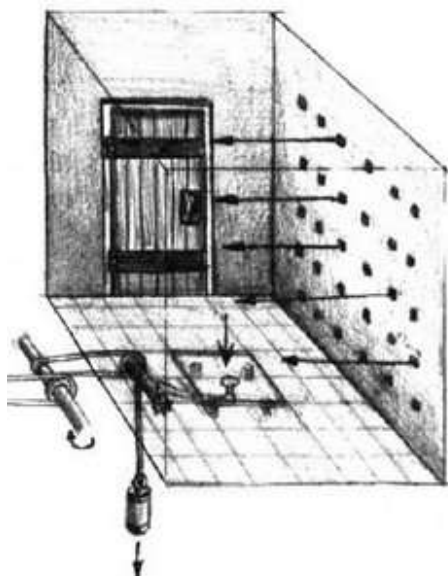
¹⁰ Les PJs concernés reçoivent alors l'aide de jeu consacrée au Culte du Dragon

¹¹ Cf. aide de jeu dédiée à cet artefact

Pourpre, dans les quartiers des prêtres de la cathédrale de l'Aryvandaar, dans les celliers de la Cour des Dragons, sur le pupitre du Nether et dans le Hall des Créations dans le temple des races créatrices, dans la caverne et la salle du trésor de la dracoliche.

Un jet de Fouille DC 26 permet de comprendre que toute modification de poids du plateau autre qu'un accroissement provoque le déclenchement d'un piège. Il en est de même si quelqu'un tente d'ouvrir la porte en face sans s'être au préalable agenouillé sur une dalle précise en face de la statue. La tête de Sammaster s'articule alors pour balayer la pièce du regard tandis qu'un flot de feu jaillit de sa bouche et remplit la pièce. Un jet de Réflexes DC 24 permet néanmoins d'éviter la projection mais un échec entraîne le fait que chaque PJ est recouvert d'une sorte de bitume enflammé dont il est difficile de se débarrasser, subissant au 1^{er} round 6D6 points de dégâts puis 2D6 par round passé à se nettoyer (2 rounds pour quelqu'un qui ne fait que cela, 4 sinon). Il est possible désactiver le piège en réussissant un jet de Désamorçage DC 24.

7. Piège magnétique : La pièce est de nouveau vide de tout meuble, hormis un petit bureau situé dans le coin sud-est, manifestement destiné à enregistrer les visiteurs mais aujourd'hui totalement vermoulu. Les murs conservent des traces de décoration peinte et des motifs floraux sont sculptés autour des portes. Les elfes qui venaient se recueillir au sanctuaire n'étaient pas censés porter d'armes ou d'armures et n'étaient donc pas affectés par ce piège qui se déclenche lorsque l'on marche sur une dalle située au centre de la pièce et qui consiste à attirer contre le mur Ouest, par le biais d'un aimant extrêmement puissant, tous les objets métalliques d'un poids supérieur à 1 kg.



Il est possible, sous réserve de réussir un jet de Réflexes DC 16, de lâcher un objet métallique tenu en main mais il est en revanche impossible de résister si l'on est porteur d'une armure autre que de cuir ou d'écaillés. Les PJs concernés se retrouvent donc immobilisés contre le mur Ouest tandis que sortent du mur Est des longues piques également attirés par l'aimantation, qui viennent frapper les PJs sans défense pour ensuite se rétracter dans le mur. Chaque PJ est touché par 1D10 piques, chacune d'entre elles infligeant 1D6 points de dommages. Un PJ non immobilisé contre le mur peut échapper à la moitié des piques en réussissant un jet de Réflexes DC 16. Un jet de Force DC 22 est nécessaire pour soustraire un objet ou un PJ à l'aimantation, qui cesse d'elles-même après 10 minutes d'activation. Le piège peut être détecté grâce à un jet de Fouille DC 20 et désactivé temporairement grâce à un jet de Désamorçage DC 28.

8. Manivelle : Salle en tous points identique à la salle n°5.

9. Puits de téléportation : Au centre de cette pièce se trouve un vaste bassin entouré de pierres gravées de symboles magiques et dont l'eau est d'une noirceur absolue. Un jet de Connaissance de la Magie DC 18 permet de comprendre que le fait de se plonger dans le bassin permet de se téléporter autre part dans le sanctuaire mais que seul un elfe peut l'utiliser. De fait, si un elfe plonge dans le bassin, il apparaît immédiatement dans la salle n°15 du temple de l'Aryvandaar mais, si un autre essaye de le suivre, l'eau se révèle être de l'acide et chaque round passé dans le bassin inflige 5d6 points de dégâts sans jet de protection possible.

10. Salle du gardien : Une boule de cristal opaque de près d'un mètre de diamètre montée sur un trépied fait de métal et de cristal se trouve au milieu de la pièce et irradie une magie encore forte. La boule de cristal permet « d'aspirer » toute personne qui la touche (et qui échoue à un jet de Volonté DC 25, sur le principe d'un sort d'Emprisonnement), libérant alors la créature précédemment enfermée. Après quelques instants apparaît une figure fantomatique avec des traits elfiques qui se dirige droit sur les PJs, les bras tendus, sans qu'il soit possible de deviner ses intentions : il s'agit en fait du fantôme d'Anyaateth, un membre de la famille Vyshaan affecté à la garde du sanctuaire. Lors de la dernière attaque et alors que la garnison était sur le point d'être débordée, il avait préféré fuir le combat en se faisant capturer dans la boule de cristal. Il avait ensuite été libéré quelques instants plus tard lorsque le dernier assaillant, à la recherche d'un trésor, s'était à son tour fait capturer. Anyaateth a alors découvert toute la garnison massacrée et a préféré se suicider plutôt que de vivre une vie de honte et de remords. Il erre depuis cette époque dans les couloirs de ce

poste de garde, dans l'attente de sa rédemption. Elle ne lui sera accordée que s'il se sacrifie à son tour, en prenant la place d'un PJ enfermé dans le globe (ou du Danseur de guerre elfe noir qui s'y trouve toujours si aucun PJ n'a pris sa place).

Si effectivement un des PJs est victime de ce piège et se retrouve emprisonné dans la sphère tandis qu'est libéré son précédent occupant, les PJs restant dans la pièce voit subitement apparaître, à la place de la victime, un redoutable Danseur de guerre elfe noir qui porte autour du cou un étrange torque de métal dans lequel est enchâssé dans de l'ambre un œil pétrifié. Un jet de Connaissances des Mystères DC 20 permet de reconnaître l'objet comme étant « Yuthla, l'œil du Beholder », artefact mythique des elfes noirs. Des années d'emprisonnement ont rendu le Danseur de Guerre complètement fou et il attaque immédiatement les PJs jusqu'à la mort.

« Yuthla », l'œil du Beholder

Lors de la malédiction des elfes noirs, condamnés par Corellon à se cacher sous terre, et de la création de leur ville de Menzoberranzan, les elfes furent confrontés à un tyrannœil d'une taille inégalée (les récits de l'époque parlent d'une dizaine de mètres de diamètre), nommé Yuthla. Après un combat qui a envoyé vers la mort des centaines d'elfes et d'esclaves, Yuthla finit par être abattu et les légendes elfes noirs relatent que leur grande prêtresse plongea alors son poing dans la carapace de ce dernier et en a extrait l'œil intérieur de la bête, qui lui servait autant de cœur que de cerveau. Un rituel de Lloth permit de le pétrifier et de l'enfermer dans une gangue d'ambre, avant de le fixer sur un torque que Menzoberra portait en permanence autour du cou. Les luttes intestines qui ont éclaté après sa mort ont entraîné la disparition de cette relique mais, aujourd'hui encore, elle est activement recherchée par les matrones elfes noires voulant asseoir leur domination...

Le porteur du torque peut à volonté lancer, comme un mage de niveau 18, les sorts de Lévitiation et de Contrôle des Tyrannœils morts-vivants et, une fois par jour, lancer le sort de Création d'un Tyrannœil mort-vivant¹². De plus, une fois par jour, le porteur peut reproduire l'effet de chaque œil d'un tyrannœil : Charme-personne, Charme-monstre, Sommeil, Télékinesis, Chair en pierre, Désintégration, Terreur, Lenteur, Rayon de mort, Rayon anti-magie et Blessures sévères.

La malédiction qui l'accompagne fait que toute personne touchant le torque devient obsédé par la volonté d'appropriation de celui-ci et seule la mort peut l'en défaire. Son porteur devient progressivement mais inexorablement mauvais mais aussi paranoïaque, étant persuadé du fait que ses proches veulent lui dérober. Enfin, certains mots-clés (aujourd'hui perdus)

déclenchent un mécanisme de défense consistant à faire léviter le torque à deux mètres de hauteur et à en fait partir de manière aléatoire un rayon magique par round, pendant 2D6 rounds, avant de retomber sur le sol.

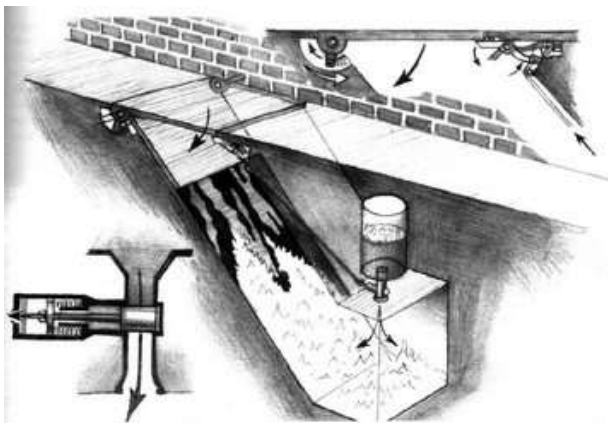
Seul Anyantheth connaît la combinaison qui permet d'actionner les manivelles, à savoir « Le Duelliste pleure Angharradh ». Il la révélera aux PJs si ceux-ci parviennent à le convaincre que leurs intentions sont bonnes.

11. Manivelle : Salle en tous points identique à la salle n°5, la présence d'un nain ou un jet de Connaissances (Architecture) DC 20 permet de comprendre que le fait de tourner chaque manivelle de plusieurs crans de manière simultanée permet de faire fonctionner un mécanisme et sans doute d'ouvrir une porte secrète. Il faut donc suivre l'énigme présentée par le fantôme et faire tourner la manivelle de la pièce n°5 d'un cran (correspondant à l'étoile solitaire du Duelliste), celle de la pièce n°8 de cinq crans (correspondant aux cinq étoiles des Larmes de Corellon) et celle de la pièce n°11 de trois crans (soit le nombre d'étoiles de la déesse en trinité), ce qui correspond à l'ordre de rencontre avec les manivelles, le tout simultanément. Un sourd grondement se fait entendre et le sol de la pièce de la statue de Sarmaster (et anciennement de Corellon) se dérobe pour faire place à un vaste escalier en colimaçon qui s'enfonce dans le sol et qui mène à un nouveau tunnel.

Peu après avoir emprunté ce passage, les PJs voient le tunnel se séparer en fourche, une voie partant vers le Nord (et vers Mhiilamniir notamment, au point « 2 » du plan) et l'autre s'enfonçant dans les profondeurs du sanctuaire. Cette dernière consiste en un tunnel plongé dans l'obscurité, bas de plafond et en permanence humide, obligeant les PJs à avancer lentement, constamment voûtés. C'est après plusieurs heures de marche qu'ils ont le sentiment diffus de ne pas être seuls et que des yeux semblent briller dans l'obscurité, mais sans parvenir à en identifier l'origine.

Ce n'est que plusieurs heures plus tard, au moment le plus inattendu, que le PJ le plus éloigné du groupe se fait attaquer par un Drakonide et, si possible, entraîner à distance. Pendant ce temps, d'autres créatures font mine de fuir devant les PJs pour les attirer à leur suite et les entraîner dans le couloir. La course des PJs les empêchera de remarquer, juste après un tournant, une trappe au sol (jet de Fouille DC 22 si l'on est attentif) qui s'ouvre sous les pieds du 1^{er} PJ. Un jet de Réflexes DC 22 est nécessaire pour éviter d'y tomber, la trappe se refermant sinon aussitôt, le dissimulant aux yeux des autres PJs qui continuent à courir sans remarquer ce qu'il vient de se passer.

¹² Cf. « Ruins of Undermountain » pour la description de ces sorts



Le PJ concerné glisse alors sur une pente huileuse qui s'enflamme à son passage, jusqu'à parvenir après 10 mètres d'une chute qu'il est impossible de freiner à un petit réduit, également enflammé. Deux jets successifs d'Escalade DC 24 sont nécessaires pour parvenir à remonter jusqu'à la trappe et ainsi ne subir que 6D6 points de dommages. Sinon, le PJ est coincé jusqu'à ce que toute l'huile soit consommée et subit ainsi 3D6 points de dommage par round pendant 10 rounds.

Les autres PJs ayant continué à courir arrivent pour leur part sur un 2^{ème} piège, qui consistent en un faux plancher qui s'effondre à leur passage, plongeant leurs jambes dans une cinquantaine de centimètres de glue et les immobilisant jusqu'à ce qu'ils reçoivent de l'aide d'un PJ ayant réussi à éviter la zone, moyennant un jet de Réflexes DC 20. Les Drakonides profiteront évidemment de l'occasion pour revenir sur leurs pas et attaquer le PJ le plus isolé ou le plus handicapé. Il est possible de repérer le piège grâce à un jet de Fouille DC 20 mais c'est impossible si les PJs sont lancés à la poursuite des Drakonides. Trois rounds complets sont nécessaires pour s'extraire de la glue.

C'est près d'une heure après cet épisode que le tunnel s'élargit progressivement et finit par déboucher sur une vaste salle dont l'un des côtés consiste en la façade majestueuse d'un temple elfique. Une double enfilade de statues représentant les différentes divinités elfique devait conduire jusqu'à un escalier majestueux qui s'enfonce dans la terre, mais il n'en reste aujourd'hui que les piédestaux, les statues elles-mêmes semblant avoir été emmenées plus bas dans le complexe.

De cette grotte partent également deux couloirs qui semblent plonger encore plus dans les profondeurs de la montagne.

Bienvenue en Aryvandaar

Les PJs sont aux portes de ce qui était le principal lieu de culte de l'Aryvandaar, au cœur d'un complexe sacré beaucoup plus important, qui

comportait des dizaines de bâtiments tout autour, aujourd'hui disparues et enfouies sur la roche. Il s'agissait aussi d'un des sièges du pouvoir de la dynastie régnante des Vyshaan. Il correspond au point « 3 » du plan du sanctuaire.

Chaque pièce fait montre d'une architecture grandiose et constitue un témoignage impressionnant des capacités des elfes dorés dans ce domaine, que ce soit par la finesse des gravures, la palette de couleurs encore chatoyantes ou la profusion de courbures improbables... le tout ayant été sans nul doute créé à l'aide de magie. La grandeur du lieu rappelle l'importance primordiale de la religion pour les elfes dorés qui se considèrent les représentants élus de la Seldarine au royaume des mortels et sont prompts à officier prières et bénédictions envers leurs divinités, et en premier lieu Corellon Larethian.

1. Entrée : Le double escalier de marbre permet d'accéder à l'entrée de ce temple, au milieu de laquelle se trouve une imposante fontaine de marbre incrustée de pierres précieuses d'une valeur inestimable. L'eau ne s'écoule plus des amphores tenues par des figures de vestales elfes mais croupit au fond du bassin. Un jet de Connaissance de la Nature DC 22 permet de s'apercevoir que ce qui semble être de l'eau est hautement néfaste et est en réalité un poison, ce que pourra également confirmer un Herboriste. Un jet de Fouille DC 24 permet de comprendre que le fait de s'approcher de la fontaine et d'appuyer sur une dalle donnée entraîne le déclenchement d'un piège consistant à faire jaillir des amphores le liquide empoisonné et à faire tourner la fontaine sur elle-même, entraînant la projection du liquide dans toute la pièce. Un jet de Réflexes DC 18 est nécessaire pour éviter l'effet du poison, à savoir d'être aveuglé pour une durée de deux heures (jet de Vigueur DC 26 pour y résister). La réussite d'un jet de Désamorçage DC 21 permet en revanche de sortir les pierres de leur logement (ce qui constitue par ailleurs un sacrilège pour tout elfe présent), pour une valeur totale de 30.000 pièces d'or, pour trois heures de travail minutieux, de façon à ne pas abîmer les pierres.

2. Bibliothèque : Cette bibliothèque de taille modeste devait autrefois contenir les ouvrages sacrés nécessaires à toute personne souhaitant approfondir ses connaissances mais les étagères qui tapissent les murs de cette pièce sont désormais complètement vides. Des tableaux représentant différentes scènes de la création de la Seldarine ornent encore les espaces entre les bibliothèques. Leur cadre est fait d'argent massif, à peine altéré par le temps, chacun valant près d'un millier de pièces d'or.



Le fait de s'aventurer dans la pièce et de toucher, ne serait-ce que très légèrement, un des tableaux entraîne la bascule du plancher vers une fosse remplie de pieux, entraînant tous les occupants de la pièce ne réussissant pas un jet de Réflexes DC 23 vers le fond, au prix de 6D6 points de dommages. Un prêtre saura instinctivement que le caractère sacré des scènes représentées sur les tableaux fait qu'aucune main ne doit les toucher mais un jet de Fouille DC 21 est nécessaire pour percevoir le piège tandis qu'un jet de Désamorçage DC 21 permet de le rendre inopérant. Une fissure dans la roche permet à des Drakonides d'arriver dans la fosse et d'attaquer d'éventuels PJs tombés au fond.

3. Temple de Corellon : Plusieurs bancs en mauvais état sont encore alignés devant un autel dédié à Corellon, les murs étant couverts de fresques retraçant l'histoire de l'Aryvandaar (Dracorage, Cataclysme, Guerre des Couronnes, Elfes noirs, Chute de l'empire¹³). Le calme et la sérénité qui émanent de ce lieu invitent à la prière et les dalles du sol montrent que les visiteurs devaient se recueillir un long moment à leur arrivée ici. Toute personne, qu'elle soit elfe ou non, qui reste plus d'une dizaine de minutes en méditation devant l'autel voit progressivement apparaître en filigrane, au travers de la fresque du mur Est, une autre scène montrant un rituel au cours duquel un elfe doré s'immerge dans un bassin et en ressort transfiguré, avant de revêtir l'habit orné de la rune de la famille Vyshaan (jet de Connaissances Elfes DC 22 pour la reconnaître). Il s'agit du rituel de Transfiguration auquel les PJs peuvent se soumettre dans la salle n°6.

4. Stèle de Sharrven : Cette pièce est entièrement vide, hormis une stèle de marbre blanc veiné d'or et gravé de symboles hauts elfes et, plus étonnamment, Dethék, ajoutés plus

tardivement. Le fait de la toucher plonge la pièce dans l'obscurité et fait sombrer les PJs présents dans le sommeil, leur permettant de revivre des scènes du passé. Ils voient ainsi successivement l'édification originelle de cette stèle, lors de la création du royaume de Sharrven en -7.600 CV, puis, 3.000 ans plus tard, la fondation par les descendants de Sharrven du royaume de l'Eaerlann et la signature de leur alliance fondatrice avec les nains du Delzoun. Les PJs ne peuvent pas interagir avec les scènes auxquels ils assistent et se réveillent après un temps incertain au milieu de cette même pièce, avec néanmoins le sentiment d'avoir pu assister à un moment historique de l'histoire « commune » des elfes et des nains des Royaumes.

5. Salle des Trophées : Ce qui était autrefois la salle des trophées de l'Aryvandaar est aujourd'hui presque entièrement déserte, vidée et dévalisée lors de la chute de l'empire. Ne subsiste, sur le mur Nord, que la statue monumentale d'un elfe ailé qui se libère de ses chaînes pour rejoindre le ciel. Un jet de Détection DC 20 permet de remarquer qu'une phrase (« Solide comme l'acier mais plus souple qu'une lame, je ne suis rien de plus que des trous liés à d'autres trous ») est gravée en espruar autour du socle. Le fait de prononcer la solution de l'énigme (« Chaîne ») fait s'écarter la statue et ouvre l'accès à la salle n°17. Posé sur le piédestal d'un des piliers aujourd'hui à terre repose une couronne d'argent sur laquelle est incrusté un diamant noir (à l'emplacement du front) et surmontée de quatre cornes osseuses. Il en émane une magie malsaine latente et il est possible de voir une étrange énergie tourner à l'intérieur du diamant. Un barde ou la réussite d'un jet de Connaissances des Mystères DC 22 permet de l'identifier comme étant la « Couronne des Cornes », une puissante relique maléfique sans lien avec les elfes.

La Couronne des Cornes

Cet objet profondément maléfique contient l'essence et l'intelligence de l'ancienne divinité de la mort, Myrkul, le Seigneur des Os. Créée par ce dernier lorsqu'il était encore vivant, la Couronne fut brisée par les efforts de Khelben Bâton-Noir mais Myrkul réussit à conserver son essence vitale au sein des morceaux puis à téléporter la Couronne une fois reforgée.

Elle dispose de nombreux pouvoirs mais aussi de malédictions tout aussi importantes. Elle confère une aura de peur équivalente à celle d'une liche et une résistance à la magie 25 contre la Nécromancie. Elle permet de repousser les morts-vivants comme un prêtre de niveau 6 et de lancer un sort de Téléportation sans erreur une fois tous les 10 jours. Du diamant peut aussi être lancé toutes les 10 minutes un « Cône de mort-vie » qui tue toutes les créatures situées dans un cône de 12 mètres (jet de Vigueur DC 22 pour résister)

¹³ Cf. aide de jeu « De l'origine du monde »

avant de se relever en tant qu'Âme-en-peine 1D4 rounds plus tard. Des flammes noires peuvent également apparaître sur les mains du porteur de la Couronne et être utilisées comme arme de contact, transformant toute cible échouant à un jet de Vigueur DC 20 en spectre, soumis à sa volonté.

Le port de la Couronne implique également un changement d'alignement quasi immédiat vers le neutre mauvais et il est impossible de s'en débarrasser si Myrkul ne le souhaite pas. La Couronne peut également posséder le porteur pendant 20 minutes par jour, sans possibilité d'y échapper. Outre le fait que le porteur déclenche la jalousie de ceux qui voient la Couronne mais empêchera quiconque de s'en approcher, il ne pourra empêcher une lente transformation en liche (sur une période maximale de deux ans, chaque utilisation d'un pouvoir majeur réduisant cette durée d'1D4 mois), conservant tous ses pouvoirs antérieurs mais risquant d'être immédiatement détruit s'il est alors séparé de la Couronne...

Un examen attentif de la fresque ornant la voûte, en apparence complexe et peu intelligible, permet de se rendre compte qu'elle représente d'étranges vaisseaux, capables de l'élever dans les cieux et de parcourir l'espace vers des mondes inconnus. Une étude plus complète de l'œuvre laisse clairement entendre que les elfes maîtrisent les voyages spatiaux par l'entremise de vaisseaux magiques et que cet espace inconnu est autant le lieu de combats dantesques contre des races telles que les flagelleurs mentaux que de manifestation fructueux échanges commerciaux. Un jet de Détection DC 20 permet de voir, dans un coin discret de la fresque, le naufrage d'un vaisseau de pierre monumental peuplé de nains, laissant deviner l'origine extra-torillienne des nains des Royaumes il y a plus de 30.000 ans, avant même l'éclosion des civilisations elfiques...

Une double porte de bronze, marquée de runes aujourd'hui inoffensives et pouvant être pourvue de lourdes barres encore présentes à proximité, mène vers le Sud.

6. Bassin de Transfiguration : Cette vaste salle baignée d'une douce lumière possède un son centre un grand bassin dont l'eau est étonnamment claire et pure. Elle est peu profonde et quelques marches permettent de s'y immerger. Une phrase gravée sur le pourtour du bassin dispose que « Seul l'elfe parfait, symbole de l'union des trois Arts, peut se baigner dans cette eau pour y trouver sa transfiguration ».

Ce bassin était le centre d'un rituel initiatique consistant à s'y baigner, après une nuit de prière à Corellon dans son temple et après avoir

actionné le mécanisme des manivelles, permettant ainsi l'épreuve de « Transfiguration » qui visait à tester les membres de la famille Vyshaan et à s'assurer de leur capacité à s'imposer au sein de leur dynastie.

L'énigme est liée aux elfes dorés et vise à s'assurer que celui qui souhaite réaliser le rituel est bien un « exemple » de sa race. L'énigme est basée sur les trois axes principaux de la culture des elfes dorés, à savoir la Connaissance (les elfes se considérant comme les Gardiens du Savoir et des traditions elfiques, représenté par Labelas Enoreth), la Magie (le plus noble des Arts) et le Divin (les elfes dorés étant la représentation mortelle de la Seldarine), le tout poussé à l'extrême. La solution de chaque épreuve se fonde sur un chiffre (de 1 à 8) correspondant au nombre de crans à appliquer aux manivelles, dans l'ordre Savoir-Magie-Divin, correspondant au fait que la connaissance de la Magie se base sur un apprentissage préalable du Savoir et que seule celle-ci permet d'accéder au statut Divin. Chacun de ces axes est symbolisé par un chiffre. Il faut donc successivement tourner la roue du Savoir de 5 crans (symbolisant les cinq types de philosophie : naturelle (histoire, géographie, médecine, botanique, zoologie), doctrinale (arithmétique, musique, géométrie, astronomie), divine, morale et civile), puis la roue de Magie de 7 crans (chiffre magique par excellence) puis la roue du Divin d'un seul cran (symbolisant le fait que toutes les divinités sont confondues en Corellon). Un jet d'Intelligence DC 18 permet de se souvenir du nombre de philosophies référencées, qui étaient en particulier présentées dans le Monastère de Mortneige.

L'eau du bassin exacerbe la nature profonde de celui qui s'y plonge (+2 à la caractéristique la plus marquée dans la personnalité et -2 à la caractéristique la moins marquée). Au-delà de la modification de caractéristique, le rituel provoque surtout de profonds changements psychologiques, entraînant celui qui s'y est soumis à toujours plus d'extrémisme et d'élitisme, provoquant souvent l'incompréhension et parfois la folie.

Il n'est pas nécessaire d'être un elfe ni d'avoir fait une prière à Corellon pour se soumettre au rituel, il faut uniquement avoir actionné les manivelles. Le fait de se baigner dans le bassin sans l'avoir fait au préalable entraîne quasiment automatiquement la folie (jet de Volonté DC 25 pour résister à un sort de Débilité).

7. Salle de contrôle : Des restes de râteliers d'armes se trouvent encore le long des murs de cette pièce mais ont été vidés de tout contenu depuis longtemps. Des meurtrières permettaient de surveiller le déroulement du rituel de Transfiguration et d'intervenir en cas de problème et de bascule dans la folie de celui qui se plonge dans le bassin.

8. Roue du Savoir : Les murs de cette salle sont encore ornés de magnifiques fresques peintes, représentant des sages consacrant leur vie à l'étude de précieux grimoires, sous les yeux de Labelas Enoreth. Une grande roue de bois, similaire à celles trouvées dans le poste de garde et comportant 8 branches, se situe au milieu de la pièce. Il est possible de la faire tourner sans grand effort, chaque cran faisant entendre un claquement sonore.

9. Salle de contrôle : Salle en tout point similaire à la salle n°7.

10. Armurerie : C'est sur de grands présentoirs d'ébène encore présents que les elfes rangeaient leurs armures, aujourd'hui disparues.

11. Quartier des prêtres : Les différentes pièces de cette partie du temple constituaient les chambres et les bureaux des plus hauts prêtres résidant de manière permanente en ce lieu. Elles sont encore richement décorées mais le mobilier n'a pas résisté à l'usure du temps. Dans le tiroir d'un petit bureau vermoulu d'acajou se trouve un bâton d'obsidienne en forme d'obélisque qui rappelle celui trouvé devant la statue de Sammaster, dans le poste de garde. Il s'agit d'un 2^{ème} morceau de l'Etoile Sombre, irradiant toujours une importante magie latente et semblant être attiré par le morceau déjà en possession des PJ's. Le fait de les approcher l'un de l'autre provoque des vibrations dans l'air et tout adepte de magie comprendra qu'il existe un risque (d'explosion ? de dispersion ?) si on les assemble sans précautions (à savoir réussir un sort de Dissipation de la Magie DC 25 pour annuler leur pouvoir quelques instants).

12. Latrines : Richement sculptées, elles constituent l'un des points d'accès des Drakonides pour entrer dans le temple.

13. Salle de repos des prêtres : C'est autour de cette très antique table que se réunissaient les prêtres entre les offices. Les chaises ont été manifestement détruites et quelques débris jonchent encore le sol tandis que la table elle-même a été endommagée par quelqu'un voulant en récupérer le bois.

14. Salle de l'Anneau : Destinée à l'origine à être une chapelle dédiée au recueillement solitaire et aux prières des haut-prêtres, elle a manifestement été depuis utilisée comme campement par un visiteur, qui a laissé dans la pièce des traces de bivouac, les restes d'une paillasse et quelques résidus de nourriture, le tout datant de plusieurs centaines d'années. Sur l'autel se trouve un présentoir en acier visiblement destiné à recevoir un anneau, aujourd'hui disparu. Ce visiteur a gravé sur les murs des inscriptions en Thorass qui permettent d'apprendre qu'il s'agit du seigneur Dhalmass Rayburton, première

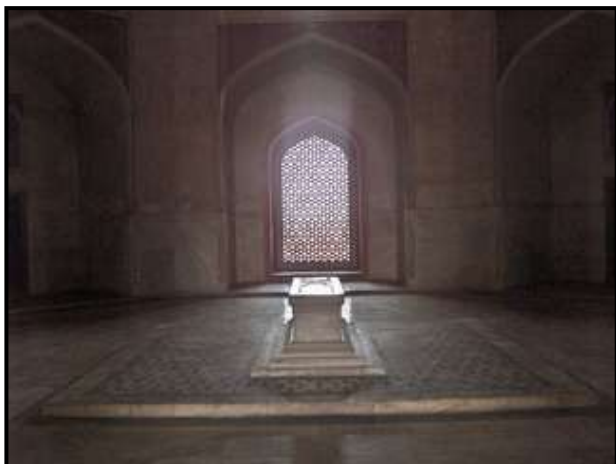
personne connue pour avoir possédé l'Anneau de l'Hiver. Il explique qu'il a enfin trouvé ce qu'il appelle le « Temple des Merveilles », mythe parmi les aventuriers, réputé cacher les sept objets magiques les plus précieux des Royaumes, et qu'il a ainsi mis la main sur ce qu'il cherchait, caché ici depuis sa création. Un jet de Connaissances des mystères DC 20 permet de se souvenir que la découverte de l'Anneau a été relatée en 350 CV mais aussi que Dhalmass n'a jamais révélé où il était caché, voulant certainement se garder pour lui seul la possibilité d'y revenir pour en prendre les autres trésors. Il y explique que la puissance magique extraordinaire de ces objets semble les attirer ici de façon inexorable, sans y apporter d'explication autre qu'une hypothétique volonté d'Ao à la fois de ne pas interférer avec les actions des mortels et de ne pas les laisser disposer d'artefacts susceptibles de rompre l'équilibre des Royaumes.

15. Bassin de téléportation : Le fait, uniquement pour un elfe, de se plonger dans le bassin permet de revenir instantanément dans la salle n°9 du poste de garde. Un membre de toute autre race ne subira aucun effet magique et sera juste mouillé...

16. Roue de Magie : Salle identique à la salle n°8 en termes de disposition, elle est pour sa part décorée de fresques montrant des archimages elfes se livrant à des expériences audacieuses.

17. Roue du Divin : Egalement identique à la salle n°8 dans sa disposition, les murs de cette salle sont décorés de fresques de cérémonies liturgiques à la gloire des membres de la Seldarine, sous l'œil bienveillant de Corellon.

18. Mausolée des Avariels : L'ouverture de la porte révèle une magnifique salle dont le sol est couvert d'un marbre éclatant de blancheur, incrusté de multiples éclats de pierres semi-précieuses. Un autel immaculé trône au milieu de la pièce et semble frappé d'un trait de lumière issu d'une ouverture du plafond. Celui-ci, en forme de coupole, est recouvert d'une immense mosaïque montrant des scènes de bataille autour des Monts Etoilés entre des hordes de dragons métalliques et des bataillons d'elfes ailés, ceux-ci voulant manifestement défendre une sphère magique aux couleurs de l'arc-en-ciel, qu'un jet de Connaissances des Elfes ou de la Magie permet d'identifier comme étant un Mythal, artefact de haute magie elfique.

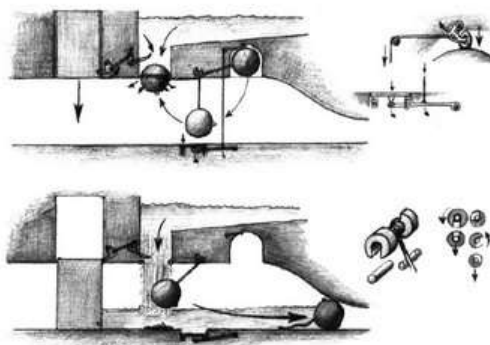


Le fait de se placer dans la lumière et de s'envoler vers le plafond permet de monter dans un puits d'une trentaine de mètres de hauteur, à l'issue duquel est placée une Glyphes de Garde, déclenchant un sort de Zone d'Antimagie qui annule toute magie dans un rayon de 3 mètres, pour une durée de 3 heures après le déclenchement du sort. Il est extrêmement difficile d'escalader le conduit sans magie et le fait de chuter de cette hauteur entraîne 10D6 points de dommage.

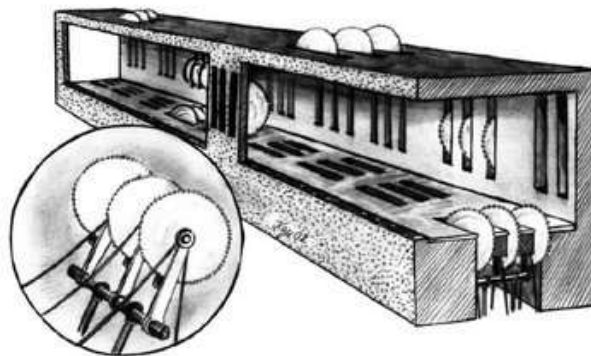
Les PJs accèdent ensuite à un vaste espace extra-planétaire contenant les sépultures des dizaines de milliers d'avariels qui se sont sacrifiés pour défendre le Mythal de Dracorage contre les assauts des dragons. Les PJs débouchent ainsi au pied d'un immense monolithe de marbre, au milieu d'une plaine déserte, battue par les vents. Ce monolithe est percé d'une multitude de petites niches qui sont autant de caveaux, estimer leur nombre donnant le tournis à quiconque le tente. Les PJs peuvent se reposer ici autant qu'ils le souhaitent mais toute velléité de s'approcher du monolithe ou, pire, de fouiller une de niches déclenche un accroissement progressif des vents, jusqu'à ce que les audacieux soient emportés par une tempête puis expulsés sur le plan élémentaire de l'Air...

Si les PJs décident de suivre la voie partant vers l'Ouest (et donc vers le temple des races créatrices), ils s'engagent dans un tunnel qui s'enfonce rapidement dans les profondeurs, suivant une sorte de spirale. Après quelques heures de marche et alors qu'aucune source de lumière n'est présente, les PJs ont le sentiment d'accéder à une partie plus humide du complexe. Un jet de Fouille DC 26 permet de remarquer au plafond la présence d'une imposante boule de pierre qui, si l'on marche sans prendre garde sur une dalle discrètement positionnée sur le sol, se décroche et déclenche un piège, libérant des milliers de litres d'eau stockés au-dessus. La boule de pierre vient immédiatement se coincer dans le tunnel, l'obstruant complètement, tandis qu'un pilier tombe du plafond juste derrière les

PJs, les condamnant à une noyade certaine. Le fait d'être heurté par la boule de pierre roulant dans le couloir provoque 5D6 points de dommages (jet de Réflexes DC 15 pour la moitié) tandis que, si un PJ se trouve à l'emplacement du pilier de pierre au moment où ce dernier tombe, il subit 10D6 points dégâts (même jet pour l'esquiver). La seule possibilité de s'en sortir, hormis le fait de magiquement détruire le pilier ou la boule et ainsi libérant le flot d'eau, est d'attendre que la partie de tunnel obstruée soit remplie puis de nager vers le haut, là où l'eau était stockée et où se trouve désormais une poche d'air libre. Ils peuvent ainsi y rester en sécurité, en attendant que l'eau finisse par s'écouler par les interstices autour de la boule de pierre puis en détruisant les obstacles. Il faut noter que ce piège, à utilisation unique, n'a jamais été déclenché jusque-là. Un jet de Désamorçage DC 26 peut le neutraliser un temps donné et ainsi permettre de passer librement.



Plus tard, alors que les PJs se remettent de leurs émotions, ils sont de nouveau victimes d'une embuscade des Drakonides qui profitent du piège suivant pour soit les y précipiter et profiter de la confusion soit pour les séparer et ainsi pouvoir les attaquer alors qu'ils sont affaiblis. Il faut noter que les Drakonides eux-mêmes ne s'aventureront pas dans ce passage dans la mesure où toutes les parois sont piégées et qu'ils ne peuvent donc pas, comme en d'autres occasions, passer sur les murs ou les plafonds pour éviter le piège.



Ce dernier consiste, alors que les PJs sont en son centre, en l'apparition de lames rotatives extrêmement aiguës surgissant simultanément

des murs, du sol et du plafond et infligeant 8D6 points de dommages pour chaque round passé dans le piège à tout PJ échouant à un jet de Réflexes DC 16 (un jet pour round). Les lames restent en place pendant 10 minutes avant de disparaître à nouveau, un jet de Fouille DC 25 étant nécessaire pour trouver les ouvertures et ainsi pouvoir anticiper le piège (jet de Désamorçage DC 21 pour le neutraliser, un échec déclenchant le piège et infligeant des dégâts à l’auteur de la tentative de désamorçage).

Si les PJs décident, dans la vaste caverne menant à l’entrée du temple de l’Aryvandaar, de suivre le tunnel menant vers l’Est (et donc de prendre la direction du temple de Io), ils vont être de nouveau la cible d’une attaque des Drakonides qui vont profiter de l’emplacement du prochain piège pour avoir l’effet de surprise.

Alors qu’ils s’engagent dans une portion sinueuse de tunnel, le deuxième PJ dans l’ordre de passage semble tomber dans une fosse dissimulée dans le sol, sauf si le premier à passer a pu détecter le piège, soit à l’aide d’un sort de Détection de la Magie soit en réussissant un jet de Fouille DC 34. Un jet de Détection DC 35 réussi par les PJs suivant la victime permet de se rendre compte qu’elle n’a pas réellement disparu dans le sol mais que la trappe qui s’est ouverte sous ses pieds semblait illusoire. Il s’agit en effet d’une Image programmée qui crée l’illusion d’une trappe s’ouvrant dans le sol alors que se déclenche dans le même temps un sort de Cercle de Téléportation (sans jet de protection) qui envoie la victime effectivement dans une fosse, mais à plusieurs mètres de distance. Si la victime réussit un jet de Connaissance de la Magie DC 14, elle comprend qu’elle a été victime d’une Téléportation et peut en informer ses compagnons si elle dispose de la capacité à communiquer avec eux, éventuellement au travers des médaillons de Waukyne.

La chute elle-même, dans un puits entièrement plongé dans le noir, entraîne 6D6 points de dommages mais elle est immédiatement suivie du lancement d’un sort de Nuée grouillante, qui entraîne le remplissage progressif du conduit par des milliers de scolopendres et d’araignées, à raison d’un mètre de hauteur par round, jusqu’à le remplir quasiment complètement. Chaque round passé dans la vermine (que ce soit au fond de la fosse ou en escaladant) provoque 1D4+10 points de dégâts, sachant qu’il faut cinq rounds pour gravir les 30 mètres de hauteur du conduit.

Des sorts de Divination ou de Téléportation sont néanmoins nécessaires pour localiser et aller récupérer la victime tandis que celle-ci peut s’en sortir seule en réussissant un jet d’Escalade DC 25 pour remonter le conduit puis en réussissant un nouveau DC 25 pour ouvrir la trappe sans retomber en bas du puits (et subir à nouveau les dégâts correspondants).

Alors que les PJs sont en train de s’interroger sur la localisation de la fosse et sur les moyens d’en délivrer le PJ piégé, ils sont attaqués par les deux côtés du tunnel par les Drakonides qui vont tenter, deux par deux, de saisir un PJ et de l’emmener le plus silencieusement possible pour le tuer plus loin. L’idée est en tout cas de séparer le groupe pour l’affaiblir quitte à faire une diversion, l’une des attaques se révélant être un leurre pour mieux attaquer de l’autre côté...

Après cet épisode, les Drakonides semblent suivre à distance les PJs (et les attaquent en cas de circonstances favorables) jusqu’à ce qu’ils débouchent, au détour d’un couloir, sur un espace plus dégagé au fond duquel se trouve une colossale tête de dragon sculptée dans la pierre, remarquable de réalisme et incrustée de pierres semi-précieuses. Au fond de la gueule ouverte apparaissent des portes gisant à terre et laissant apparaître les contours d’une grande pièce sombre...

Un tunnel part également de cette grotte, s’enfonçant manifestement rapidement vers les profondeurs du sanctuaire.

Au cœur des dragons

Sans qu’ils en soient alors conscients, en passant ces portes, les PJs entrent alors dans ce qui constitue la première « Cour des Dragons » (ou aussi « l’Autel des Ecailles », selon certains chants bardiques), qui était autant un lieu de rencontre des divinités draconiques qu’un tribunal arbitral pour régler les conflits entre dragons, en particulier les oppositions entre les différents dieux draconiques, notamment entre Tiamat et Bahamut, avec un équilibre maintenu par Io. Les elfes de l’Aryvandaar et les disciples du Culte du Dragon y avaient pénétré mais n’avaient respectivement pas pu et pas osé aller au-delà des portes de bronze de la salle 4.

1. Entrée : Cette salle possède la particularité, outre sa noirceur, d’avoir les murs recouverts de fresques illustrant les différentes divinités draconiques représentées en majesté et toisant du regard les visiteurs. Les adeptes du Culte du Dragon passés par ici ont cependant profané la majorité des peintures, tournant en ridicule les divinités en les affublant de moustaches, barbes ou infirmités diverses, ou plus simplement en endommageant les fresques pour en rendre les sujets méconnaissables. La porte du fond, entrouverte, est couverte d’inscriptions draconiques correspondant à la liturgie de Tiamat, Io et Bahamut, qui n’ont pas été profanées par les Cultistes. Une faible lueur en émane, pouvant laisser penser aux PJs qu’un souffle de feu pourrait encore en provenir...

2. Antichambre : Salle encore aujourd’hui faiblement éclairée par des torchères magiques, elle servait manifestement initialement de salle de contrôle des visiteurs. La herse qui garde l’accès au couloir a été forcée il y a longtemps et ne fonctionne plus. Des meurtrières sont percées dans le mur Est (2B) mais il n’y a pas de gardes derrière. Il est possible d’accéder au poste de garde (2A) en passant par la salle de détente des gardes (4). Le poste de garde lui-même ne contient rien de valeur, tous les meubles tombant en poussière au moindre mouvement.

3. Celliers : Les deux salles servaient de lieu de stockage et sont encore encombrées de déchets divers qui n’ont d’intérêt que pour un archéologue mais qui n’ont aucune valeur monétaire. Un passage secret au fond du cellier Ouest dissimule, posé négligemment sur le sol, un nouveau morceau de l’Etoile Sombre, tout à fait semblable aux morceaux précédemment retrouvés.

4. Salle de détente : Des restes de tables et de chaises en bois parsèment la pièce, signes d’un combat relativement récent (ayant opposé les Drakonides aux compagnons de Dorn). Un jet de Fouille DC 18 permet de retrouver d’anciennes traces de sang séché qui mènent jusqu’à la porte Est. La porte Sud, constituée de bronze massif et décorée d’inscriptions hermétiques, semble avoir résisté au temps et ne paraît pas avoir été forcée. Le texte suivant apparaît, gravé en draconique : « Je suis souvent tenue, mais rarement touchée, je suis toujours mouillée mais ne rouille jamais. Parfois je suis pendue, parfois je suis mordue. Pour bien m’utiliser, tu dois avoir l’esprit vif ». Il faut prononcer la solution (« Langue ») pour que les runes magiques qui ornent la porte s’estompent progressivement, pour quelques minutes. Seul un PJ porteur d’une part d’essence draconique (par exemple en ayant été blessé par un Drakonide ou en étant soi-même un demi-dragon) ou ayant prêté hommage aux dragons peut néanmoins trouver la force pour pousser cette double porte, ce qu’un jet de Connaissance de la Magie DC 15 permet de comprendre. Si les PJs n’y prennent pas garde, les Drakonides profiteront de l’occasion pour passer les portes et ainsi s’infiltrer dans le temple, n’ayant jusqu’ici jamais pu réaliser l’énigme.

5. Chapelle de Chronopsis : Les PJs pénètrent dans un espace sacré, dédié à la divinité du Destin, de la Mort et du Jugement, mais aussi par extension de tous les aspects liés au Temps et à la Connaissance. Arbitre situé au-dessus des conflits draconiques, il n’appartient ni au groupe des métalliques ni des chromatiques, la statue dominant l’autel représentant un vieux dragon imposant, aux écailles clairsemées et à la peau déchirées par le temps, laissant apparaître des ossements jaunis. Il tient entre ses griffes une imposante harpe de bronze dont les cordes ont résisté au temps. Une mosaïque au sol montre un

dragon aux neuf têtes crachant du feu et ainsi consommant ses neuf queues. Des brasiers et des bancs de pierre sont encore disposés et n’ont manifestement pas été détruits par les Cultistes du Dragon qui retrouvaient, maladroitement, une part de leurs idéaux dans ce dieu. Aucun culte ne semble avoir cependant été conduit en ces lieux depuis des centaines d’années mais la pièce reste éclairée par de petites incrustations de pierre faiblement luminescentes dans le sol. Sur le mur Est est peint un impressionnant œil de dragon qui semble observer les nouveaux arrivants.

Si les PJs effleurent les cordes de la harpe, la pièce s’assombrit et les pierres qui éclairent faiblement la scène se détachent du sol pour léviter à des hauteurs variables, certaines à quelques centimètres du sol, d’autres près du plafond. Un jet d’Orientation DC 15 permet de comprendre qu’il s’agit de la représentation d’un ciel étoilé¹⁴, qui semble présenter un certain nombre d’incohérences avec les constellations visibles à cette époque. Un nouveau jet d’Orientation DC 25 laisse deviner l’époque de la construction du temple, autour de -30.000 CV.

Une voix grave se fait alors entendre :

« Le ciel est sans limites mais n’accepte aucune erreur. Illumine Toril et je saurai te guider »

Le succès de cette épreuve suppose d’identifier le soleil au milieu de toutes les pierres en suspension¹⁵ puis de lancer un sort de Lumière ou d’utiliser un point lumineux à côté de cette pierre pour simuler un « soleil » et ainsi éclairer la pierre représentant Toril. Comme l’annonce l’énigme, une seule tentative est autorisée.

En cas de réussite à cette épreuve, une des étoiles s’agrandit démesurément puis se transforme en un escalier qui monte en spirale vers la salle 10. De plus, une large clé d’argent apparaît sur l’autel de Chronopsis.

Par ailleurs, un jet de Fouille DC 22 permet de remarquer un passage secret sur le mur Est tandis qu’un jet de Détection DC 18 permet de discerner sur ce mur une discrète marque elfique indiquant la présence d’un tel passage. Cette ouverture, qui nécessite l’insertion d’une fine lame dans la pupille de l’œil de Chronopsis, permet d’accéder à une salle dont s’échappe une humidité qui n’était pas perceptible jusqu’ici.

6. Salle du bassin : Derrière ce passage se trouve une grotte naturelle au fond de laquelle est présent un bassin d’une eau manifestement magique, agitée de reflets irisés. Une phrase est gravée en espruar sur la bordure du bassin : « Toute lame baignée dans cette eau deviendra

¹⁴ Obtention de l’aide de jeu « Précis d’astronomie » (jet DC 20 pour obtenir l’aide de jeu « Horizons lointains »)

¹⁵ La couleur des pierres permet d’identifier certaines planètes, sachant que les distances constatées sur la « photo » correspondent à l’écartement des planètes au soleil, sans tenir compte de la « profondeur » de la scène.

fléau ». De fait, si une arme est plongée dans le bassin, elle acquiert la capacité « Tueuse de Dragons » pour 24 heures. Il n'est possible d'enchanter que 6 armes par jour et l'eau devient noire une fois que cette limite est atteinte. Si une fiole d'eau du bassin est emportée, elle devient immédiatement noire et inutile. L'enchantement de ce bassin est l'œuvre des elfes, qui ont réussi à canaliser l'énergie draconique pour la retourner contre eux, et cette pièce est manifestement plus tardive que les autres salles de l'Autel des Ecailles.

Dans un coin de la grotte se trouve les restes d'un campement rudimentaire ainsi qu'un livre protégé par une épaisse couverture d'acier au milieu de laquelle on aperçoit la découpe pour y placer un médaillon, permettant sans doute de l'ouvrir. Il s'agit des restes du chef des Ménestrels envoyés par Alustriel de Lunargent, Dorn Grissourcils, et notamment son carnet de bord qui explique les raisons de leur présence et ce que sont devenus ses compagnons. Seul le médaillon permet d'ouvrir le livre sans déclencher la libération d'un liquide acide qui détruit en quelques instants l'essentiel de l'ouvrage. Il n'y a cependant pas de traces du corps de Dorn (ayant été lui-même transformé en Kraithbarn) et la relique qu'il mentionne, le Poing du Delzoun, n'est pas là non plus.

7. Sanctuaire : Des statues ornent les huit coins de la pièce et encadrent plusieurs portes. Un autel d'obsidienne se trouve au centre du sanctuaire et servait manifestement à accomplir les rituels du culte. Devant cet autel se trouve, emprisonné dans une sphère de Force magique, un Ténébreux bipède¹⁶, pour l'instant placé dans une stase. L'obscurité de la pièce fait qu'il n'est pas réellement visible et le fait d'entrer dans le cercle provoque la libération de la créature qui attaque immédiatement les PJs. Une statue d'un grand dragon d'or aux yeux d'un bleu profond (représentant Bahamut) protège la porte au coin Sud-Est tandis qu'une statue de Tiamat (sous la forme d'une reine à la couronne ornée de 5 têtes de dragons chromatiques) lui fait face, au coin Nord-Ouest. Une statue d'Io (soit un dragon majestueux aux écailles multicolores cernées de mauve) se trouve au Sud-Ouest, avec une statue de Lendys à sa gauche, avec une grande épée et une balance à la main.

Dès leur entrée dans la pièce, les PJs ont la vision d'une scène du passé qui se reproduit à chaque fois qu'un nouvel arrivant se présente. On peut y voir s'affronter les représentants des différentes divinités draconiques sur l'opportunité du réveil des derniers œufs de dragon afin de combattre les elfes. Le conflit est finalement tranché par Io, qui déclare qu'« il est trop tôt pour cela ».

8. Chapelles des dieux neutres : Dédiées aux dieux neutres, ce sont surtout des autels sur lesquels leurs disciples déposaient des offrandes, disparues depuis. On y trouve en particulier, sous la forme de statues de dragon aux côtés des attributs de leur domaine de compétence, les représentations d'Astilabor (Richesse, Pouvoir), Lendys (Justice, Equilibre) et Sardior (Secrets, Nuit).

9. Chapelles des dieux mauvais : La première pièce (9), de dimensions modestes, possède deux autels dédiés respectivement à Garyx (Feu, Destruction) et à Falazure (Mort, Ténèbres) tandis que la porte du fond s'ouvre sur une pièce dédiée à leur maîtresse, Tiamat (Cupidité, Haine, Duperie, Tyrannie). Une représentation de cette dernière couvre la totalité du mur Nord et la statue d'une femme derrière laquelle se trouve cinq têtes de dragon, gueules fermées, est placée contre le mur Est.

Quiconque reste trop longtemps dans cette salle est soumis au Rituel de Respect, qui vise à déterminer si l'intrus est digne de se présenter devant Tiamat. Les gueules des cinq dragons chromatiques s'ouvrent lentement, laissant la place d'y glisser la main, tandis que la voix grave mais suave d'une femme se fait entendre :

« Vous devez me nourrir pour passer. D'un Mal plus profond que les seigneurs des Enfers, ma nourriture surpasse la Bonté des célestes. Elle est désirée par les riches et possédée par les pauvres. Si vous l'absorbez, vous mourrez... »

Les PJs doivent donc comprendre que « nourrir » Tiamat revient à satisfaire son avarice et son envie et donc lui donner un objet précieux, si possible magique. Il faut aussi comprendre que la solution de l'énigme est « rien » et qu'il n'est donc pas nécessaire de placer la main dans une des gueules. Si un PJ fait néanmoins cette erreur, la gueule se referme immédiatement, emprisonnant la main et la serrant progressivement en lui infligeant 3D6 par round (la figure de Tiamat sur la fresque affichant alors un grand sourire, du sang coulant sur son visage). Si le PJ tarde trop à lui offrir un objet ou si l'objet n'est pas jugé suffisamment précieux, la main est coupée au bout de 3 rounds.

Si Tiamat est satisfaite de l'objet donné, celui-ci disparaît et la main du PJ est libérée. Une grosse clé de plomb apparaît alors sur l'autel de Tiamat. La réussite de l'épreuve également permet au PJ, et à lui seul, d'emprunter la porte qui apparaît alors sur le mur Ouest et de gravir les marches jusqu'à l'autel de Tiamat (9B). Le PJ doit s'agenouiller devant l'autel et montrer la plus grande déférence à l'égard de la Reine Sombre en la suppliant de lui accorder ses pouvoirs. Le PJ concerné change alors immédiatement de classe et gagne un niveau de prêtre de Tiamat, qui devient la seule classe dans laquelle il peut progresser. Il prend le titre de « Ecaille du Ver Blanc », qui est un statut intermédiaire dans le

¹⁶ Cf. Manuel des Monstres page 170

clergé de Tiamat. Son alignement est également immédiatement modifié, pour devenir Loyal Mauvais.

10. Salle du trésor : L’escalier en colimaçon débouche sur une salle aux parois couvertes de plaques épaisses de plomb, destinées à empêcher toute divination ou toute téléportation. Des coffres métalliques, à l’origine devant accueillir les plus précieux trésors des dragons, sont alignés le long des murs mais sont aujourd’hui tous vides. Seul trône au milieu de la pièce, sur un piédestal de marbre noir, une mystérieuse étoile de cristal à quatre branches. Les PJs ne peuvent cependant pas entrer dans la pièce, un Mur de Force bloquant le passage. Une voix se fait alors entendre : « Seul celui qu’accepte Astilabor peut entrer en ces lieux ». Les PJs doivent donc pour ce faire rencontrer l’avatar d’Astilabor dans la Salle de Mémoire (17) pour lui demander l’accès à cette salle ou tenter de dissiper la magie de ce sort en réussissant une Dissipation de la Magie DC 30.

Le Cristal du Gardien

Les origines de sa création sont inconnues mais son histoire commence plusieurs centaines d’années après la chute du Néthénil, alors qu’une lutte intense oppose les habitants de la ville de Myth Ondath, des réfugiés de l’ancien empire Néther, à la Reine de Glace, une puissante liche vivant dans les profondeurs du Grand Glacier. Incapable de franchir les défenses de la ville, elle parvint à voler cet artefact à un énigmatique « Gardien », garant du libre passage entre les plans et les sphères cristallines, qui s’en servait pour annihiler les plus puissantes des protections magiques de ceux qui voulaient restreindre ces accès. L’activation de ce cristal sur Myth Ondath détruisit entièrement la ville mais aussi les armées de la Reine de Glace, les quatre pièces du cristal disparaissant alors, pour ne réapparaître qu’en 712 CV, lors de l’attaque de Myth Drannor par une armée démoniaque voulant détruire le Mythal défendant la cité. Leur plan fut déjoué mais la ville fut cependant prise et ses habitants massacrés.

Le Cristal n’apparaît ensuite de nouveau qu’en 1369 CV dans les mains du Maître des Brumes, un puissant magicien de la Haute Forêt, que certains désignent comme étant en réalité Karse, réputé mort à la chute du Néthénil. Aidé de deux membres des Ménestrels, ils s’infiltrèrent dans la ville des Portes de l’Enfer, alors peuplée de diables et de démons, et activent le Cristal, détruisant dans une gerbe de feu, le Mythal protégeant la ville, la ville elle-même et tous ses habitants, les responsables se sacrifiant par la même occasion. La puissance de cet artefact le fait rechercher par la plupart des organisations, bonnes ou mauvaises, qui souhaitent soit le mettre à l’abri soit l’utiliser pour passer les défenses de

Lunargent ou Myth Drannor et en piller les trésors.

Lorsque les quatre pièces sont réunies en une seule, le porteur peut invoquer d’immenses pouvoirs : Il peut créer chaque round une zone de magie morte ou de magie sauvage de 70 kilomètres de rayon. Il devient conscient de toutes les portes magiques et portails dans ce périmètre et choisir de les activer ou désactiver. Le fait de toucher l’artefact renvoie toute créature ou objet dans son plan d’origine. De plus, l’association des pièces permet, dans le périmètre indiqué, de réduire à néant tous les pouvoirs des différents disciples de magie profane ou divine (prêtres, paladins, rôdeurs, mages, bardes...) mais aussi empêche toute connexion avec les plans d’énergie négative et positive. Chaque pièce peut annihiler certains types de magie : La première annule les sorts de Nécromancie, d’Altération et d’Enchantement, la deuxième ceux d’Invocation, de Conjuraison et d’Illusion tandis que la troisième empêche les sorts de Divination et d’Abjuration.

Le plus puissant pouvoir est cependant lorsque les quatre pièces sont séparées puis que l’artefact est activé, ce qui supprime toute magie dans le triangle délimité par les quatre pièces, dans un éclair d’intense énergie et une immense explosion (10D6 points de dommage par niveau de sort annulé dans le périmètre), détruisant la totalité de la zone. Le cristal disparaît alors et ses morceaux sont dispersés dans tout l’univers...

11. Chapelles des dieux bons : Cette première salle est dédiée aux divinités qui accompagnent Bahamut dans sa lutte contre Tiamat, à savoir Hlal (Humour, Conte, Inspiration) et Tamara (Vie, Lumière). Une porte mène à la chapelle de Bahamut (11A) dont les murs sont faits de marbre blanc veiné de platine. Le sol est constitué d’un échiquier de marbre noir et blanc, tandis que sur le côté Est se trouvent des statues d’un mètre de hauteur, représentant les différentes divinités draconiques. Un texte est gravé sur le mur Sud :

*« Les noirs sont sur les noires.
Les blancs sont sur les blanches.
Le centre de tout est au centre,
Accompagné de son fidèle compagnon.
Ils contemplent les richesses accumulées
Mais se détournent de la Mort putride.
Au septentrion brille l’Etoile du Nord,
A l’opposé règnent les cinq têtes.
A leur droite respective se tiennent l’Equilibre
Et le Grand Destructeur, seul à l’Orient.
Seul le Temps peut accepter la Mort
Et protège à l’Occident la Mère de Pitié
Enfin, l’Histoire s’écrit partout et toujours. »*

Les PJs doivent comprendre qu’ils doivent identifier les différentes divinités et faire glisser leur statuette sur le sol, en fonction des indications gravées sur le mur, à la manière d’un

jeu d'échec. La scène du Passé aperçue dans la salle du Sanctuaire donne des indices pour les identifier mais un familier des dragons ou un jet de Connaissance de la Religion DC 20 peuvent également fournir une aide précieuse.

Les emplacements finaux sont les suivants : Io (E5), Aasterinian (E4), Astilabor (I5), Falazure (A5), Bahamut (B9), Tiamat (I1), Lendys (A8), Garyx (I9), Chronopsis (A2), Tamara (B1), Hlal (partout sauf dans la zone de Garyx, sur une case blanche).

La réussite de l'épreuve permet d'ouvrir le passage secret menant à la pièce suivante (11B) et de trouver sur le sol de cette pièce vide une étrange clé d'or.

Quelques instants après la résolution de l'énigme, chaque PJ entend dans sa tête une sorte de voix très lointaine, à l'accent grave caractéristique des dragons, qui l'invite, s'il le souhaite, à « vivre le Rituel de Renaissance » et à rejoindre les rangs de Bahamut. Chaque PJ est invité à se débarrasser de ses armes et de son équipement et à franchir la porte qui vient d'apparaître sur le mur Est. Les PJs qui souhaitent ainsi se consacrer à Bahamut peuvent alors gravir les marches d'un long escalier qui mène jusqu'à une étrange pièce en forme d'œuf (11C), et s'y asseoir pour entrer en contact avec le Dragon de Platine. Ils sont sortis de leur méditation, après 24 heures, par l'apparition d'une forme draconique constituée d'énergie pure et qui se présente comme étant Xathanon, fidèle serviteur de Bahamut, incarnation du plan d'énergie positive et, à ce titre, ennemi juré de son alter ego Dhraakoth le Corrupteur, créé par Tiamat. Il annonce aux PJs qu'ils sont désormais eux-mêmes des « Vassaux de Bahamut »¹⁷ et que les écailles qui couvrent désormais leur corps leur rappellent leur engagement à combattre Tiamat et ses rejetons. Leur alignement est instantanément modifié pour devenir Loyal Bon et les pouvoirs de leur nouvelle race¹⁸ leur sont expliqués par Xathanon, avant qu'ils ne rejoignent leurs compagnons.

Vassal de Bahamut

La plupart des émissaires et des champions de Bahamut sont de fidèles et puissants dragons métalliques. Il arrive cependant parfois que Bahamut trouve chez des êtres non draconiques la puissance magistrale d'un dragon d'or et le rejet naturel des races chromatiques, si fortement présents qu'il leur fait l'honneur de prendre place à sa cour et ainsi de devenir son « vassal ».

Le PJ concerné ne change pas de classe mais gagne des pouvoirs supplémentaires. Sa classe d'armure augmente immédiatement de 1 (en raison des écailles de platine) et il peut avoir recours une fois par jour à un « Châtiment du Mal », soit une attaque avec un bonus au toucher

supplémentaire équivalent à son bonus de Charisme et 1 point de dégât supplémentaire par niveau. Ultérieurement, il gagne également le pouvoir de « Fracas du Dragon » (+2D6 points de dégâts pour toute attaque de mêlée tandis qu'un dragon attaquant le PJ reçoit 1D6 points de dégâts) et de « Grâce de Bahamut » (bonus de Charisme aux jets de protection contre les dragons).

Il est également soumis à des contraintes supplémentaires, dont le changement d'alignement mais également l'obligation de combattre tout dragon chromatique. Il est également l'objet d'une transformation physique progressive en dragon...

12 à 16. Quartiers des prêtres : Chacune de ces cellules étaient auparavant habitées par les plus hauts prêtres officiant ici, la plus grande d'entre elles (16) étant réservée au prêtre d'Io. Leur mobilier est encore en place mais tous les tiroirs et les penderies sont aujourd'hui vides. Des symboles des divinités concernées figurent encore sur les lourdes portes d'acajou qui ont résisté au temps.

17. Salle de Mémoire : Deux herse massives protègent l'accès à cette grotte plongée dans la pénombre. Si la première peut être crochetée grâce à un jet DC 30, la deuxième ne peut pas être crochetée et présente trois serrures distinctes, au-dessus desquelles se trouve le texte suivant, écrit en draconique :

« Une clé et une seule permet d'ouvrir cette porte. Faites le mauvais choix et ce qui se trouve derrière ne sera pas révélé. Trois clés sont données mais une seule est vraie. Puisse la sagesse guider votre main :

La clé d'or ouvre la porte

La clé d'argent n'ouvre pas la porte

La clé d'or n'ouvre pas la porte »

Le raisonnement juste revient à utiliser l'une des clés trouvées dans les épreuves de Chronopsis, Tiamat et Bahamut, mais seule la clé d'argent entraîne l'ouverture lente de la herse et la libération du passage. L'utilisation d'une autre clé entraîne la libération d'un bloc de pierre derrière la herse, qui vient condamner l'accès à la Salle de Mémoire (et qui ne se relève qu'après deux journées entières).

Les PJs découvrent alors une vaste salle au milieu de laquelle semblent reposer, sur de délicats piédestaux, des œufs d'une taille colossale. Même le moins averti des observateurs comprendra qu'il s'agit d'œufs encore non éclos de dragons, sans qu'il soit possible à ce stade d'en connaître la race. Au sol figure une grande mosaïque retraçant les principaux épisodes de la longue guerre entre les royaumes des géants et les dragons. Une grande forme lovée sur elle-même semble dormir au fond de la pièce mais ouvre un œil à l'arrivée des PJs, quelles que soient les précautions qu'ils

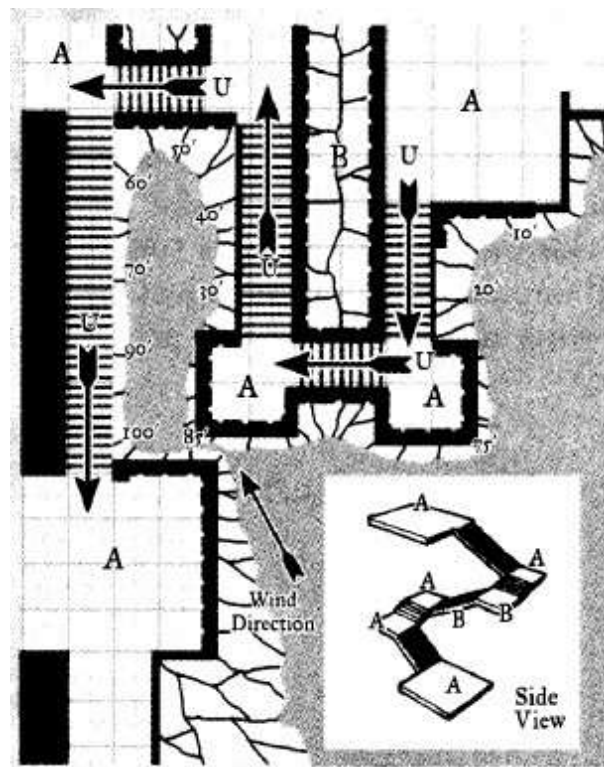
¹⁷ Cf. « Book of Exalted Deeds »

¹⁸ Cf. « Dragonborn », dans « Races of the Dragons »

aient pu prendre. Il s’agit d’un avatar d’Astilabor¹⁹, chargé par Io de surveiller sur les derniers œufs de dragon datant de la Chute des Météores et qui ne doivent éclore qu’à un moment précis, ce qui constituait le sujet de la dispute aperçue dans la salle du sanctuaire.

Les PJs sont les premiers visiteurs que le gardien reçoit depuis plusieurs milliers d’années et celui-ci les questionnera pour connaître les motifs de leur venue. Il les laissera repartir s’ils ne cherchent pas à emporter les œufs. S’il est convaincu du fait que leurs intentions sont bonnes et que cela peut aider à détruire la dracoliche et donc servir la cause des dragons, il acceptera de les faire accéder à la salle du trésor (10). Si en revanche, il perçoit la moindre agressivité de la part des PJs ou des intentions mauvaises à l’égard des dragons, il n’hésitera pas un instant à les réduire en poussière en utilisant au maximum ses pouvoirs, sachant que les œufs eux-mêmes sont protégés par un Mur de Force permanent, extrêmement difficile à dissiper (DC 35).

Les PJs peuvent ensuite reprendre leur route en empruntant le tunnel aperçu à proximité de l’Autel des Ecailles pour déboucher, après quelques heures de marche, sur un vaste espace créé par un éboulement manifestement ancien et qui a détruit le tunnel auparavant existant. Des elfes ont par la suite profité de pitons rocheux subsistants pour tailler un escalier avec plusieurs plates-formes surplombant le vide. Il n’y a pas de rambardes et l’escalier lui-même n’est pas très large, empêchant le passage simultané de deux personnes. Des Drakonides, dissimulées dans l’obscurité, surveillent de loin les PJs et vont attendre que ces derniers s’aventurent dans les marches pour les attaquer, d’autant plus que l’endroit est enchanté, de façon à déclencher des sorts de Contrôle des Vents (jet DC 31 pour en dissiper la magie) dès que quelqu’un atteint la première plate-forme.



La force du vent (équivalent à une Tempête) suffit à éteindre toute torche ou flamme non protégée mais risque surtout de précipiter les PJs dans le vide, plus de 150 mètres plus bas (pour 20D6 points de dommages). Elle est telle qu’un jet de Vigueur DC 18 est nécessaire à chaque round pour ne pas être emporté comme un fétu de paille. Les attaques à distance autres que des sorts sont rendues totalement impossibles mais il reste possible de voler, avec de grandes difficultés, sauf pour les Drakonides qui ont appris à évoluer dans ces conditions extrêmes.

Après cet épisode, le sol du tunnel ne semble plus beaucoup s’abaisser et les PJs parviennent à un embranchement. Un autre tunnel (venant du temple des races créatrices) semble rejoindre leur propre voie d’accès et un jet de Détection DC 15 permet de retrouver sur le sol de ce tunnel un petit pendentif représentant une harpe en argent et ayant appartenu sans nul doute à un Ménestrel.

Si les PJs suivent cette voie et arrivent donc en provenance de l’Autel des Ecailles, ils sont confrontés au piège des Cônes de froid successifs, décrit à l’issue du temple des races créatrices et se trouvant sur le chemin menant à la grotte des premiers hommes.

Quelle que soit leur voie d’arrivée, ils débouchent sur une vaste caverne traversée par un gouffre sans fond. De l’autre côté, à 20 mètres de distance et donc inaccessible pour qui ne sait pas voler, se trouve un petit promontoire permettant l’accès à une grande porte de pierre, menant apparemment à un nouveau temple. Deux tunnels partent également de cette petite grotte, le

¹⁹ Dragon d’Airain Dracosire, cf Manuel des Monstres page 67

premier s'enfonçant dans le sol en direction de l'Ouest (point « 6 » du plan du sanctuaire) et le deuxième partant vers l'Est (vers la Grotte des premiers humains).

Le Maï élémentaire

Les PJs entrent ainsi dans ce qui fut il y a plusieurs dizaines de milliers d'années le principal temple de Phwiukree, la capitale de l'empire des Aearee (point « 5 » du plan). Confondant religion et magie, ce lieu était aussi et surtout un laboratoire de magie, où les Aearee menaient leurs expériences en matière de création de nouvelles races, en se fondant non pas sur la magie mais sur les forces naturelles, reposant les éléments. La hauteur sous plafond des différentes pièces est parfois très impressionnante mais s'explique par le fait que les Aearee pouvaient voler, certains endroits ou objets n'étant d'ailleurs accessibles qu'en vol.

1. Terrasse d'accès : Cet étroit promontoire semble en équilibre au-dessus d'un gouffre sans fond et son architecture ne rappelle rien d'existant, ce qui ne manquera pas d'étonner un nain ou un PJ disposant d'une expertise en architecture. Il est dominé par un encadrement de porte en pierre sculptée, dont la forme rappelle deux ailes baissées vers le sol et se joignant autour d'un disque solaire.

2. Salle de garde : Cette pièce paraît au premier abord entièrement vide mais un observateur attentif qui lève les yeux remarque vite, à plusieurs mètres du sol, des promontoires semblables à des gargouilles sculptées. Les Aearee préposés à la garde du laboratoire étaient postés ici et surplombaient leurs adversaires pour les surprendre.

3. Piège de la méduse : Les Aearee ont utilisé une de leurs créations pour créer ce piège lors de leur départ. Une porte, fortement cadencée et munie d'un judas permettant d'observer l'occupante de la pièce derrière, se trouve au fond de ce couloir. Le fait d'ouvrir le judas permet de croiser le regard de la prisonnière, à savoir une méduse qui aura entendu arriver les PJs. Il faut réussir un jet de Volonté DC 15 pour ne pas être immédiatement pétrifié...

Découvrir le passage secret permettant d'accéder au reste du sanctuaire suppose la réussite d'un jet de Fouille DC 20.

4. Salle d'Air : Dans cette vaste pièce en forme de sphère, complètement dépourvue de décorations et sans activités, une plate-forme à gauche abrite une roche transparente d'une étrange couleur bleue, provenant de la planète Coliar et irradiant une magie élémentaire latente. Une trappe au plafond, à cinq mètres de hauteur,

permet d'accéder à la prison des génies (salle 5). A mi-hauteur, sur le côté gauche, se trouve une ouverture vers un long couloir en direction de la salle n°11. Si la connexion avec le plan de l'Air a été recrée, il n'est plus possible de s'aventurer sans risques dans cette pièce, les probabilités de se perdre étant extrêmement importantes (un magicien disposant du sort « Changement de Plan » peut d'ailleurs tirer parti de cette situation et trouver ainsi une porte de sortie au sanctuaire).

5. Prison des Génies : Les PJs découvrent une pièce à la décoration extrêmement sobre, uniquement constituée sur chacun des murs d'une arche de pierre sous laquelle se trouve une paroi de brume. Les Aearee ont enfermé ici les trois génies²⁰ qui les ont aidés à créer ce complexe et qui patientent depuis des milliers d'années pour leur libération. Eux seuls peuvent relancer le rituel qui crée, à partir de la roche de Coliar, une connexion avec le plan élémentaire de l'Air et qui peuvent le traverser ou le faire traverser sans dommages. L'enchantement qui les tient prisonnier les empêchent de blesser les maîtres du laboratoire (et par extension, à ce stade, les PJs). Ils vont donc émerger des parois de brume pour les menacer et faire mine de les attaquer pour provoquer une réaction d'agression et ainsi pouvoir eux-mêmes rompre l'enchantement et les combattre pour reprendre leur liberté. Si les PJs parviennent à garder la maîtrise de la situation, ils peuvent négocier avec les génies de façon à ce qu'ils réactivent le rituel et ainsi participer à la remise en route du laboratoire. Ils peuvent être convaincus de le faire si les PJs leur promettent la liberté à l'issue de ce rituel et d'autant plus si les PJs précisent qu'ils sont ici par la volonté des Esprits des Vents, eux-mêmes apparentés aux génies.

6. Salle du Voyage : Le sol de cette salle est recouvert d'une mosaïque montrant la carte des empires des races créatrices avant le Cataclysme, ce qui risque de dérouter un éventuel PJ cartographe. Un jet de Détection DC 15 permet de voir qu'il manque une pièce mais un jet de Connaissance de la Géographie DC 25 est nécessaire pour comprendre qu'il s'agit de la Mulhorande actuelle. De même, les PJs peuvent se rendre compte qu'en réalité, toutes les pièces peuvent être enlevées puis remises sur la mosaïque, mais une seule à la fois. Quatre empreintes de main sont gravées en creux sur le mur Sud. Le fait d'appliquer une main d'Aearee dans l'empreinte, c'est-à-dire une main griffue à trois doigts (soit via un sort de Métamorphose soit un jet de Crochetage DC 40), permet d'ouvrir le passage secret correspondant.

7. Portails : Les trois premiers passages mènent à des portails magiques inertes, qui ne sont

²⁰ Cf. Djinns « nobles », Manuel des Monstres, page 99

activés qu’une fois les quatre rituels élémentaires effectués. Leurs destinations correspondent à d’anciens sites, aujourd’hui disparus, des Aearee et sont respectivement la forêt de Téthyr, la Mer des Etoiles Déchues (près du rivage de l’Aglarond) et à proximité de la presqu’île de Chult, tous étant unidirectionnels et situés à plusieurs centaines de mètres de hauteur du sol.

8. Salle d’Histoire : Les PJs découvrent une salle entièrement blanche, d’une blancheur telle qu’elle donne l’impression d’être dans le vide sans qu’il soit possible de distinguer les murs du sol ou du plafond. Au milieu, comme suspendue, se trouve une fontaine de pierre, de dimensions réduites. Elle semble sculptée dans un globe de cristal dans lequel on aurait inséré une pierre colorée. Elle est aujourd’hui à sec mais un levier sur le côté permet de faire à nouveau couler de l’eau à travers le robinet. Dans la gangue de cristal est enchâssée la pièce manquante de la mosaïque de la Salle de Voyage, correspondant à la Mulhorande et expliquant l’erreur faite sur l’histoire de cette relique.

La Fontaine du Temps²¹

Il s’agit d’une fameuse relique, la Fontaine du Temps, redécouverte pendant un temps en Mulhorande mais initialement créée par les Sarrukhs. Extrêmement peu connue et considérée par les rares qui en ont entendu parler comme une pure légende, elle est uniquement mentionnée dans un ouvrage du magicien Nezram dans ces termes : « *De tous les artefacts créés par les Anciens, le plus puissant et le plus terrifiant est la Fontaine du Temps. L’eau de cette fontaine est trop amère pour être bue mais si un audacieux plonge le regard dans son bassin à la lumière d’une pleine lune, il pourra apercevoir les mirages de l’ancienne Mulhorande, d’une réalité étourdissante. S’il se concentre suffisamment... je ne peux en dire plus, dans l’espoir que personne ne me suive là où j’ai voyagé* ».

De fait, le bassin peut refléter une quelconque scène du Passé, et non uniquement de Mulhorande, et y transporter celui qui regarde l’image suffisamment longtemps. Il est même possible de s’incarner dans le corps d’une personne qui apparaît dans cette scène et ainsi d’agir concrètement dans le Passé, avec néanmoins le risque de ne jamais en revenir... Son utilisation suppose d’activer la Salle d’Astronomie (17), afin de simuler la lumière lunaire, puis d’insérer, à la place actuelle de la pièce de mosaïque, la pièce correspondant au lieu souhaité puis de faire couler la quantité d’eau correspondant à la durée de Temps que l’on souhaite « remonter » (un décilitre correspondant à un siècle). Si un PJ se montre suffisamment précis, il voit alors progressivement apparaître la scène correspondant dans le Passé, à l’endroit et

au moment voulus. Il peut y rester le temps que l’eau versée s’évacue par la bonde de la fontaine (au rythme d’un décilitre par minute), après quoi il est immédiatement ramené au point de départ. On ne risque rien tant que l’on reste à côté de la fontaine, auquel cas aucune interaction n’est possible avec les habitants de l’époque visitée, mais si l’on décide de s’incarner dans une personne de l’époque en question et que l’on n’est pas à côté de la Fontaine au moment où l’eau est totalement évacuée, le voyageur se retrouve, sans aucune possibilité de retour, piégé dans le Passé...

La fontaine elle-même est extrêmement lourde (300 kg) mais il reste possible de la déplacer.

9. Salle de Terre : Une passerelle rudimentaire en bois permet de traverser la pièce au-dessus d’une étendue fumante de boue, qui bouillonne et semble habitée par des créatures qui l’agitent. Il faut accepter de s’immerger totalement cette boue, inoffensive et en réalité dépourvue de créatures, pour bénéficier, pour une dizaine de minutes, de sa protection et ainsi parvenir à traverser la pièce suivante. Il s’agissait pour les Aearee de symboliser la nécessité d’accepter de quitter les cieux pour fusionner avec la Terre, afin d’en percevoir tout le potentiel.

10. Cube : Un Cube gélatineux indestructible occupe la totalité de la pièce. La boue de la salle précédente permet de le traverser sans dommages et sans compromettre son équipement mais uniquement pour quelques minutes, ce qui correspond à peu de choses près au temps nécessaire pour traverser le cube et parvenir au mur qui fait face à l’entrée, sur lequel se trouve une représentation de la planète Chandos. Il faut, pour ouvrir le passage secret qui s’y trouve, parvenir à reconstituer la fresque en faisant coulisser horizontalement ou verticalement les pièces, sachant que la pièce du milieu en bas est manquante et permet donc de faire ces mouvements. Les PJs doivent y parvenir dans un délai de 5 minutes, au-delà duquel ils ne sont plus protégés du Cube gélatineux. Lorsque la fresque est correctement reconstituée, la pièce centrale apparaît alors et montre le principal satellite de Chandos, qui s’ouvre alors pour laisser place à un passage.

11. Portail : Cette portion de mur reste totalement nue hormis des symboles des quatre éléments tant que le laboratoire n’est pas remis en état de marché, avec la réalisation des quatre rituels élémentaires. Lorsque c’est le cas, le mur se transforme en couloir qui téléporte celui qui l’emprunte jusqu’au promontoire, à l’entrée du temple, ce qui permettait aux officiants de sortir sans avoir à emprunter la salle d’Air.

²¹ Cf. livre « Old Empires »

12. Pupitre du Nether : Les portes lourdement ornées de runes inoffensives s’ouvrent sur un large pupitre de pierre sur lequel demeure la couverture monumentale d’un livre dont il ne reste plus de feuilles. Tel un stylet d’obsidienne, un morceau de l’Etoile Sombre est posé en travers du livre, semblable aux morceaux précédemment trouvés. Un jet de Connaissances de la Magie ou des Mystères DC 25 permet de comprendre, grâce à la magie latente de la pièce et aux symboles inscrits sur les feuilles encore présentes et vestige de l’œuvre des derniers Sarrukhs, que ce livre est le recueil des Parchemins du Nether, dont les feuilles ont été volées par des marchands du Néthéril en -3.533 CV. Les PJs se trouvent alors devant la résolution d’un des grands mystères du pouvoir des magiciens du Néthéril, dont l’origine n’avait jamais pu être expliquée et qui s’appuyait donc sur la connaissance des races créatrices.

13. Mezzanine : Les PJs arrivent dans une salle dominant une autre, que l’on ne peut rejoindre qu’en sautant d’une dizaine de mètres en contrebas ou en volant.

14. Portail : Ce portail, entouré de symboles liés aux éléments de l’Air et de la Terre, n’est actif que si les rituels correspondants à ces deux éléments ont été réalisés par les PJs. Si c’est le cas, le portail devient translucide et peut être empruntée, conduisant alors à la salle n°15.

15. Salle d’Eau : Le fait d’emprunter le portail désormais actif provoque l’arrivée immédiate dans une « poche » du plan élémentaire de l’Eau, sans aucune possibilité de respirer à l’air libre et sans moyen de s’orienter. La seule solution pour en sortir est de garder son calme et, tout en retenant son souffle et en réussissant un jet de Détection DC 20, d’observer qu’un courant parcourt l’eau autour d’eau. Il faut ainsi prouver sa maîtrise de l’élément aquatique en suivant ce courant sans perdre son souffle (jet de Natation DC 15) jusqu’à se retrouver à l’entrée du couloir menant aux salles suivantes, un mince rideau derrière soi.

16. Quartiers des mages : Ces pièces constituaient les quartiers d’habitations des archimages, une cellule par élément primordial (Eau, Feu, Terre, Air), chacun d’entre eux étant représenté par une gravure sur la porte de la pièce concernée. Un cellier permettait de stocker les ingrédients nécessaires à leurs manipulations magiques mais est aujourd’hui entièrement vide.

17. Salle d’Astronomie : Cette salle en forme de pentagone est dépourvue de tout mobilier et de toute décoration particulière, à l’exception d’un socle sur lequel repose une sphère de pierre. Sur cette sphère est gravée une énigme qui est entendue par télépathie par celui qui la touche (« Bien qu’elle soit toujours noire, elle peut être blanche »). La réponse (« Nuit ») permet de plonger la pièce dans les ténèbres et d’illuminer le

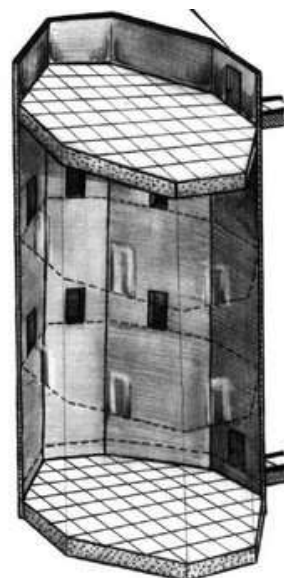
plafond, faisant apparaître des milliers de points lumineux qui correspondent aux étoiles visibles à cette époque dans le ciel de Faerûn. La manipulation de la sphère permet de faire bouger la carte des étoiles ou même de se focaliser sur un point précis du ciel. A proximité de la planète de Toril se trouve une lune qui éclaire toute la pièce d’une douce lumière, qui semble elle-même baigner l’ensemble du temple et non seulement cette salle. C’est cette lumière qui permet d’effectuer le rituel de la Fontaine du Temps, comme si l’on se trouvait en permanence en présence d’une pleine lune.

18. Hall des Créations : Dans cette immense salle entièrement vide, à l’exception en son centre d’une stèle à Ao sous la forme d’un monolithe de basalte, se dressent des statues déformées qui ornent les murs de cette pièce, autrefois principal lieu d’expérimentations magiques pour les Aearee.



C’est encore aujourd’hui la prison d’un exemplaire de chaque race que les Aearee ont créée. Le Temps y est complètement figé et la magie y est inopérante. Un morceau de l’Etoile Sombre, semblable aux morceaux précédemment trouvés, flotte à quelques mètres de hauteur, bloqué dans

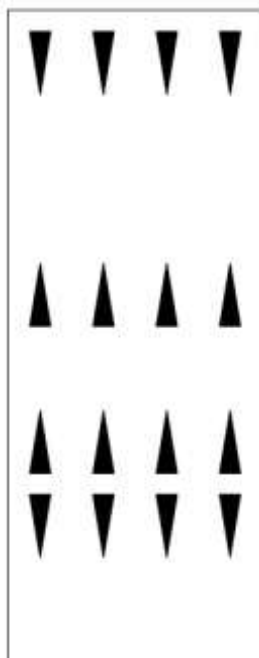
le temps et impossible à récupérer, quelle que soit la force employée. Il faut donc parvenir à rendre le Hall de nouveau actif, ce qui suppose de réaliser l’ensemble des rituels élémentaires, et donc pour les PJs compléter le rituel du Feu.



Une fois ce dernier réalisé, le Temps reprend son cours et le morceau d’Etoile Sombre tombe au sol mais cela déclenche également la descente progressive du sol, qui découvre plusieurs

niches dans lesquelles se trouvent des Slaads de différentes couleurs²², témoins des premières tentatives d'évolution des Aearee et rendus fous par leur captivité, qui attaquent immédiatement les PJs. Les PJs peuvent soit les combattre et attendre la fin de la descente de la salle, ce qui permet d'apercevoir l'entrée d'un tunnel qui les ramène directement au portail situé à côté du pupitre des Parchemins du Nether, soit fuir la pièce en regagnant (en volant puisque l'ouverture n'est alors plus au niveau du sol) la pièce n°17. Ils sont alors suivis par les créatures mais celles-ci tombent en poussière dès qu'elles en ont passé le seuil, le Temps reprenant ses effets hors de cette pièce.

19. Salle de Feu : Une vasque appelée à contenir de la lave est vide mais un dispositif semble exister pour la remplir à nouveau. Un passage secret (jet de Fouille DC 22) permet d'accéder à une petite salle simplement pourvue d'une porte sur laquelle se trouvent d'une part 4 rangées de 4



leviers et une phrase qui s'affiche dans la langue natale de celui qui la lit (« Moi-même, moi-même et moi-même font quatre, mais rien n'est cinq ou six »). La première et la dernière rangée de leviers sont orientées vers le haut tandis que les deux autres sont orientées vers le bas. Un Mur de Feu invisible, orienté vers les leviers, se trouve juste devant la porte et approcher la main d'un levier provoque une brûlure sévère (2D6+9 points de dommage par tentative), sans que les PJs ne comprennent l'origine de la blessure immédiatement.

Un jet de Détection de la Magie permet de percevoir la présence de ce mur mais un jet de Désamorçage DC 25 est nécessaire pour en comprendre les limites et surtout pour comprendre qu'il n'y a aucun mécanisme derrière cette porte. En effet, la phrase inscrite sur la porte n'a aucun sens et, quelle que soit la combinaison utilisée, le fait de bouger un levier n'a pas de conséquence. Il faut réussir un sort de Dissipation de la Magie DC 23 pour supprimer l'Image Permanente qui masque la présence d'un autre levier, en bas de la porte. Le fait d'abaisser ce levier permet de provoquer le remplissage de la vasque par un flot de lave et ainsi de compléter le rituel de Feu. Un sourd grondement se fait alors

entendre et le Hall des Créations est de nouveau actif.

Quel que soit le moyen utilisé pour sortir du temple des races créatrices, les PJs se retrouvent devant l'alternative de partir vers l'Ouest et de sortir du complexe ou de prendre le tunnel de l'Est, en direction de la grotte des premiers humains.

Après quelques heures de marche et alors que la fatigue commence à sérieusement se faire sentir pour les PJs, ces derniers découvrent un long tunnel, étonnamment rectiligne, devant eux. Un jet de Fouille DC 30 permet de remarquer le piège qui se présente à eux, consistant en une succession de cônes de froid qu'il faut passer avec des jets d'acrobaties ou en respectant une certaine vitesse et un enchaînement précis de pas. La séquence en question étant perdue depuis longtemps, il est nécessaire de réussir soit un jet de Désamorçage DC 30 soit trois jets successifs d'Acrobatie DC 20 pour ne pas subir les effets des 6 cônes de froid qui se déclenchent une fraction de seconde après le passage d'une personne et infligeant à chaque fois 12D6 points de dégâts. Cependant, si les PJs ont découvert le livre de bord de Dorn Grissourcils et qu'ils comptent un barde dans leurs rangs, ils peuvent suivre le rythme de la célèbre « Ballade du Poète et du Fou » et ainsi passer sans dommages ce piège.

Les PJs arrivent peu de temps après à l'embranchement avec le tunnel montant à l'Autel des Ecailles, les PJs pouvant également poursuivre leur exploration alors qu'une chaleur à l'origine inconnue commence à se faire sentir. C'est après quelques centaines de mètres que les PJs découvrent un très ancien pont suspendu au-dessus d'une rivière de lave, plusieurs dizaines de mètres plus bas.

Le pont lui-même, bien que semblant en mauvais état, permet de passer sans difficultés majeures et ainsi de rejoindre sans péril l'autre rive. Si un PJ préfère utiliser la magie (Patte d'araignée, Vol...) pour traverser, il s'expose à deux sorts successifs de Dissipation de la Magie qui tentent d'annuler toute aide magique pour traverser et qui risquent donc de plonger dans la lave toute personne n'utilisant pas le pont suspendu. Un jet de Fouille DC 28 permet d'anticiper ce piège qui ne peut être désamorcé, mais dont l'action peut être suspendue quelques instants par un jet de Désamorçage DC 28 tandis qu'un jet de Volonté DC 18 est nécessaire pour résister aux deux Dissipations de la magie successives.

²² Cf. Manuel des Monstres page 161



La Grotte des Origines

Quelques mètres à peine après avoir traversé le pont suspendu (point « 1 » du plan de la caverne), les PJs débouchent dans une caverne aux dimensions colossales, à peine éclairée par des champignons fluorescents (point « 7 » du plan de l'Enclume éternelle). Les PJs ont de la peine à prendre la mesure exacte de son contenu mais distinguent plusieurs éléments remarquables.

Sur la quasi-totalité des murs de la caverne, à hauteur d'homme, sont peintes des fresques rupestres, aujourd'hui presque entièrement effacées. Elles semblent représenter d'anciennes villes immenses avec une architecture complètement inconnue, des tours très hautes, des véhicules mystérieux, des objets volant dans le ciel... témoignant d'une encore plus ancienne civilisation qui aurait disparu dans une guerre totale, bien avant l'arrivée des races créatrices. Il s'agit de l'œuvre de la première des races ayant habité les Royaumes, dont l'ambition avait causé la perte, et qui n'avait dû sa survie qu'au fait qu'elle s'était cachée pendant des milliers d'années, attendant patiemment de faire son retour...

Une eau peu profonde (de quelques centimètres à une cinquantaine) recouvre l'essentiel de la surface de la caverne et semble suinter d'un

barrage précaire muni de plusieurs vannes anciennes, le long de la paroi (point « 3 »). Derrière ce barrage se trouve un lac souterrain alimenté par la fonte du glacier, qui constitue la source véritable du Cours de la Licorne. Ce barrage, construit par les elfes de l'Aryvandaar à la suite d'un mouvement de terrain qui menaçait de provoquer l'engloutissement de la caverne, a été sévèrement fragilisé par la pression de l'eau qu'il retient et une quelconque explosion pourrait provoquer sa rupture. Depuis certaines des vannes coule de l'eau glacée qui couvre le sol de la caverne, pour partir ensuite par le couloir « 8 » du plan avant de rejaillir dans la Clairière de la Vie.



La partie opposée de la caverne est quant à elle baignée d'une douce lumière bleue émanant d'un escalier dont les marches disparaissent dans la lumière (point « 2 »), une silhouette indistincte se dessinant à son sommet. Les PJs sont devant l'Escalier Céleste duquel sont descendues, il y a plus de 30.000 ans, les races créatrices et à l'origine de la légende selon laquelle toute la Vie des Royaumes a pris naissance aux sources du Cours de la Licorne. Nul ne peut en gravir les marches s'il n'est pas de statut divin (ou « choisi » par son dieu) et ainsi rencontrer

l’avatar de Heaum qui en assure la garde en permanence.

A proximité peut se distinguer une boule d’énergie pure d’une trentaine de mètres de diamètre (point « 4 »), irradiant des couleurs de l’arc-en-ciel, néanmoins obscurcies, et semblant « pulser » de manière régulière. Elle est en lévitation à quelques centimètres du sol et semble tourner en continu sur elle-même. Il s’agit du Mythal de Dracorage, un des premiers Mythals créés par les elfes, qui sert à rendre fous les dragons à chaque fois qu’apparaît l’Etoile « Tueuse de Rois », de manière irrégulière.

Le Mythal de Dracorage

Fruit de la plus haute magie elfique (et certains disent même qu’elle est l’œuvre de divinités), ce Mythal toujours actif est l’un des rares subsistants, les autres Mythals connus étant pour l’essentiel l’œuvre de magiciens reconnus mais ne maniant pas cette forme de magie. C’est cette origine particulière conjuguée à la présence de la source du Cours de la Licorne et de l’Escalier céleste qui lui ont permis, au contraire de beaucoup d’autres, de ne pas perdre son pouvoir principal, même si ses autres capacités ont fini par disparaître avec le temps. Ce Mythal, qui servait à protéger ce sanctuaire, a ainsi longtemps conservé sa capacité originelle de « Dracorage », rituel lancé par les elfes il y a plus de 25.000 ans pour semer la discorde chez les dragons et ainsi réduire leur puissance.

L’installation en ces lieux de Sammaster, et l’influence nécromantique qui en a découlé, a cependant rapidement provoqué le flétrissement de ce pouvoir, en même temps que la corruption du Cours de la Licorne, ce qui a permis aux compagnons de Dorn Grissourcils de lancer le rituel visant à désactiver le pouvoir de Dracorage. Le potentiel magique du Mythal n’a cependant pas été altéré et constitue une source magique quasiment inépuisable pour les expériences nécromantiques de la dracoliche.

Un jet de Connaissance de la Magie DC 22 permet de comprendre que c’est l’utilisation nécromantique de ce Mythal qui provoque la corruption du Cours de la Licorne et qui explique le fait que les couleurs irradiées par le Mythal aient cette teinte malsaine. La réussite d’un même jet DC 30 laisse entendre qu’une puissante créature d’origine nécromantique l’habite, alors que la réalité est que la dracoliche s’en sert comme phylactère.

Les morceaux d’Etoile Sombre portés par les PJs semblent vibrer à l’entrée dans la caverne et les orientent vers une nouvelle pièce qui se trouve au fond de l’eau, dans un coin de la caverne.

L’ensemble de la caverne semble irradier la magie nécromantique et le Mal mais ce n’est qu’après quelques pas dans l’eau que les PJs prennent conscience que sous l’eau (point « 5 ») se trouvent des centaines d’ossements, qui prennent soudainement vie pour former la Dracoliche (un dragon blanc grand dracosire²³) qui utilise alors son souffle pour geler l’eau et immobiliser ses assaillants.



Ce combat pourra nécessiter d’utiliser les reliques contenues dans le temple. Il faut ensuite avoir la force d’accepter de les laisser ici, en sécurité, et de taire leur présence dans ce temple. Si un PJ emmène une des « merveilles » cachées ici, il ne pourra pas en cacher l’existence et finira par exciter les convoitises, devenant l’objet de multiples tentatives d’assassinats pour se l’approprier.

Les sorts mémorisés par la dracoliche sont les suivants (les sorts soulignés sont ceux qu’elle a lancés avant le combat) :

1. *Protection contre le Bien*, *Projectile magique*, *Rayon affaiblissant*, *Armure de mage*, *Endurance aux énergies destructrices*
2. *Flou*, *Cécité*, *Nuée grouillante*, *Détection de l’invisibilité*, *Ténèbres*
3. *Antidétection*, *Lenteur*, *Dissipation de la magie*, *Protection contre les énergies destructives (feu)*, *Eclair*

²³ Cf. Manuel des Monstres page 61 et Draconomicon page 146

4. Tentacules noirs d'Evrard, Peau de pierre, Bouclier de feu (froid), Tempête de grêle, Œil de mage

5. Cône de froid, Mur de force, Débilité

6. Eclairs multiples, Globe d'invulnérabilité renforcée

7. Rayons prismatiques

Les sorts lancés préalablement confèrent à la dracoliche notamment les avantages suivants : Bonus de +4 à la CA, 20% d'échec pour chaque attaque la visant, négation des 120 premiers points de dégâts dus au feu, négation de 10 points de dégâts par attaque (130 points maximum), protection contre les dégâts du feu, 1D6+13 points de dégâts de froid infligés à l'adversaire à chaque attaque, arrêt des sorts de niveau 1 à 4.

Le statut de dracoliche confère au dragon les pouvoirs suivants : +2 en CA (soit un total de 43), +1d6 points de dégâts de froid à chaque attaque de toucher, Contrôle des Morts-vivants 3 fois par jour (niveau 15), +1 DC pour le jet de Terreur, réduction des dommages comme pour un squelette (5/armes contondantes), immunisé à la polymorphie, au froid et à l'électricité (ainsi qu'au sommeil, la paralysie, le poison, les sorts de mort, les sorts influant l'esprit), +3 à la résistance magique (soit un total de 30).

Le regard de la dracoliche peut paralyser ses adversaires (jet de Vigueur DC 32) mais une fois le jet réussi, le PJ ne peut plus y être sujet.

Le toucher de la dracoliche est également paralysant pour 2D6 rounds, avec le même jet que pour son regard.

La dracoliche est enfin immunisée aux coups critiques et aux drains d'énergie ou de caractéristiques.

Il est préférable pour la combattre de ne pas rester dans l'eau, qui renforce les conséquences des sorts basés sur le froid et sur l'électricité qu'elle lance, et les PJs peuvent trouver refuge soit sur les rochers qui émergent de l'eau soit sur un promontoire (point « 6 » du plan de la caverne) auquel on accède via un escalier taillé dans la roche.

Lorsque le combat est terminé et alors que les PJs reprennent à peine leur souffle, les Drakonides vengent leur maître en ouvrant toutes les vannes du barrage pour corrompre toute la région en vidant l'eau du lac, la pression provoquée par le flot s'écoulant simultanément des vannes risquant de faire s'effondrer le barrage en entier.

Les PJs ignorent quelles vannes précisément ont été ouvertes mais un jet de Perception auditive DC 20 permet de savoir que seules trois d'entre elles ont bougé, sans que cela ne soit visible sur les vannes elles-mêmes. Il faut donc, tout en combattant les Drakonides, les identifier en relevant le parcours suivi par les tuyaux et n'utiliser que celles-ci et pas les autres, sous

peine de provoquer l'effondrement de tout le barrage, de plus en plus fragilisé. Le mécanisme étant sérieusement rouillé, les PJs n'ont le temps que d'en fermer trois, en moins de deux minutes²⁴, tandis que l'eau commence à couler et à rompre le barrage, ce qui va noyer le complexe. La solution consiste à fermer les vannes 3, 4 et 7, qui permettent de commander toutes les sorties d'eau. Si les PJs sentent qu'ils vont échouer, ils peuvent fuir jusqu'au point « 8 » du plan et ainsi échapper au flot, mais, dans ce cas, ils devront assumer la responsabilité de la corruption complète du Cours de la Licorne...

Une fois les Drakonides abattues et les vannes fermées, les PJs devront comprendre que son statut de « liche » implique la présence d'un phylactère et il n'est pas difficile de comprendre que ce dernier est le Mythal lui-même. Il est donc nécessaire, pour la tuer définitivement, de détruire également cet artefact, malgré ce que cela implique pour des PJs elfes.

Idéalement, la meilleure façon de rendre au Mythal son pouvoir d'origine, vierge de toute influence nécromantique, est de lancer le sort de Purification Suprême (trouvé au chapitre précédent). Le fait de l'utiliser ici rend au Mythal sa splendeur et ses couleurs chatoyantes, la source reprenant alors progressivement sa pureté naturelle. La purification ne règle toutefois pas le problème de la présence de l'âme de Sammaster dans le Mythal.

S'ils ne l'ont pas obtenu, alors le Mythal ne peut être détruit qu'en lui infligeant des dégâts non magique (soit 200 points au minimum), dans la mesure où tout dégât magique est absorbé par le Mythal et contribue à le régénérer. Lorsqu'il est suffisamment affaibli, le dernier coup porté provoque son explosion (20D6 points de dégâts de feu magique et dus aux éclats de cristal alors projetés sur un rayon de 60 mètres, jet de Réflexes DC 26 pour la moitié). Il est également possible d'utiliser le Cristal du Gardien pour le détruire, avec cependant les risques liés à l'utilisation de la relique, que ce soit les dommages de la boule de feu alors créée (100D6 points de dommage) ou plus simplement l'effondrement de la grotte, ce qui implique quasiment nécessairement le sacrifice de ceux qui activent le Cristal du Gardien.

Les PJs devront garder à l'esprit que la destruction du Mythal implique la disparition des protections qu'il apporte au sanctuaire, notamment l'interdiction de la téléportation, ce qui risque de rendre plus accessibles les reliques maléfiques qui y sont cachées...

A la mort du Dracoliche ou pendant que les PJs tentent de détruire son phylactère, Sammaster contacte télépathiquement les PJs pour leur

²⁴ Utiliser un chronomètre ou un sablier pour mesurer le temps disponible

proposer toutes sortes de récompenses pour accepter d’être son hôte et ainsi l’empêcher de mourir.

Plusieurs tunnels partent de la caverne mais un seul (point « 7 » du plan de la caverne), creusé par l’eau du barrage, se prolonge au-delà de quelques dizaines de mètres, avant de se séparer en deux, une des voies restant préservée de l’eau (point « 8 » du plan général). Cette dernière se poursuit sur des kilomètres et permet d’accéder aux souterrains de l’Ombreterre (point « B »). Un jet de Détection DC 15 permet cependant de distinguer sur son parcours un discret tunnel, dont l’entrée est dissimulée dans un renforcement rocheux mais qui semble avoir été emprunté récemment.

Mon précieux...

Le nouveau tunnel semble cependant, quelques mètres plus loin, avoir subi un effondrement et ne paraît plus praticable sauf si l’on se faufile dans un étroit boyau. Un jet de Fouille DC 20 permet de s’apercevoir que cet effondrement a manifestement été intentionnel et que quelqu’un a cherché à faire tomber le plafond sans toutefois complètement bloquer l’accès à ce qui se trouve derrière. Il faut donc ramper dans ce boyau, ce qui fait que les PJs sont couverts d’une poussière (que jet d’Alchimie DC 20 permet d’identifier comme étant de la salpêtre mélangée à de la poudre de charbon). Le tunnel s’élargit ensuite peu à peu, contraignant toujours les PJs à être accroupis, et les parois laissent apparaître des traces jaunes, qui sont du soufre (nouveau jet d’Alchimie DC 20 pour l’identifier), présent également dans l’air. Si un des PJs possède alors une source de feu, telle qu’une torche, il provoque un embrasement entier de la pièce, les vêtements des PJs, couverts de poudre, s’enflammant alors également. Les PJs n’ont aucun moyen de fuir rapidement et subissent 4D6 points de dégâts de feu par round, la fuite par de moyens conventionnels exigeant au moins 5 rounds, compte tenu des difficultés d’avancer, d’autant plus à plusieurs.

Ce piège n’affectait pas la dracoliche, qui passait depuis longtemps sous une forme gazeuse et ne déclenchait donc pas le piège, ni les Drakonides dont la vision nocturne était suffisante pour se déplacer.

Les PJs arrivent finalement dans une grande salle globalement circulaire, taillée dans la roche (point « 9 » du plan). Des statues représentant les déesses de la Seldarine et provenant de la caverne menant à la cathédrale de l’Aryvandaar, ont été disposées le long des murs et semblent veiller sur le trésor mais la plus belle d’entre elles, celle d’Hanali Celanil, est piégée : elle est en réalité creuse et remplie d’eau. La toucher

provoque un sort de Téléportation sans erreur à l’intérieur (jet de Volonté DC 19 pour y résister), ce qui revient à noyer la victime en quelques instants. La seule possibilité pour la libérer est alors de briser la statue en lui infligeant 90 points de dommage (résistance de 8). Un jet préalable de Fouille DC 33 permet de remarquer sur le bord de la statue la présence d’un orifice comblé (qui a servi à remplir d’eau la statue) et ainsi de soupçonner la présence d’un piège. Il est impossible de briser la statue de l’intérieur.

Au milieu de cette salle, sous le regard des statues ironiquement déplacées ici par la dracoliche, s’étale une quantité colossale de pièces de monnaie d’origines diverses, mêlées d’objets d’art, le tout dans un désordre indescriptible.

Le trésor²⁵ possède une valeur globale de 240.000 pièces d’or, dont une multitude d’objets d’art et de pierres précieuses mais également 59.000 pièces d’or sonnantes et trébuchantes, de toutes les époques et de toutes les régions de Faerûn.

Plusieurs objets magiques sont également dispersés dans la salle : Figurine merveilleuse (Monture d’obsidienne), Bâtonnet d’ouverture (21 charges), Amulette de Santé, Hache de bataille +3, Bouclier +3 de Noirbois, Tome des claires pensées +2 et plusieurs parchemins (Nuage mortel, Image permanente, Téléportation suprême, Téléportation d’objet, Sphère prismatique).

S’y trouvent aussi un jeu de Cartes Merveilleuses et le Poing du Delzoun, marteau de guerre magique ayant appartenu au fondateur du premier empire nain du Delzoun, qui avait été pris sur le corps de Dorn.

Le Poing du Delzoun²⁶

Ce marteau de guerre +5 a été forgé en -3859 CV par le légendaire Delzoun, fondateur de l’ancien royaume nain du Nord et que les récits nains décrivent comme immense, qui l’a porté pour combattre les hordes d’orques qui menaçaient son peuple, jusqu’à sa mort. Cette arme est par la suite devenue le symbole même du royaume et l’attribut principal du pouvoir du roi, chaque dirigeant le remettant à son successeur. Perdu depuis la prise par les orques de la Citadelle Felbarr et la chute du Delzoun en -111 CV, ce marteau n’a jamais été retrouvé et n’a donc jamais pu être arboré par le nouveau roi Torkin Couronne-de-Guerre, roi du Delzounderl (ou « Nouveau Delzoun »), qui a vu son pouvoir contesté à plusieurs reprises par les fidèles d’une ligne traditionaliste qui exigent le port de la relique par tout roi qui se veut légitime. C’est pour cette raison qu’Alustriel, en tant que première dame des Marches d’Argent, le recherche pour

²⁵ Cf. *Draconomicon* page 284 pour une description des gemmes et des objets précieux

²⁶ Cf. livre « La Frontière sauvage »

conforter la légitimité des nouveaux dirigeants du Delzoun et ainsi garantir la stabilité d’une région dangereuse et stratégique pour la sécurité des Marches.

Porté par un nain, ce marteau confère un bonus de +6 en Force et agit comme un Anneau de retour de sorts. Il entraîne également deux pouvoirs maléfiques mineurs qui s’appliquent après une à trois semaines de possession (à savoir une baisse de 5°C de la température autour de l’objet et l’augmentation irréversible de la taille du porteur de 20 centimètres). De plus, après la première utilisation du marteau contre un adversaire non mauvais se déclenche un pouvoir maléfique majeur, consistant en la transformation progressive du porteur en elfe, signe d’infamie suprême.

Posé sur un ancien coffre d’acajou décoré de marqueterie se trouve le dernier morceau de l’Étoile Sombre, qui permet de compléter l’artefact.

Les PJs découvrent enfin, au milieu d’autres livres précieux mais non magiques, le seul exemplaire complet du Tome des Dragons, base de l’enseignement de Sammaster et du Culte du Dragon. Le livre est cerclé de bandes métalliques qui ferment l’accès à son contenu et qui nécessitent l’emploi d’une clé désormais perdue et donc la réussite d’un jet de Crochetage DC 25. Ce dernier entraîne le déploiement des bandes métalliques qui laissent alors libre accès au livre mais qui déclenchent également la libération de lames métalliques empoisonnées qui viennent entailler les mains de celui qui tient le livre en main. Les dégâts (2d6 points de dommage, jet de Réflexes DC 15 pour la moitié) ne sont pas extrêmement importants en soi mais toute blessure entraîne une contamination par le poison qui imprègne les lames et qui a l’effet de l’extrait de Lotus Noir (double perte d’1d6 points de constitution, avec un jet de Vigueur DC 20 pour éviter la perte). Il permet aussi de beaucoup plus facilement « contrôler » la victime et, si l’essence de Sammaster est toujours présente, il en profitera pour prendre le contrôle de la victime. Un jet de Fouille DC 21 permet de détecter le piège et de comprendre qu’il est déclenché en réalité par la lumière et non par l’utilisation de la clé. Il est possible de le désamorcer avec un jet DC 27 mais il est également possible de tenter de le crocheter dans l’obscurité (malus de -5 au jet de Crochetage) ou d’utiliser des gants en métal (avec un malus de -10).

Sauvés ?

Les PJs doivent comprendre à ce stade qu’ils ne peuvent plus, en raison du temps écoulé, ressortir

par la voie empruntée à l’entrée et que, à moins d’utiliser les portails du temple du Mal élémentaire, il reste ici trois sorties possibles : vers l’Est (et les Hauts Arbres = point « A »), vers l’Ombreterre (point « B ») et vers le Sud (et la Clairière de la Vie = point « C »). Le plus simple reste, afin de retrouver les Sentinelles de Sevreld, de suivre celui qui constitue la source du Cours de la Licorne et qui débouche dans la Clairière de la Vie.

Si le barrage retenant l’eau du lac souterrain n’a pas été détruit suite à l’attaque des Drakonides, pendant que les PJs marchent péniblement dans le couloir creusé par l’eau, ils ont la vision de la caverne où restent les ossements du Dracoliche, dans laquelle se redressent deux gigantesques squelettes, animés du peu d’énergie nécoromantique restant, qui saisissent deux masses colossales et abattent le barrage, provoquant la ruée des eaux dans leur couloir...

Un jet de Natation DC 20 est nécessaire pour ne pas être noyé au moment où ils sont rejoints par le flot, sachant que le don de Course permet de gagner quelques rounds précieux. Si les PJs ont permis la libération des génies de l’air enfermés dans le laboratoire des Aearee, ils interviendront à ce moment pour « porter » les PJs sur une onde de vent et ainsi leur permettre de devancer le flot. C’est donc au milieu d’un geyser d’eau qui éventre la falaise d’où sortait la source du Cours de la Licorne que jaillissent les PJs, qui reprennent lentement leurs esprits, aidés par les druides.

A l’air libre

A l’arrivée à la Clairière de la Vie, les PJs sont accueillis par les druides des Sentinelles de Sevreld qui les félicitent de leur action et les accompagnent jusqu’au cercle de la Pierre Dressée, à la rencontre des Esprits des Vents.

Si les PJs réussissent à sortir par leur voie d’entrée, ils doivent faire le Labyrinthe d’Ao dans le sens contraire et refaire le trajet dans les montagnes, en prenant soin d’éviter le village barbare pour ne pas se faire attaquer, pour ainsi rejoindre le site de la Pierre Dressée, où ils retrouvent les Esprits des Vents.

Ces derniers acceptent alors de réintégrer l’Anneau, via un rituel complexe conduit par les Sentinelles de Sevreld.

Les pouvoirs de l’Hiver

Pour commander l’anneau, une personne doit le porter.

Pouvoirs constants

L’anneau augmente les pouvoirs de tous les autres objets magiques qui restent à moins de 6 mètres de lui pendant plus de 10 jours. Plus

l'exposition est longue, plus les pouvoirs augmentent.

Pendant qu'il porte l'anneau, le porteur ne vieillit pas, ce qui a pour effet de lui conférer l'immortalité tant que l'anneau n'est pas enlevé.

Pouvoirs invoqués

L'anneau peut altérer le climat dans une grande région, la plongeant dans des températures équivalentes à celle de la glace et créant une grande quantité de glace et de neige.

Il peut émettre un mur de glace de taille triple, ériger un pilier de glace de 3 mètres de largeur et de 12 mètres de hauteur par round ou envoie un froid paralysant à tous les individus à l'intérieur d'une sphère de 18 mètres de rayon en un round (voler est impossible pour les individus pris dans ce froid, et tout mouvement à l'intérieur du rayon d'effet est divisé par trois).

L'anneau peut aussi invoquer une sphère de glace autour d'un objet ou d'une créature. Cette sphère transfère une chaleur protectrice à l'intérieur pendant qu'elle émet un froid intense à l'extérieur qui a le même effet qu'un cône de froid pour tous les personnes à trois mètres de sa surface. La sphère a une CA de 16 et peut tenir 56 points de dégâts avant d'être brisée. Elle souffre double dégât de toute attaque à base de chaleur ou de feu.

L'anneau peut aussi créer un pic de glace de 3 mètres de long, sculpter des constructions de glace à l'image de créatures (incluant des oiseaux "volant" de glace assez large pour porter un individu de taille humaine à l'intérieur de ses serres) et émettre de larges et puissants bras de glace qui peuvent attraper ou frapper avec le même pouvoir qu'une Main broyante de Bigby.

L'anneau peut même geler des créatures enchantées dans une enveloppe de glace fragile. Un coup la brise et tue la créature emprisonnée, mais le processus d'enveloppement dure 1d3+1 rounds, et si n'importe quelle magie touche la glace pendant ce temps, le processus stoppe et doit recommencer.

L'anneau peut casser le métal avec son froid ou créer une armure de glace dans des formes et quantités précises. Le porteur peut créer une rapière, dague ou autre d'autre arme perçante en glace (égale à l'arme normale, sauf que tous les dommages sont augmentés de 1d4 points dû au froid) ou conjurer des rafales de vent glacées qui peuvent prendre et éjecter des créatures de tailles humaines. Avec de l'entraînement, le porteur de l'anneau peut façonner les plaques de glace pour par exemple aider à bouger des blocs de pierre ou même créer des piliers ou des escaliers.

Une fois l'Anneau pleinement réenchanté, les PJs doivent repartir, par exemple en utilisant soit les « voies de traverse », du même type que celle utilisée pour se rendre ici (ce qui suppose l'appel aux créatures de la Féérie), soit les portails de la Pierre Dressée. Les PJs peuvent, pour « appeler » les créatures de la Féérie, avoir recours aux flasques de Nectar de Rosée du matin qui leur avaient été données par les druides à l'issue des épreuves le long du Cours de la Licorne.

Chaque PJ doit faire un jet de Bluff, de Diplomate ou de Représentation DC 15 pour les convaincre d'ouvrir la voie, sous peine de devoir repartir à pied le long du Cours de la Licorne puis à travers l'Athalantar. En cas de réussite, le PJ concerné peut choisir où il se rend et les fées l'enverront au plus proche de cet endroit.

Il y a par ailleurs trois portails encore actifs qui fonctionnent dans ce cercle de pierre à destination respectivement de la taverne du Sylvanien à Lunargent, du cercle de la forêt sacrée de Qurth, sur la rive du Lac de Vapeur, et du cercle de l'île d'Alaron, dans les Sélénae. Ils ne peuvent être empruntés que par une créature portant un symbole de Malar, sans en être forcément fidèle, et faisant l'objet d'un sort de Métamorphose animale lors du passage dans le portail. Il est également possible de rejoindre d'autres points à partir des cercles de pierre des Sélénae ou de la Forêt de Vapeur mais seul un druide ou un membre de la Féérie saura les identifier.

Visite de Lunargent

Les PJs se retrouvent instantanément en provenance de la Pierre Dressée au milieu du Hall du Sylvanien, taverne construite au milieu de grands spécimens d'arbres d'essence rare. L'arrivée des PJs passe presque inaperçue, compte tenu du monde présent, essentiellement des elfes et des visiteurs appréciant la cuisine elfique qui fait la réputation de l'endroit. Au centre de la taverne se dresse un immense chêne qui explique le nom de cette dernière. À l'arrivée des PJs, une serveuse les installe à une table, comme pour tout nouvel arrivant, et leur sert une carafe de Lait d'Argent, mélange de lait et de miel de fabrication maison. Le soleil va bientôt se coucher et la taverne est remplie d'une joyeuse animation.

C'est en sortant de la taverne, à la recherche d'une auberge pour passer la nuit, que les PJs s'aperçoivent que la ville semble tourner au ralenti et que l'hiver a entraîné la fermeture de la majorité des échoppes de la grande place du marché. Une activité débordante agite cependant les différentes tavernes de la place et il ne faut pas longtemps pour entendre sous leurs pieds le sourd grondement de la musique jouée dans les cavernes creusées sous la place et dans lesquelles se réunissent les habitants de la ville en quête de chaleur et d'animation.

Un établissement doté d'une pancarte portant le nom du Havre du Rocher et montrant un nain mineur semble être un des points d'entrée à ces cavernes. Un petit escalier mène à une salle enfumée remplie de nains, tous plus ou moins enivrés, mais tous les clients sont les bienvenus. Un grand escalier en colimaçon permet d'accéder à une grande caverne entourée de plusieurs cavernes secondaires. Les PJs peuvent y voir les préparatifs de la Fête de la Bière qui réunit à la fois les meilleurs brasseurs du Nord, les plus grands buveurs et les fabricants de tonneaux les plus doués, les opposant en autant de compétitions, afin de gagner le trophée, un Gobelet d'Or remis en jeu chaque année. La Fête commence demain mais certains n'ont pas attendu le début pour déguster des pintes, qui s'entassent au pied des comptoirs disposés tout autour de la caverne principale. Les PJs y retrouvent en particulier le chevalier Sparhawk, brasseur de Sécombe croisé au sud de la Haute Forêt venu ici présenter ses dernières créations.

Les PJs ont l'embarras du choix pour choisir une auberge parmi les dizaines que compte la ville, selon le quartier ou selon le niveau de confort souhaité, de la plus glauque à la plus luxueuse. Un choix judicieux peut être « La Vive et Fièrè Lame », au cœur du quartier populaire, qui possède plusieurs petites chambres anonymes mais qui est aussi une adresse recherchée par les aventuriers pour les informations qui circulent toujours au comptoir de la bouche des serveuses et pour les contacts que l'on peut y nouer. Les PJs découvrent ensuite le Quartier du Palais et ses multiples temples dominés par l'architecture majestueuse du Palais lui-même et vision de ses habitants, magiciens, prêtres et chevaliers

d'argent, tous rivalisant de prestance et de grâce. Le Palais lui-même est une merveille de marbre blanc incrusté de pierres semi-précieuses, semblable à une œuvre de marqueterie décorée de sculptures de licornes et de jeunes femmes et entourée de vastes pelouses et de vasques d'eau fraîches, occupées toute l'année par différents festivals.

Si les PJs demandent à rencontrer Alustriel, les PJs font la rencontre du Majordome principal du Palais, en la personne de Culiathryn Regardargent, qui leur fera comprendre que les aventuriers de leur espèce ne sont pas les bienvenus au Palais. Néanmoins, il peut comprendre assez rapidement que ceux-ci sont différents et que leur requête peut mériter de déranger Alustriel. Il va dans ce cas les faire attendre dans un salon privé puis les abreuvera de conseils sur la conduite à tenir, les postures à adopter, les formules de politesse à adresser... jusqu'à parvenir à un certain point de saturation. Alors que les PJs s'apprêtent à le lui faire comprendre, une grande porte s'ouvre devant eux, entre deux imposants Chevaliers d'argent, et révèle une femme d'une grande beauté au port altier, Alustriel, Première Dame de Lunargent et dirigeante des Marches d'Argent. Elle les installe dans une des salles où se tient habituellement le Conseil des Pairs, organe dirigeant les Marches d'Argent, et leur fait raconter leurs aventures et notamment les conditions dans lesquelles ils ont pu découvrir l'Etoile Sombre. Elle leur explique dans quelles conditions elle a disparu et quels moyens elle avait engagés pour le retrouver.

Lorsque les PJs lui montrent la fameuse Etoile, elle les invite à la suivre dans la Crypte des Hauts Mages en suivant un parcours hautement gardé et sécurisé (qui leur montre que l'endroit est inviolable). Ils y découvrent les tombeaux de tous les magiciens ayant dirigé la ville ainsi que le Trésor des Marches, grande salle où sont regroupées les reliques les plus précieuses de la ville et des Marches d'Argent. Elle y replace l'Etoile Sombre dans une niche prévue à cet effet et d'où Sammaster l'avait volé. Les PJs peuvent y voir des centaines d'artefacts plus ou moins précieux du Néthérial et de Myth Drannor, avec notamment un fragment de Parchemins du Nether, qui pourra leur rappeler (jet d'Art de la



Magie DC 20) le sentiment magique perçu lors de l'exploration du monastère de Loviatar, au cœur des Montagnes Nétheres.

Elle leur rappelle que l'existence de ce tombeau n'est connue que d'une dizaine de personnes au plus et elle leur demande de garder à leur tour ce secret.

Si les PJs le demandent (un jet réussi d'Intelligence DC 20 permet de se souvenir de ce point, appris pendant les épreuves du Cours de la Licorne), elle les autorise à contacter un des mages conservés pétrifiés ici (et protégés par de nombreuses glyphes de garde), à savoir Ecamane Purargent, l'un des enchanteurs de l'Anneau de l'Hiver et premier Haut Mage de la ville. Il pourra leur détailler les différentes façons de détruire l'Anneau qui avaient été énoncées à sa création.

Les seules possibilités prévues sont les suivantes :

- L'anneau doit être fondu au cœur du soleil de l'espace des Royaumes
- L'anneau doit être chauffé dans le cœur de Kossuth, gelé dans la gorge d'Istishia, écrasé sous le poing de Grumbar, et ses restes éparpillés par les vents d'Akadi
- L'anneau doit être utilisé pour emprisonner toute la planète d'Aber-Toril (ses mers et tout le reste) dans une ère glaciaire, à ce point-là il se brisera, ses pouvoirs étant épuisés.

Alustriel conseille aux PJs de rester quelques jours en ville pour profiter de la Fête de la Bière et pour rencontrer des membres de l'Université pour en apprendre plus sur cet anneau.

Elle les invite à s'adresser directement de sa part au Maître Vihuel, grand maître actuel de l'Université et directeur du Collège de Divination, qui peut les aider sur l'interprétation des auras magiques et des pouvoirs qui en découlent et qui pourra les orienter vers d'autres spécialistes en fonction de leurs questions.

Il faudra en particulier rencontrer Rordaï Erebél, spécialiste de la Conjuración et de la création d'énergie et de matière, et Vrajk Scorsun, responsable du Département d'Histoire ancienne et moderne au Collège bardique de Foclucan. Ces personnes peuvent également les renseigner sur les objets magiques uniques que les PJs possèdent ou qu'ils ont vus dans l'Enclume Eternelle.

Les PJs peuvent enfin se rendre à la Voûte des Sages, vaste bibliothèque censée égaler le contenu de Château-Suif et fondée par Ecamane Purargent, Archimage de Myth Drannor et premier Haut Mage de Lunargent, qui a donné à cette bibliothèque de précieux parchemins sur la magie elfique. Ce bâtiment en forme de fer à cheval n'est normalement pas accessible aux aventuriers de passage mais Alustriel peut leur permettre d'avoir un accès privilégié et rapide à ses collections.

Les PJs peuvent ensuite poursuivre des buts plus personnels, soit dans la Voûte des Sages, soit à l'Université ou encore dans les différentes échoppes.

Les PJs peuvent également profiter de leur temps disponible pour se rendre dans différents commerces de la ville tel que le Scriptorium, réputé pour la qualité de ses parchemins magiques et non magiques ainsi que pour la variété des encres qu'il recèle, ou le Bazar de Dekalb, qui peut sembler être un débarras mais qui est en réalité tenu par un collectionneur d'antiquités très compétent, capable d'identifier des objets rares mais aussi d'en acheter certains un bon prix si les PJs lui proposent une relique intéressante.

De même, les PJs peuvent revenir dans les échoppes visitées lors de leur premier passage dans la ville, à savoir « Une poignée d'étoiles » pour le matériel de voyage, « La Lame d'Optym » pour tout type d'armes ou le « Parchemin radieux » pour les cartes des Royaumes.

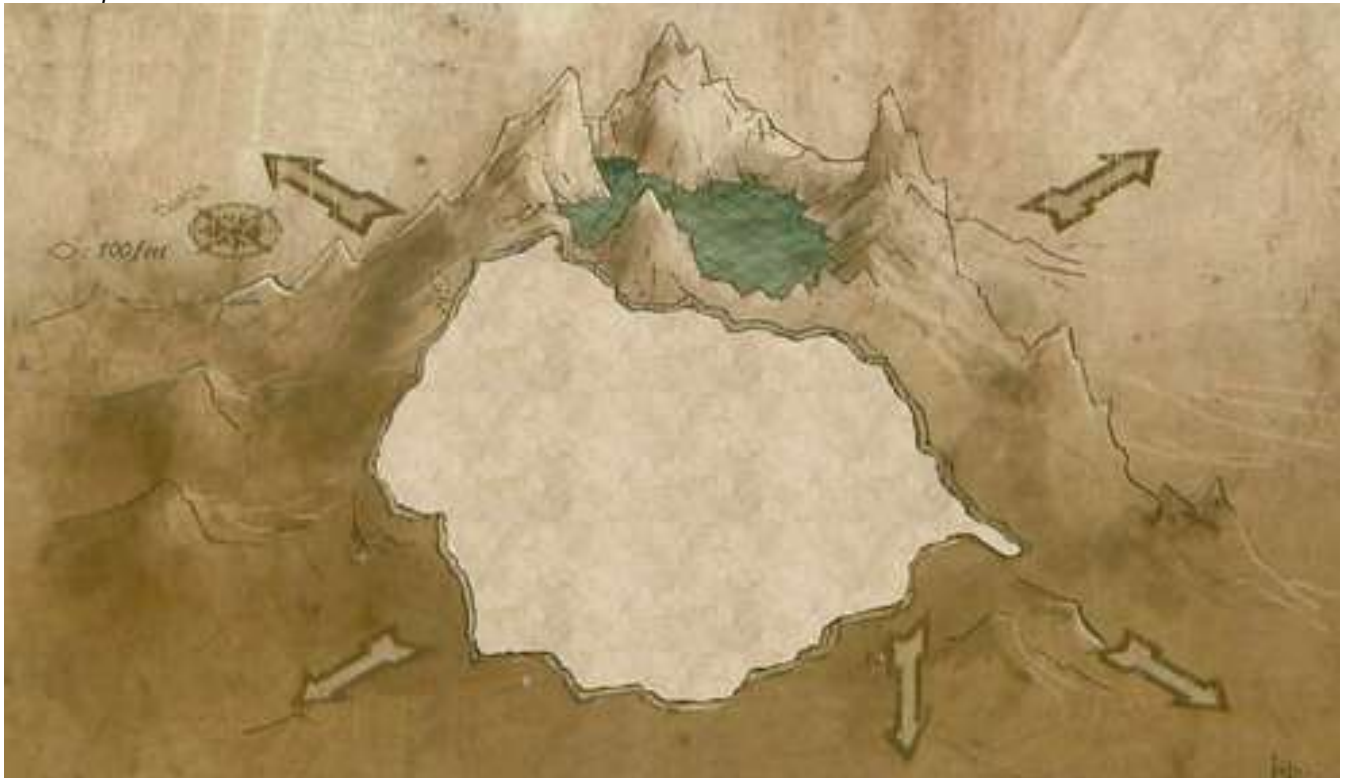
Les PJs peuvent choisir de repartir vers Eauptofonde soit par la route soit par le fleuve Rauvin, en embarquant sur une caravane fluviale composée de plusieurs barges attachées ensemble, qui accueille les aventuriers qui s'engagent à assurer sa protection. La caravane en question sera affrétée par la compagnie des Bazars d'Aurore.

Sanctuaire de l'Enclume Eternelle

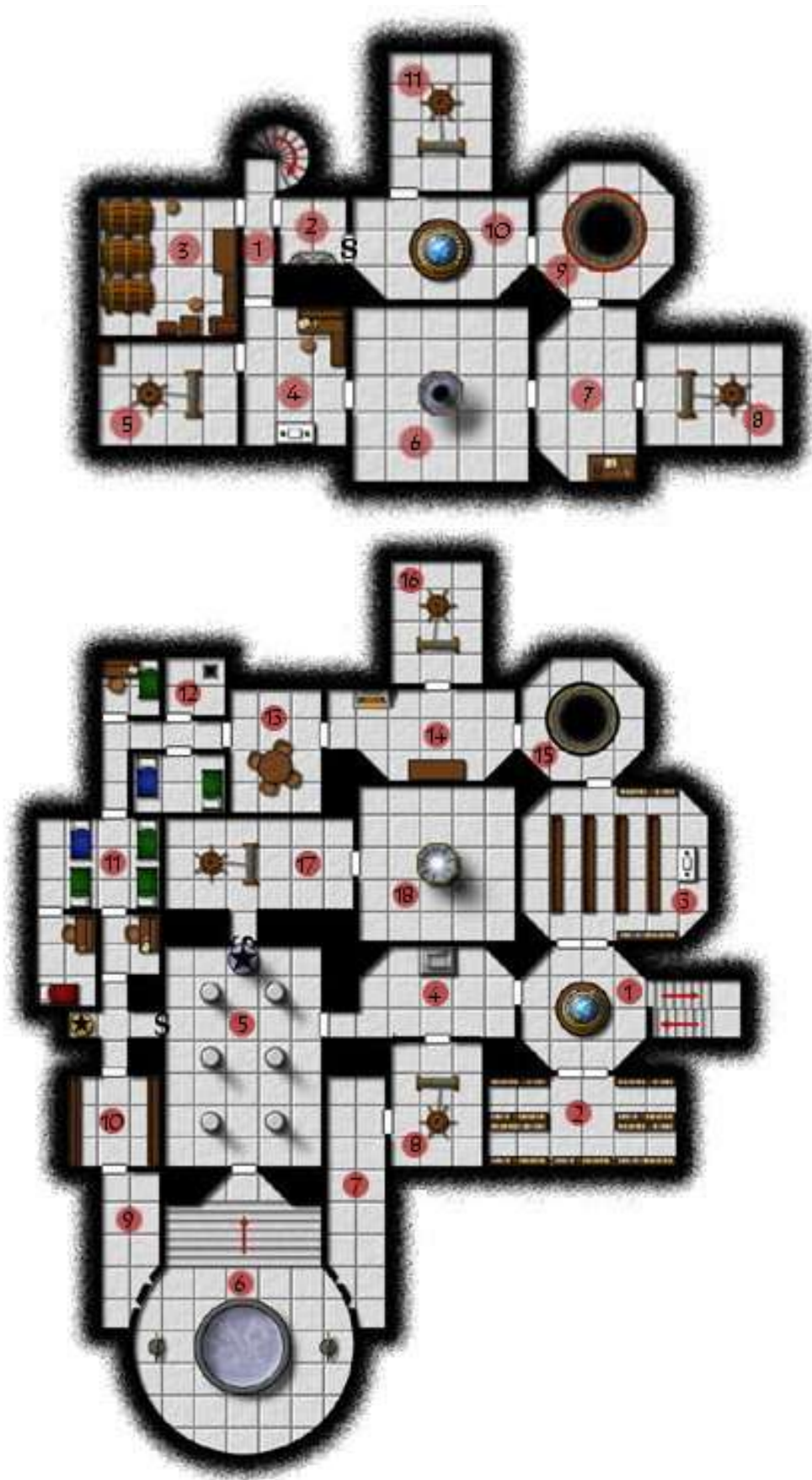
Version pour le MJ



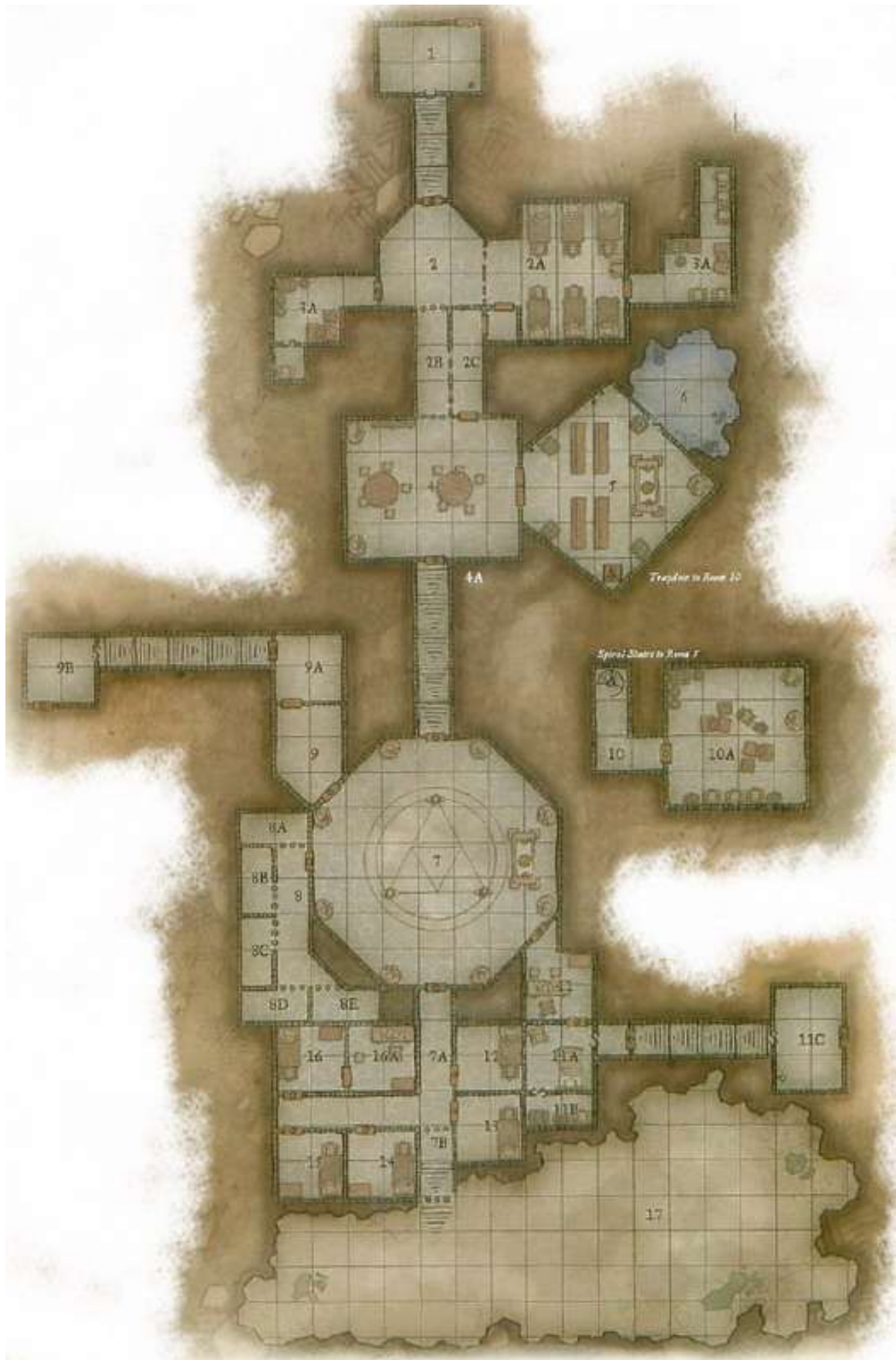
Version pour les PJs



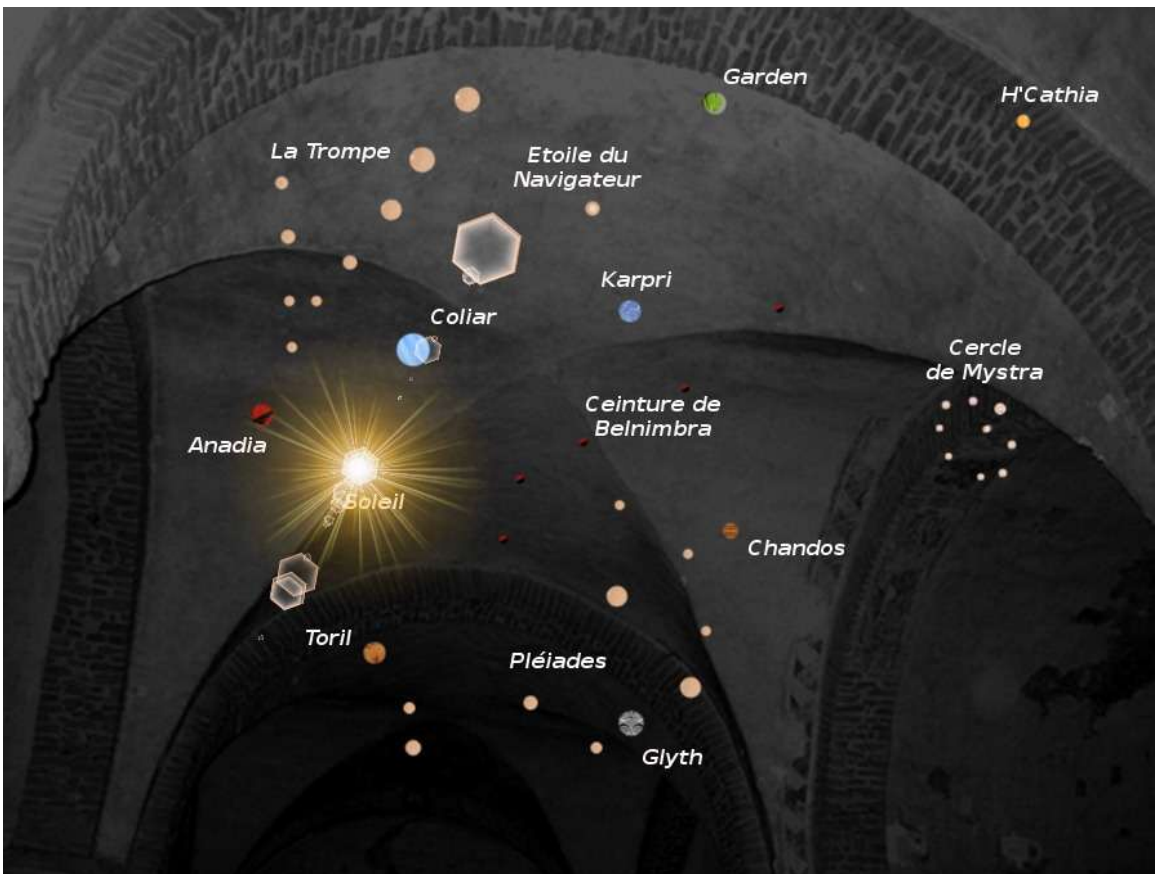
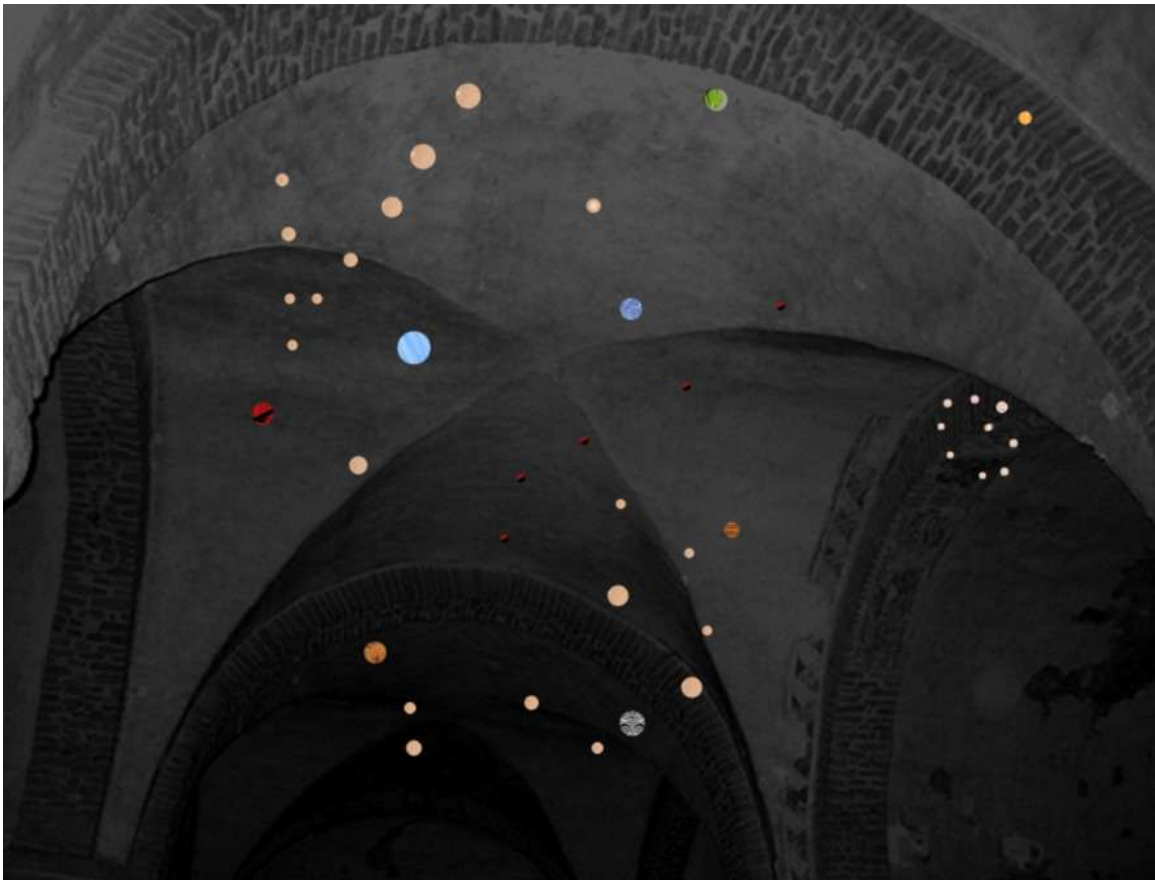
Mausolée de l'Aryvandaar



Autel des Ecailles



Enigme de Chronopsis



Journal de bord de Dorn Grissourcils

(...)

29 de Flammerègne, Année du Chaudron (1378 CV)

Nous voici de retour dans ce temple, la téléportation s’est bien passée et les lieux n’ont pas trop changé depuis notre précédent passage l’année des Tempêtes d’Eclairs. Les traces de notre combat contre le Culte du Dragon sont encore visibles et le Grand Glacier continue de dispenser sa douce chaleur, nos fourrures ne seront pas de trop !

Nous allons entamer dès demain l’exploration complète du site pour retrouver l’Etoile Sombre. La récompense promise par Alustriel ne devrait pas être trop difficile à obtenir mais si nous avons su que cet objet était ici, nous l’aurions cherché dès le premier passage. J’en profiterai pour cartographier l’ensemble des tunnels partant de la grotte principale, cela intéressa toujours mes collègues de la Harpe d’argent.

Mes compagnons de nature draconique sont soucieux de ressentir encore l’influence de la dracoliche que nous avons pourtant abattu aux côtés de Sammaster. Malgré nos précautions, aurait-elle pu se réfugier dans son phylactère et être encore active d’une façon ou d’une autre ? Comment avait-elle pu dissimuler son phylactère ?

30 de Flammerègne

La dracoliche est bel et bien là !!! Nous avons été pris par surprise par ses gardiens et notre troupe a dû faire repli dans un tunnel menant à un ancien temple que nous n’avions pas visité.

La destruction du lien entre le Mythal et l’étoile Tueuse de Dragons, que Sammaster avait détourné à son profit pour utiliser la Rage des Dragons, n’a manifestement pas suffi et son influence se fait toujours sentir : nos trois compagnons membres des Crocs de Justice sont devenus fous et se sont déchaînés sur nous avant de s’entre-tuer !

Nous avons pu fuir leur souffle dans les tunnels de ce complexe qui semble bien plus grand que nous l’avions jugé la première fois et qui semble avoir été construit par strate, plusieurs races s’étant succédées tour à tour. Nous avons découvert dans les premières pièces d’un temple dédié aux éléments un morceau de l’Etoile Sombre. Il semble que les morceaux s’attirent l’un l’autre et que, lorsque l’un d’entre eux est trouvé, il pointe en direction d’un autre, ce qui va nous aider à les localiser. J’ai bon espoir d’en finir vite mais nos pertes sont déjà incroyablement lourdes, qui aurait pu penser que nous en serions là ?

Solstice estival

Ce complexe est immense et semble receler une quantité incroyable de reliques, placées ici par une main toute-puissante. Nous n’y avons pas touché mais Alustriel sera éberluée par ce que nous avons trouvé. Nous détenons maintenant trois des morceaux de l’Etoile Sombre mais les gardiens du dracoliche ne nous laissent pas un instant de répit et sont manifestement en quête du même objet. Nous avons perdu du temps en tentant d’assembler deux morceaux sans dissiper temporairement la magie. L’instabilité de la magie présente dans ces objets a provoqué leur dispersion à nouveau et Azuth seul sait où ils sont maintenant.

Nous avons encore perdu plusieurs de nos compagnons et nous ne sommes plus que trois, avec Nexus et Elias. Les autres ont été blessés par les gardiens et ont progressivement perdu la raison, manifestement contaminés par une maladie étrange et transformés à leur tour en gardiens. Qui sait qui étaient à l’origine les gardiens actuels ?

D’autres ont été victimes des pièges qui parsèment le complexe, parfois incroyablement vicieux. Je me méfierai à l’avenir de ces scies circulaires émergeant de toutes les parois, entre le temple des elfes dorés et celui des créatures ailées, ou la succession de cônes de froid en sortant de la grande grotte. Heureusement sur ce dernier point que Nexus avait trouvé la séquence permettant de les passer sans dommage : Qui aurait dit qu’il fallait suivre le rythme de la « Ballade du Poète et du Fou » ?

1^{er} d’Eleasias

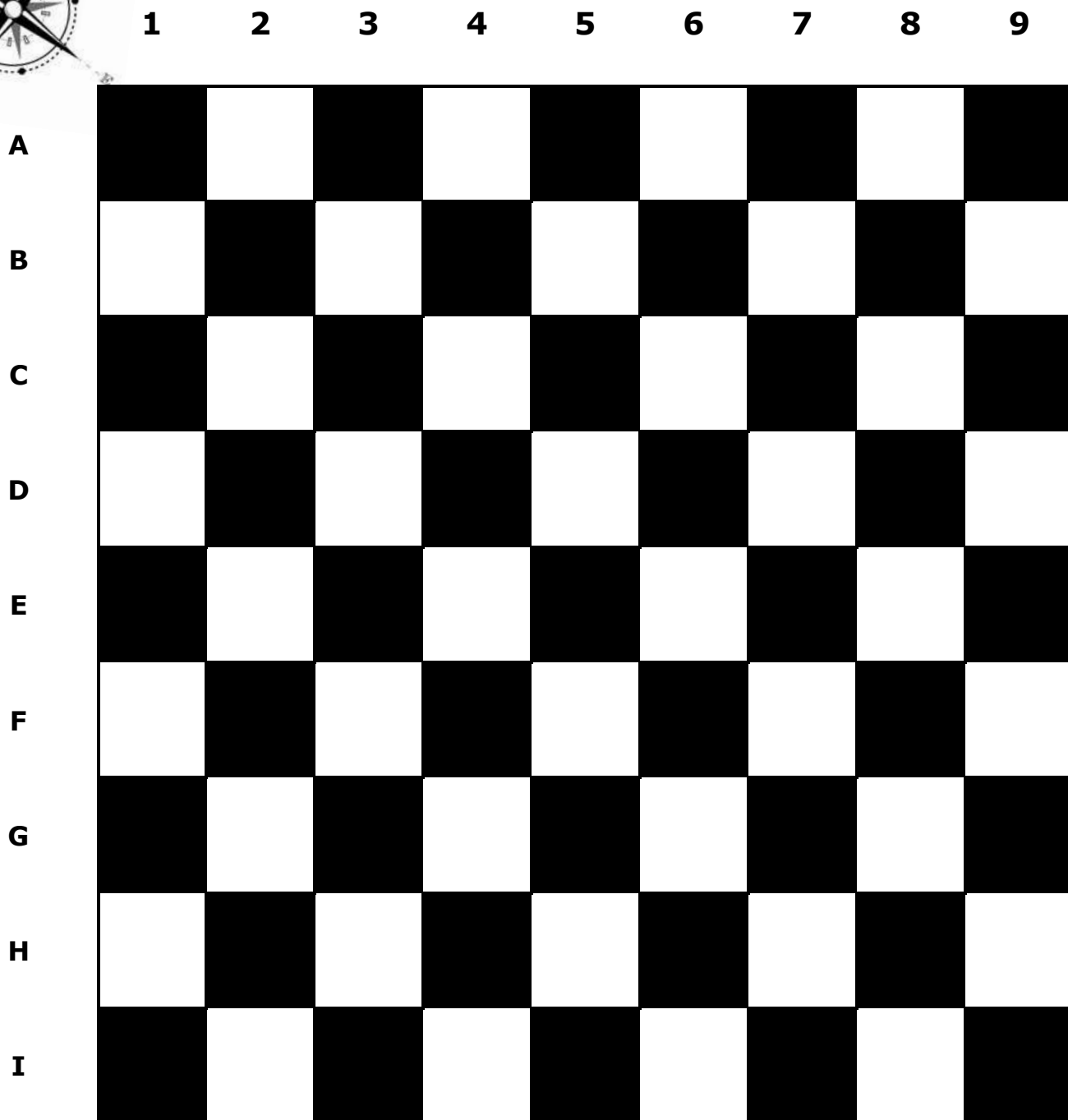
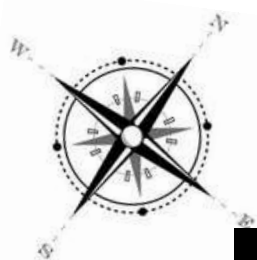
C’est la fin, tous mes compagnons sont morts et j’ai épuisé tous mes sorts contre les créatures qui hantent ces couloirs avant de trouver refuge dans cette salle. Je vais pouvoir me soigner, les créatures ne pourront pas ouvrir le passage secret. Ma peau me gratte terriblement et je n’ai pas pu trouver le sommeil depuis notre arrivée.

J’ai de l’eau et des vivres, je pense tenir jusqu’à l’arrivée des secours. J’ai laissé à Nexus la clé de mon livre de bord, avant qu’il ne parvienne à sortir du complexe avec une Porte Dimensionnelle, au pire les renforts sauront ce qu’il s’est passé. Je laisse le Poing du Delzoun au fond de ce bassin, il sera en sécurité. J’aurai dû le laisser dans le tombeau des Monts Nether mais j’espère avoir l’occasion de le rapporter à Felbarr.

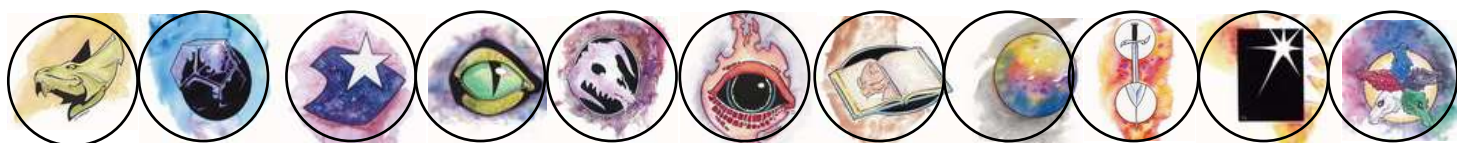
2^{ème} d’Eleasias

Mes soins sont inutiles. Ma tête me fait mal. Mon dos me tire et semble se raidir...
Mes frères sont là, derrière la porte, je...

Echiquier de Bahamut



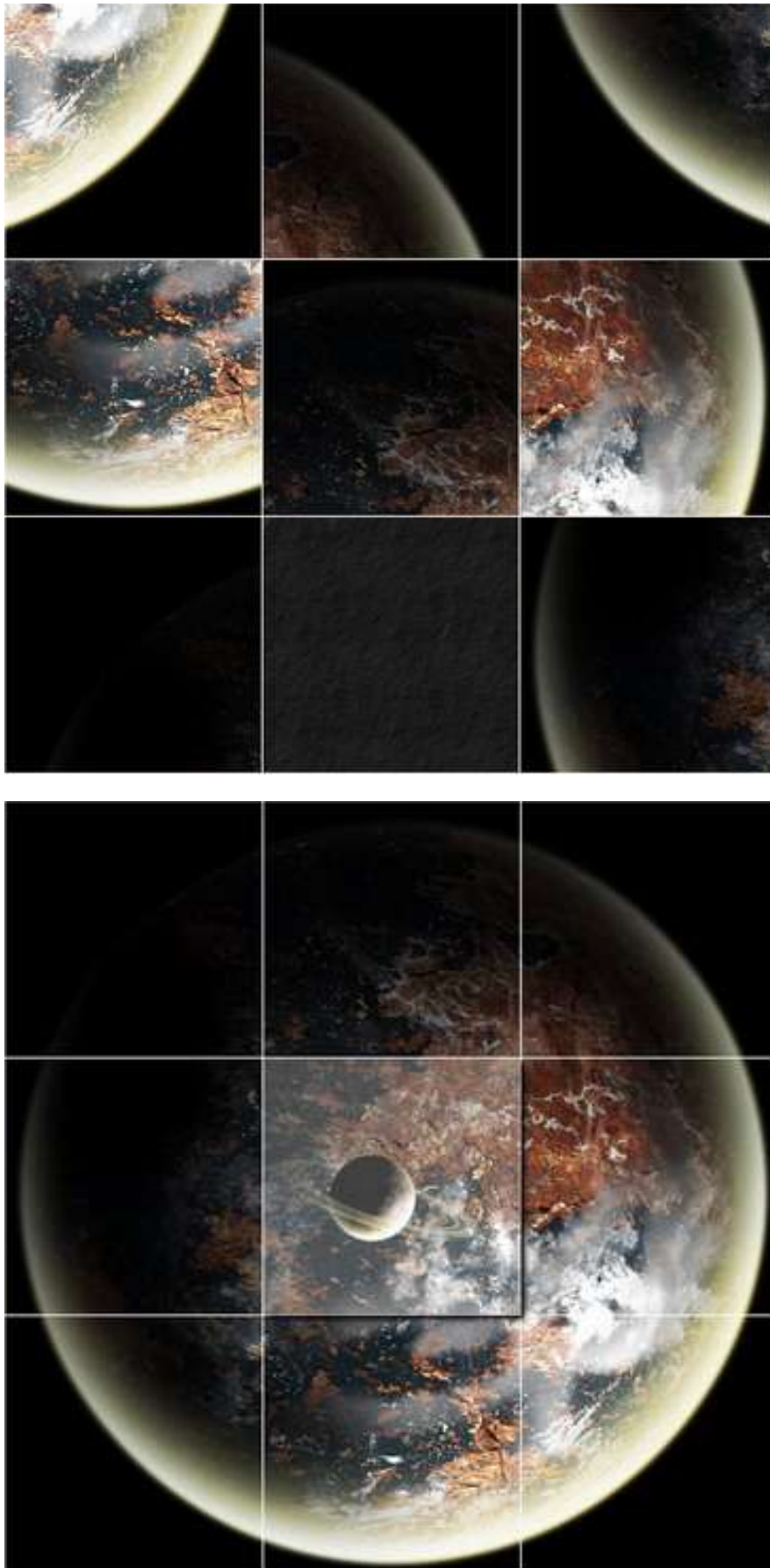
Les jetons ci-dessous peuvent être utilisés pour représenter les statues des divinités



Temple des Races créatrices



Enigme de Chandos



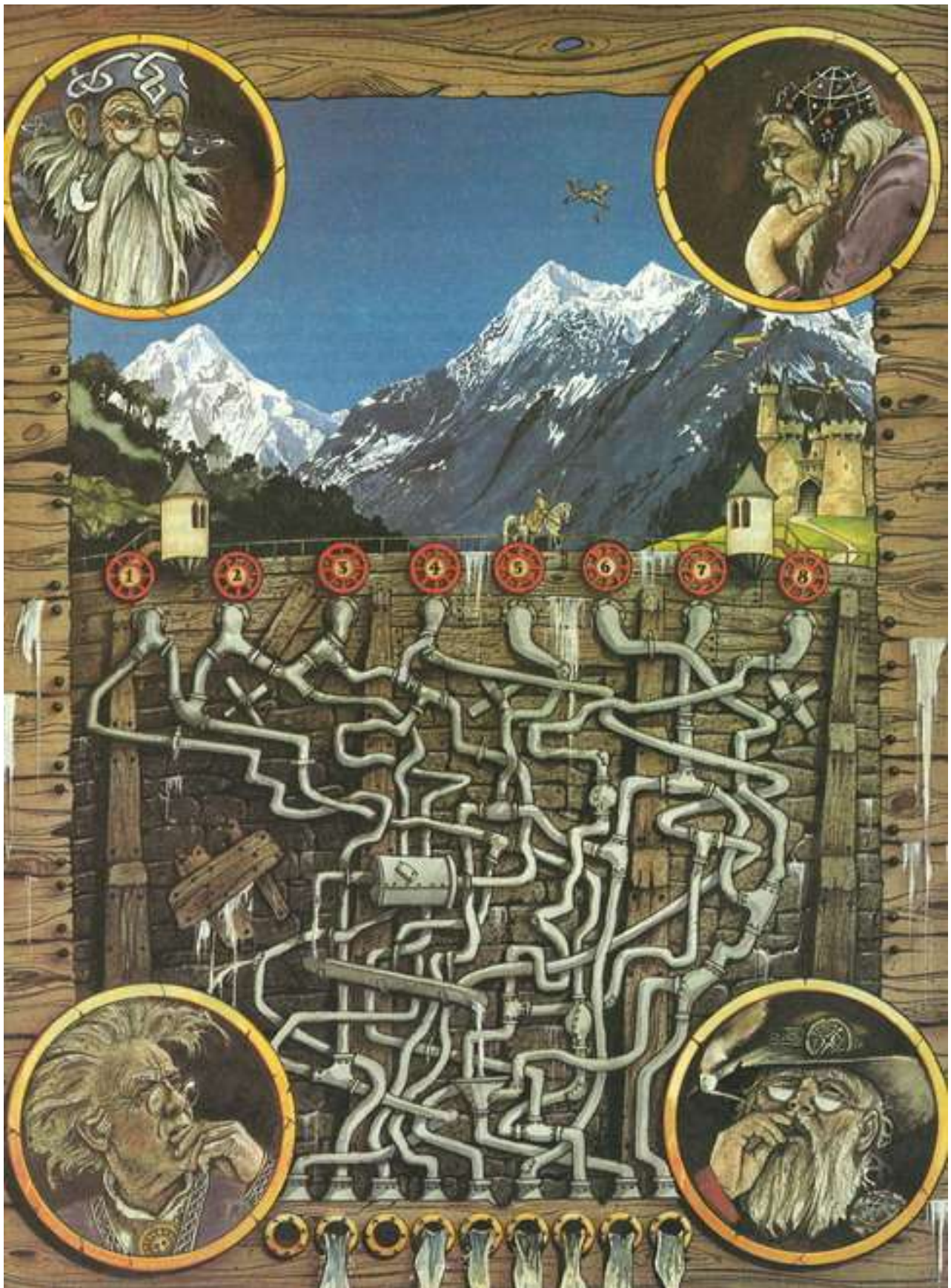
Mosaïque des races créatrices



Caverne de la Création



Enigme des tuyaux



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...

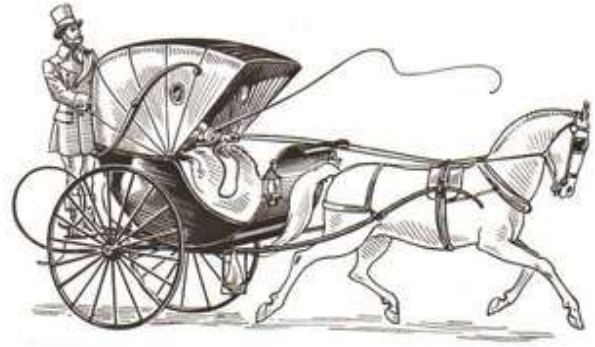
Si les PJs refusent de lui donner l’Anneau, ils subissent les reproches puis les menaces de Maelyn, appuyées par la présence des soldats du Comte, en laissant entendre que le fait de ne pas honorer leur parole peut leur être très défavorable à l’avenir et que le Comte « a le bras long ! ». Les PJs ne 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 Cormaeryn 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 ostensiblement 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 levant 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 retentissent 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 déstabilise 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 Shou-Lung.

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 Shou-Lung 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.

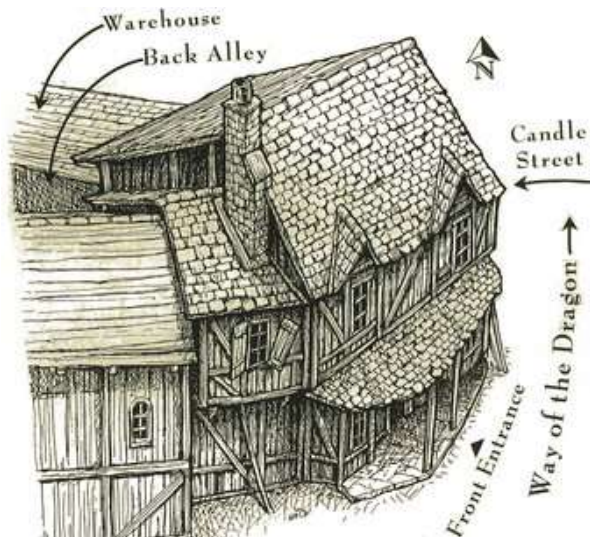
Il faudra donc que les PJs se séparent pour se mélanger à la foule et s’efforcer de trouver une femme porteuse du tatouage des Voleurs de l’Ombre, au milieu de centaines de personnes, le tout dans un climat relativement hostile, les Cathaysiens n’étant pas très aimables avec les « étrangers ». Il est 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 Shou-Lung, 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 égouts.

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’égouts) 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 égouts 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 égouts 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 entrebâillée, 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 Mortneige, 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 Tarluth, 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 contrecœur 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 Briderouge, 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’intérim 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 y a 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 égouts 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’intérim 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 œuvres 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 Mortneige 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 Eauptrofonde 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’Eauptrofonde, 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 égouts. 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 Chandeliers 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’Aghairon, 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 sibylline :

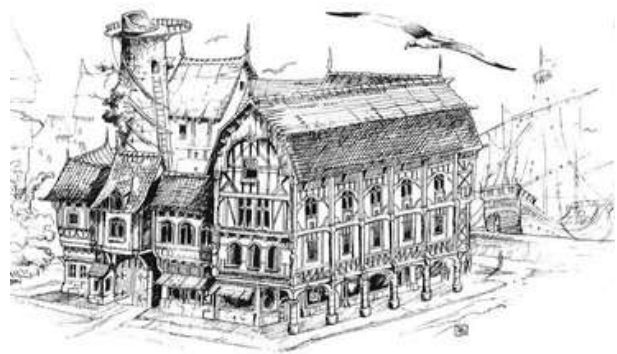
« Ci-gît Aurore l’Eclectique, fondatrice des Bazars. Amatrice de curiosités d’outre-océan, elle voulait en coucher sur le papier sa mémoire par-delà la mort. Humaniste, généreuse et passionnée, son âme a rejoint la Dame Fortune. 1334-1395 »

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 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 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

voûtes 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 Eauprofonde 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 Eauprofonde, Feldroon dit « Le Marteau d’Harpendruin », 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 rassoit 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 prédilections, 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 Eauprofonde, 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 Néthéril 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 y a 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 Dumathoïn.

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 égouts 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.

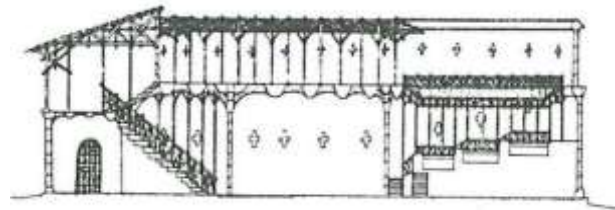
17. Chambre d’invité : Disposant d’un lit double et d’une commode de bois exotique, elle est utilisée par Nimor pendant la présence de la reine Kronia.

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 PJs 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 débarrasser 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 égouts. Une grille scellée dans la pierre empêche tout accès depuis les égouts.

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 égouts. 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 écarlates³, 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 égouts 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. A côté d’eux se trouve une cage en couverte 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 couverte 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 plates-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 Shou-Lung 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 Mortneige, 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’un passage dissimulé, l’étage inférieur.

13. Collecteur principal : Non loin de l’entrée des égouts 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

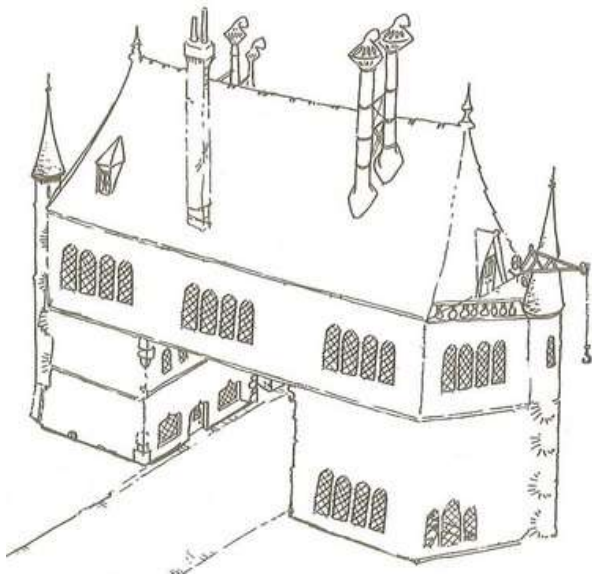
Haerun Mhammaster ou Galinda Amcathra ont pu mettre les PJs sur la piste des Associés du Pentacle, vitrine officielle en ville des Sorciers Rouge du Thay et disposant à ce titre d’une ambassade à Eauprofonde, située dans le Quartier du Château, au-dessus de la Coulée Suther et face à la Voie Commerçante. 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 halier 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 Samas 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’égout.

9. Bureau d’Ethur Anszim : Thazar Arkanak y a placé une paille 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 égouts (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 égouts) mais elle a été sommairement réparée. Trois jeunes femmes y sont actuellement emprisonnées à l’aide d’anneaux scellés dans le mur et bâillonnées, toutes membres d’un groupe 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 égouts 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 égouts.

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 égouts (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 égouts.

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 Vorn 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 Vorn 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 Vorn. 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, Dentsdor 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 (œillets). 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 prestidigitateur 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 la vigne, 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’identifiant) 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 Verblen 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 désœuvrés, 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 intérim 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.

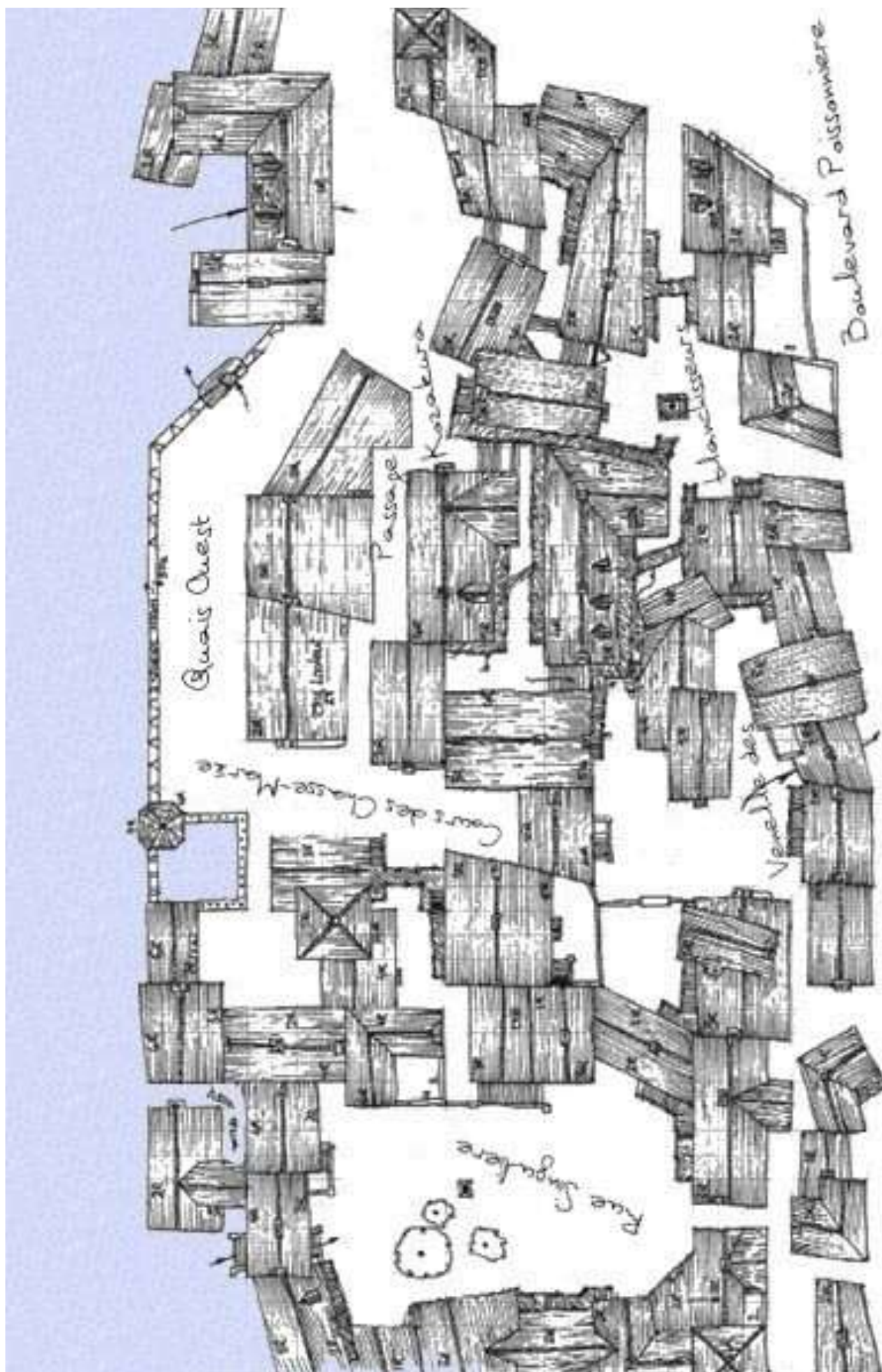
Cette attaque est l’œuvre de magiciens de l’Enclave qui vont bientôt lancer leur prise de contrôle de Pénombre et qui veulent s’assurer que les PJs ne vont justement pas dévoiler leurs plans. Ils veulent également récupérer le parchemin liant les dirigeants des Sept Sœurs afin de pouvoir délier Saaktaanith 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...

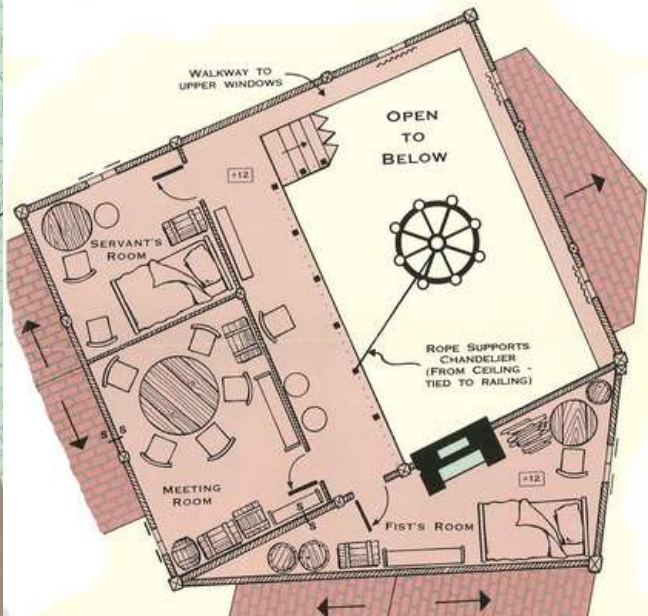
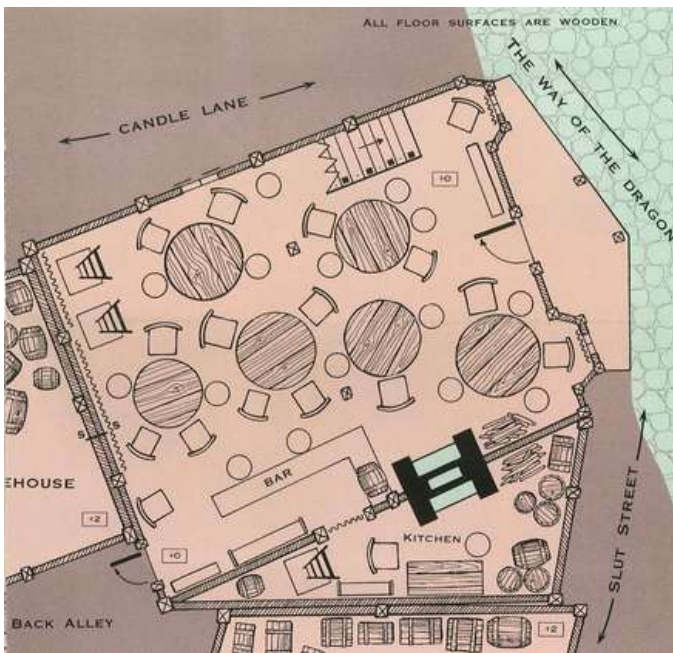
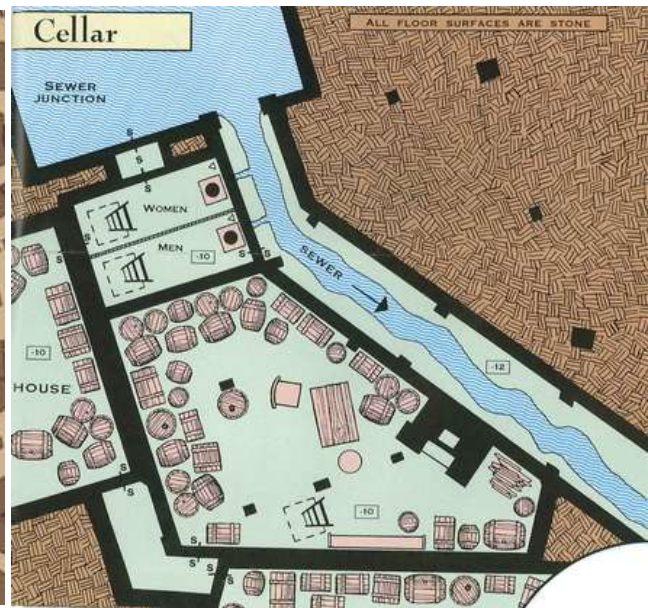
Synthèse des compagnies marchandes

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	Maisons des Plaisirs de la mère Tathlorn	Chapelle abandonnée de Shar	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 égouts	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 Adepte 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 Shou-Lung, entrevue au monastère de Mortneige

Plan des Quais de Shou-Lung



Taverne du Gosier Assoiffé

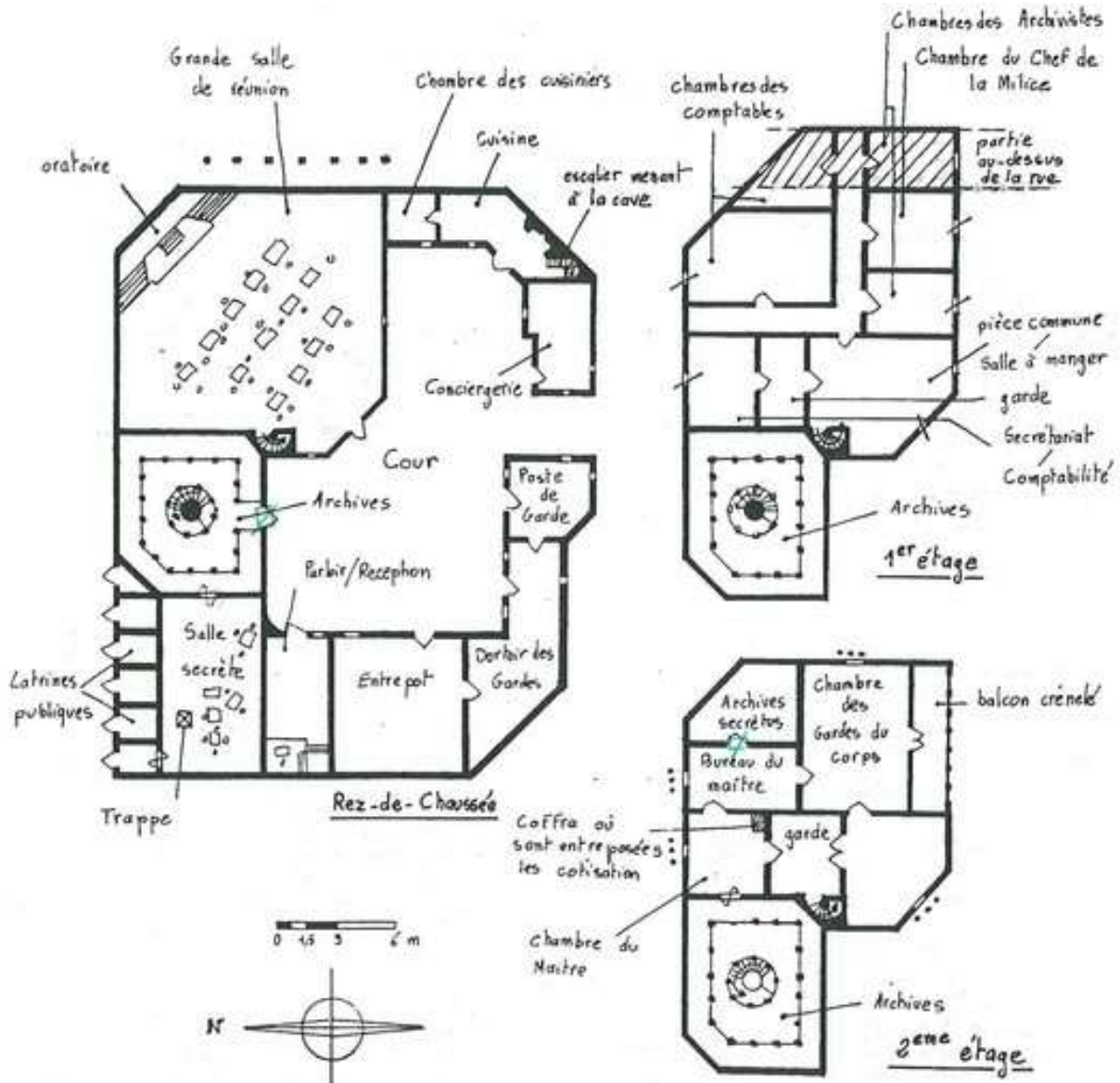


Auberge du Portail Béant



QG des Bazaars d'Aurore

Guide 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.*

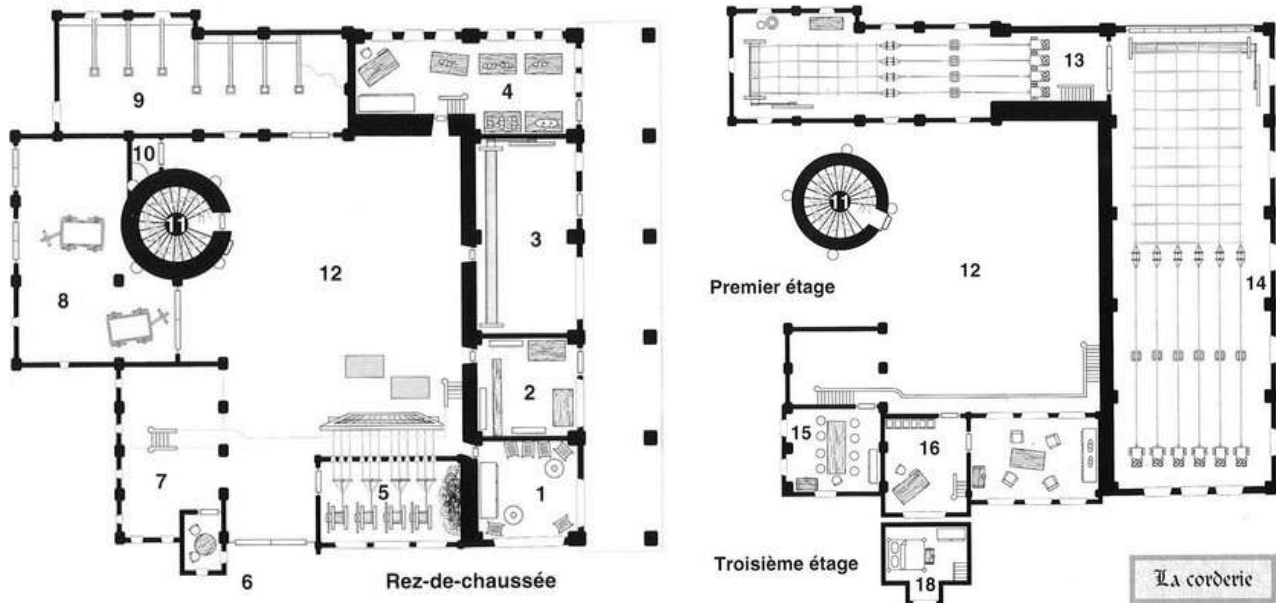
*Amatrice de curiosités d'outre-océan,
elle ~~voulait~~ en coucher sur le papier
sa mémoire par-delà la mort.*

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

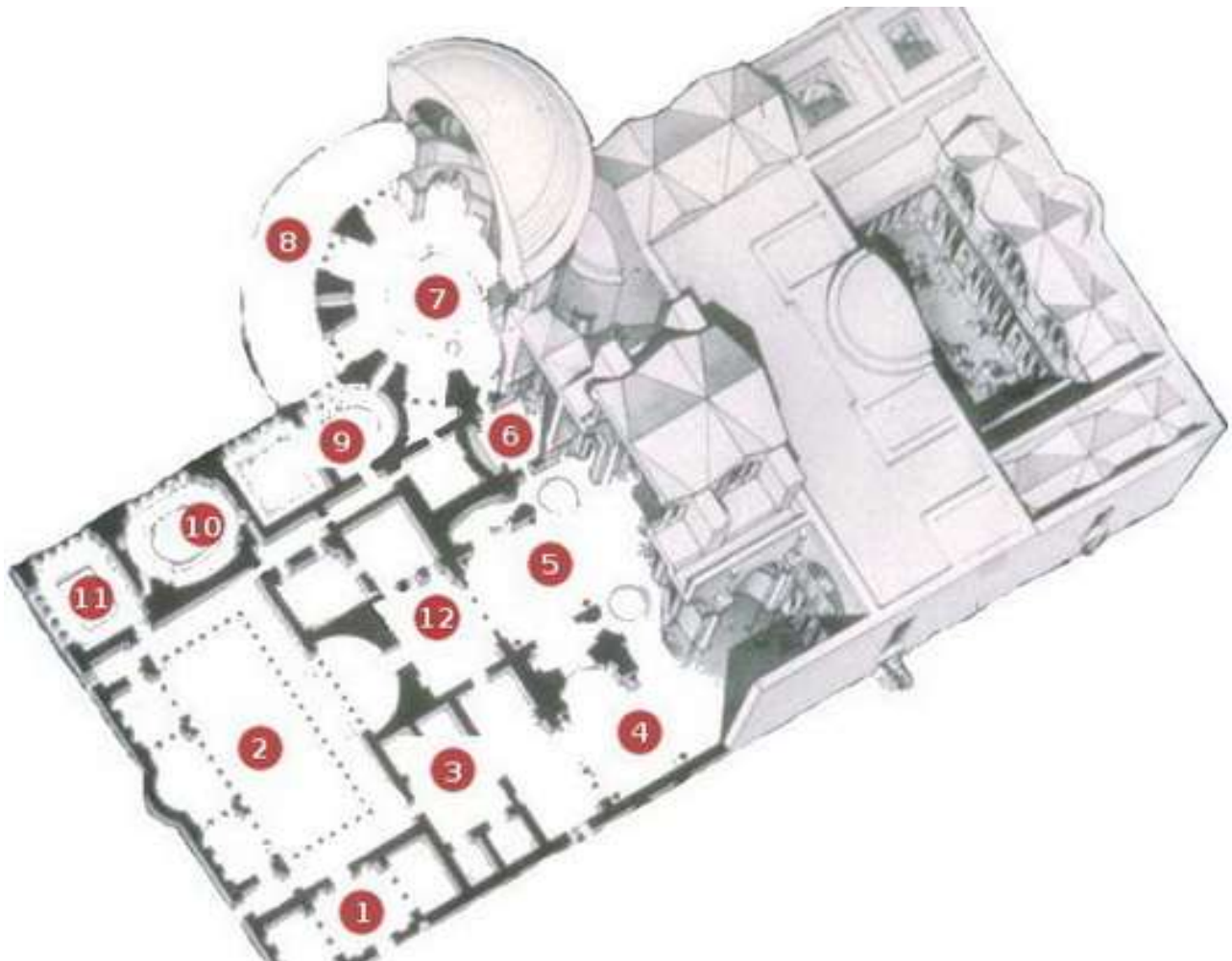
1334-1395

QG du Priakos des Six Coffres

Corderie-Taverne « Toutes voiles dehors »

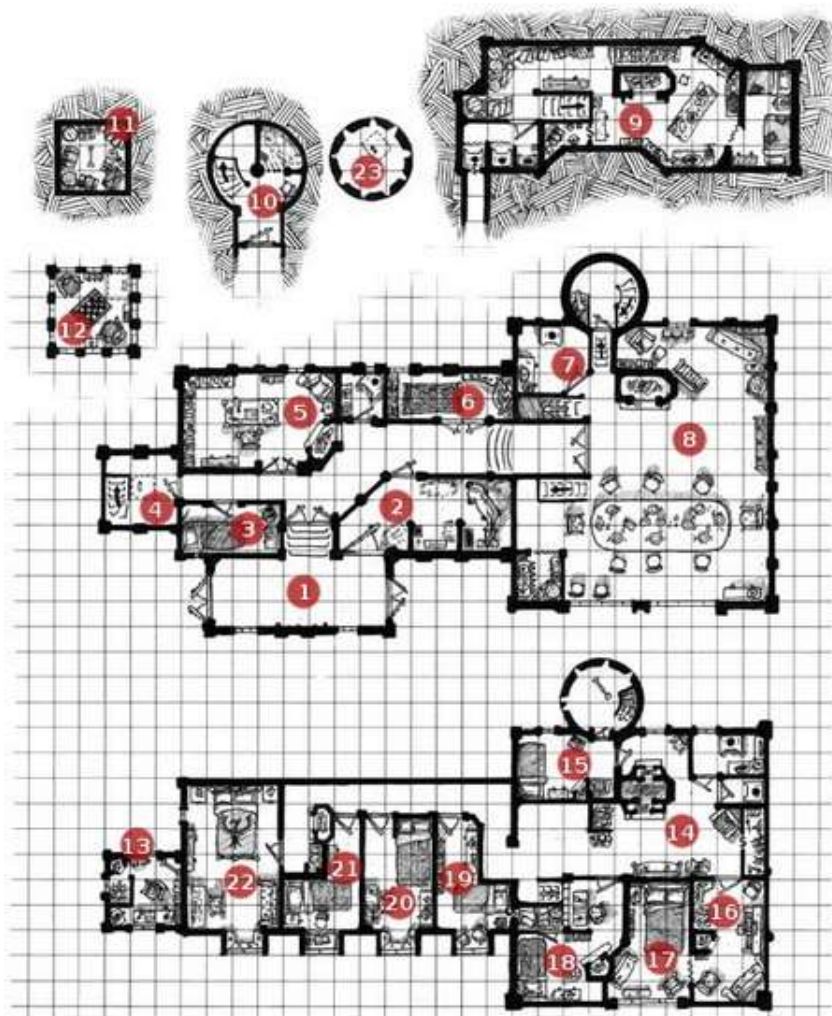


Temple de Sunie

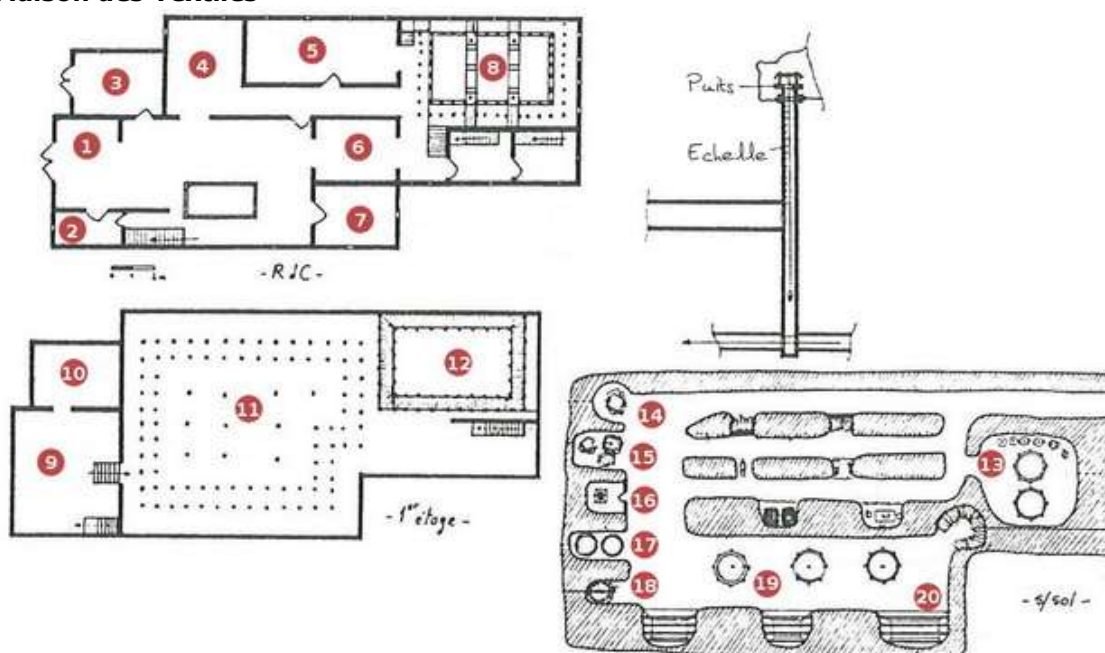


QG du Transmarche du Mineur

Manoir de la famille Lathkule

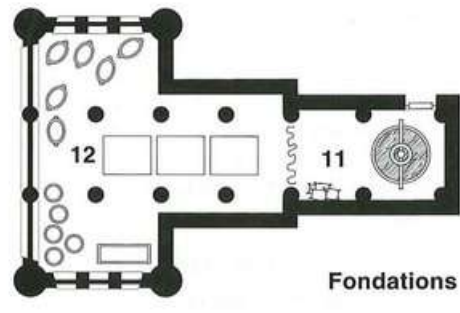
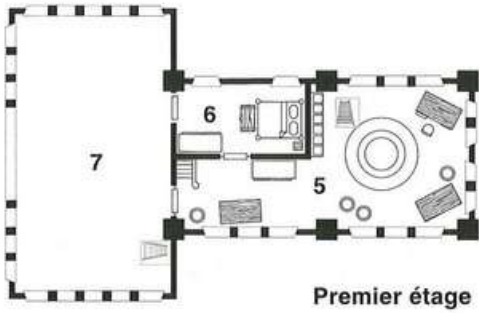
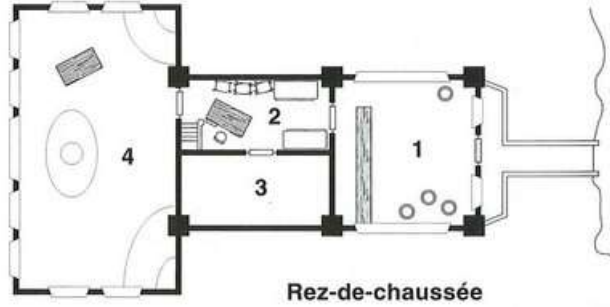
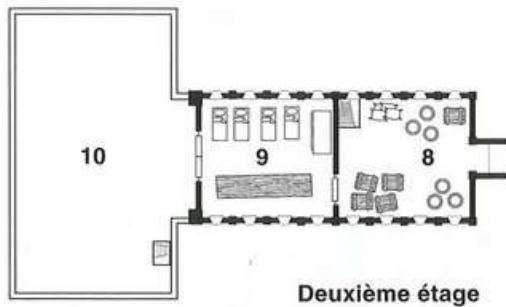


Maison des Textiles

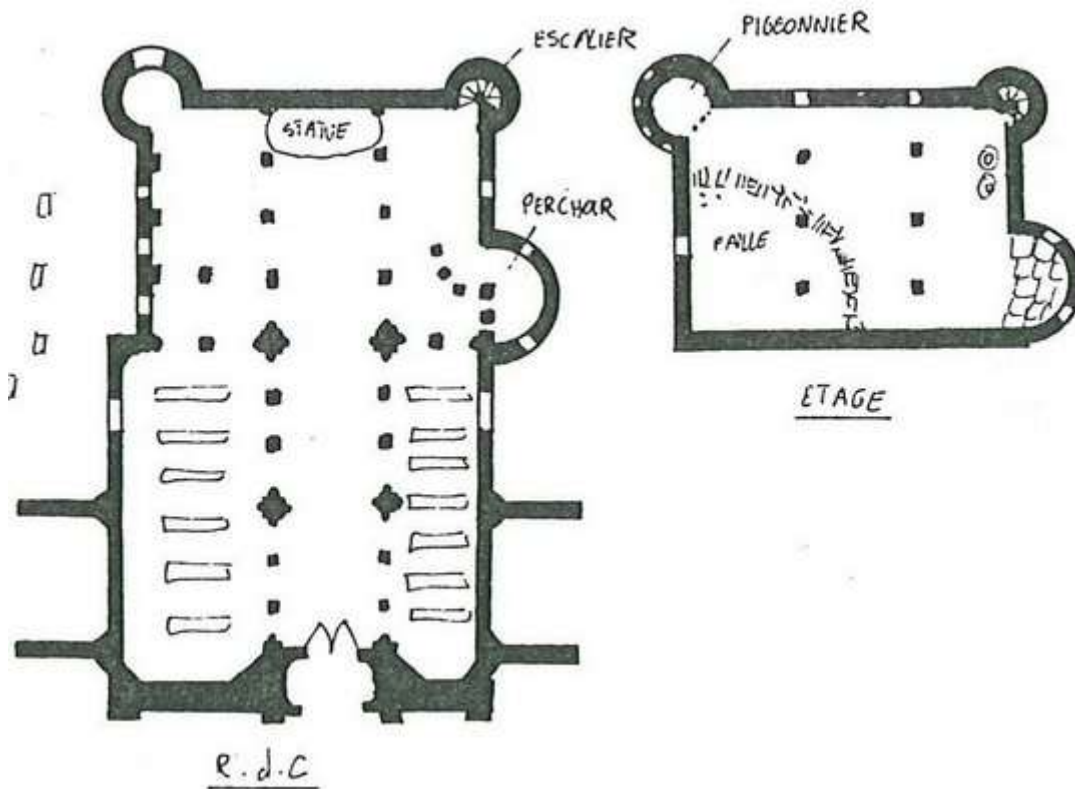


QG de l'Aigle à Deux Têtes

Maison des Soins (Guilde des Apothicaires)

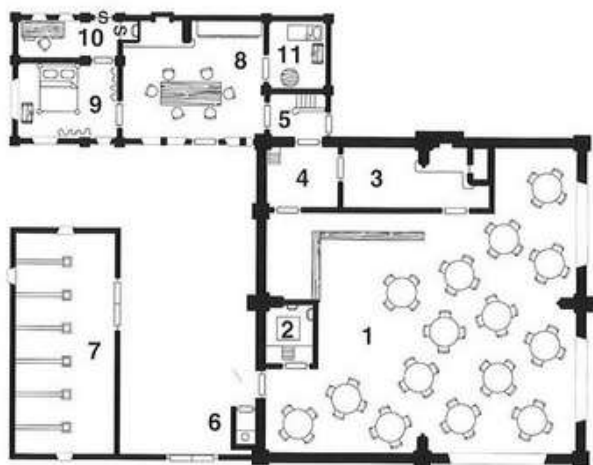


Ancienne chapelle de Shar



QG des Voleurs de l’Ombre

Cabaret des « Trois Perles »

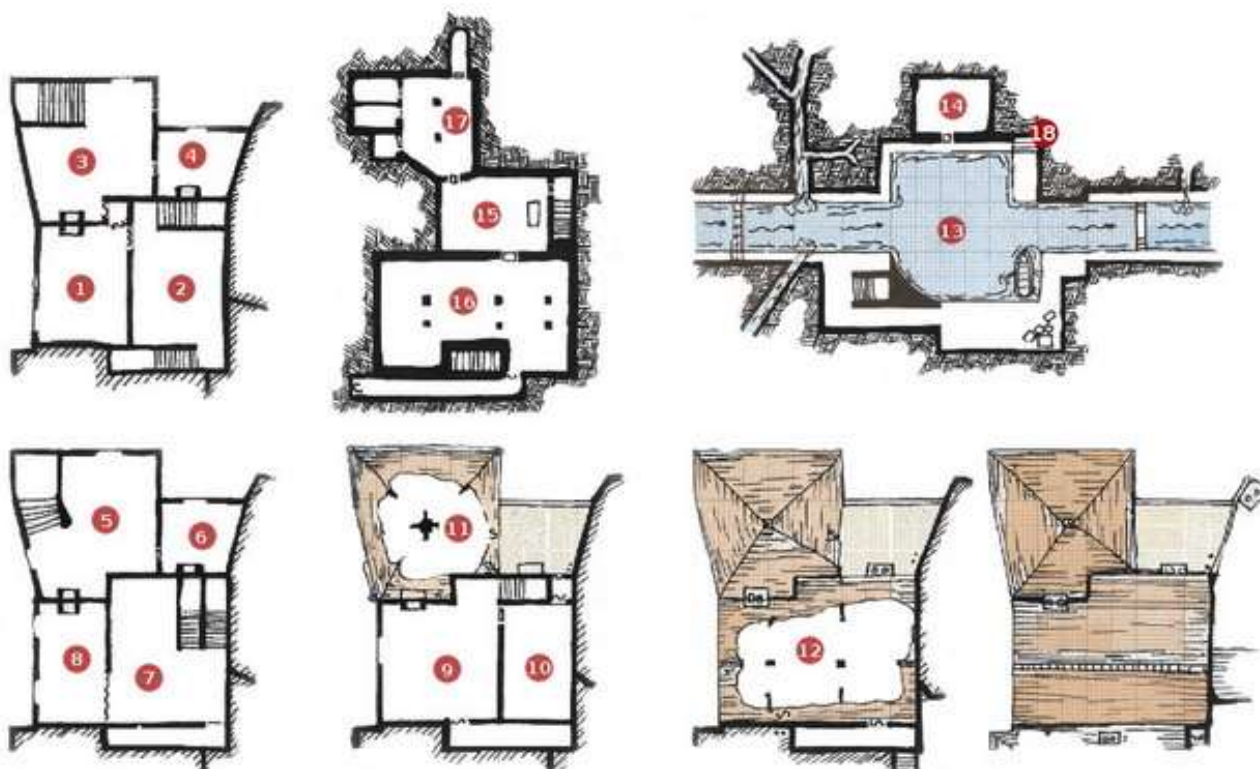


Rez-de-chaussée



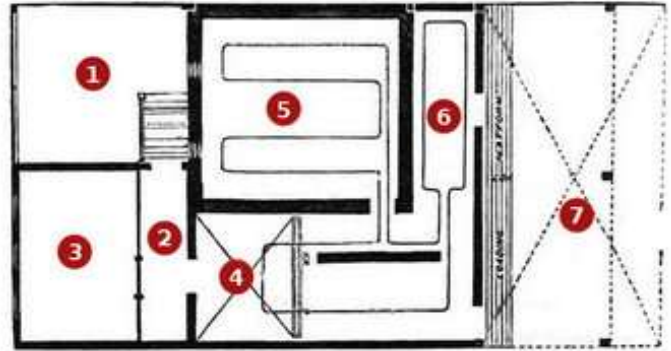
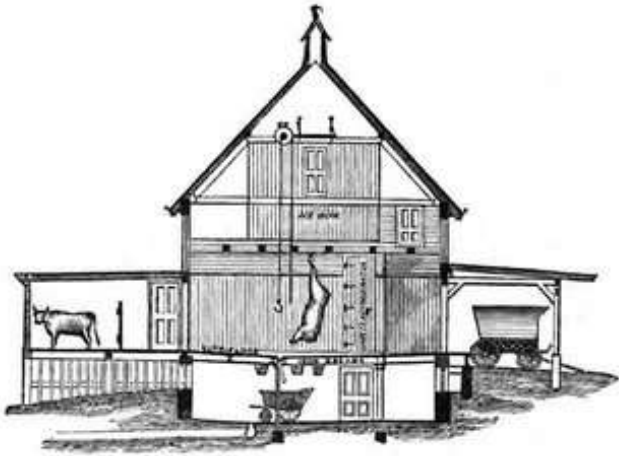
Premier étage

Taverne du « Sylphe Endormi »

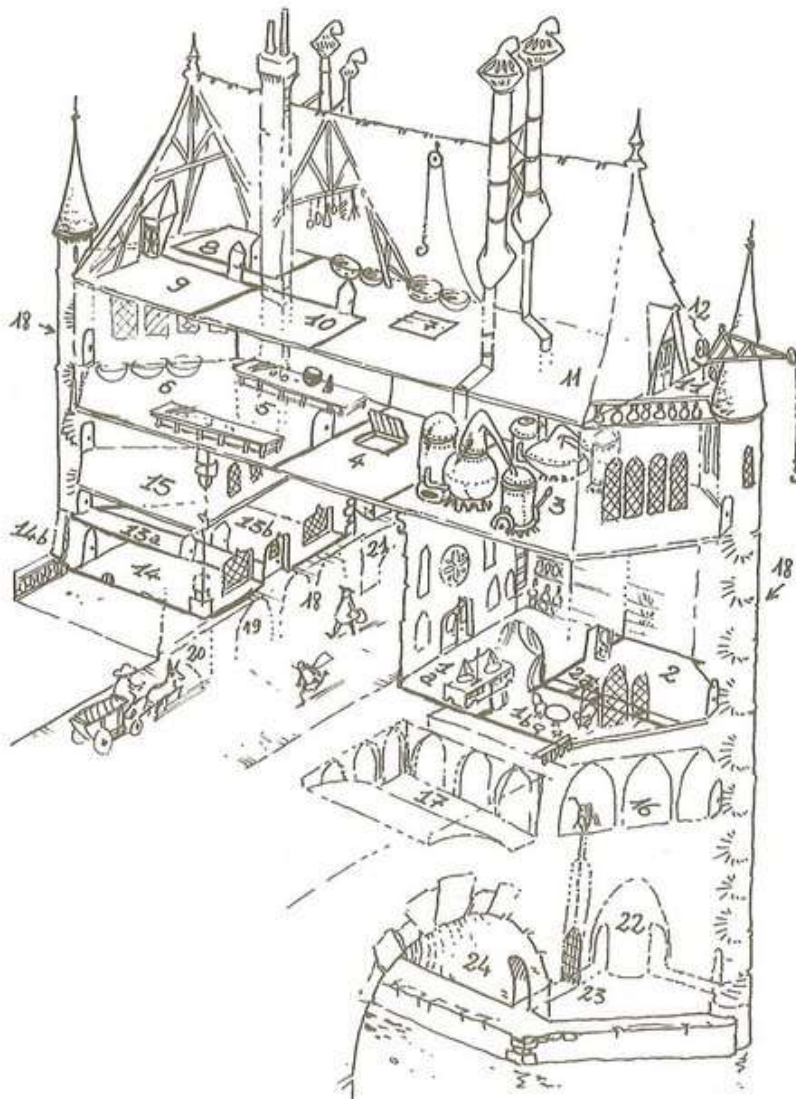


QG des Associés du Pentacle

Abattoir « Hooks » de la Guilde des Bouchers

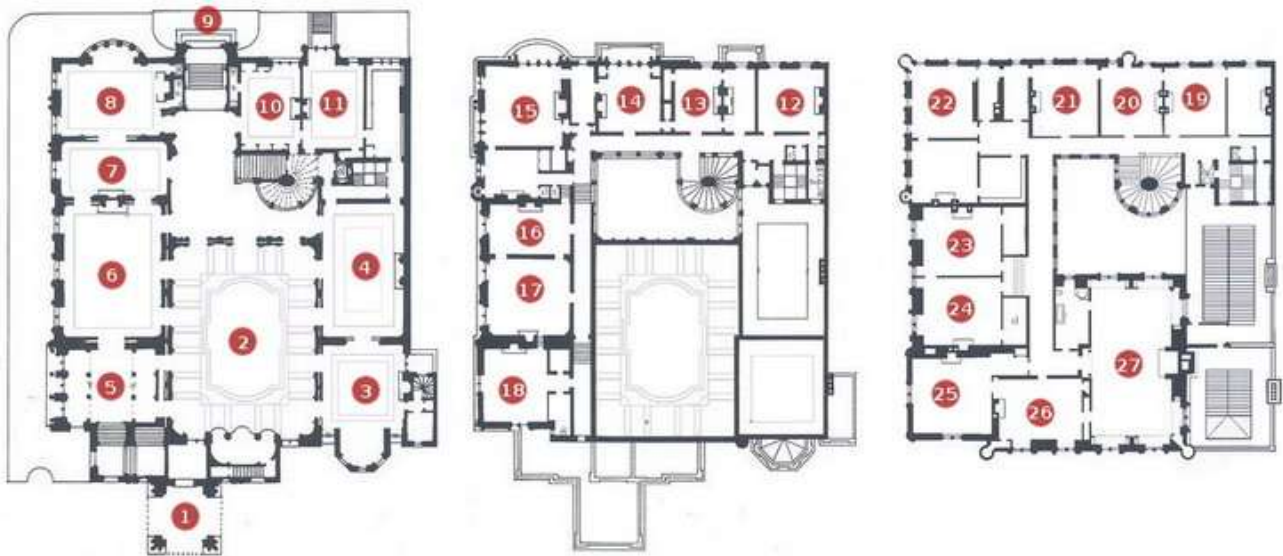


Ambassade de Thay

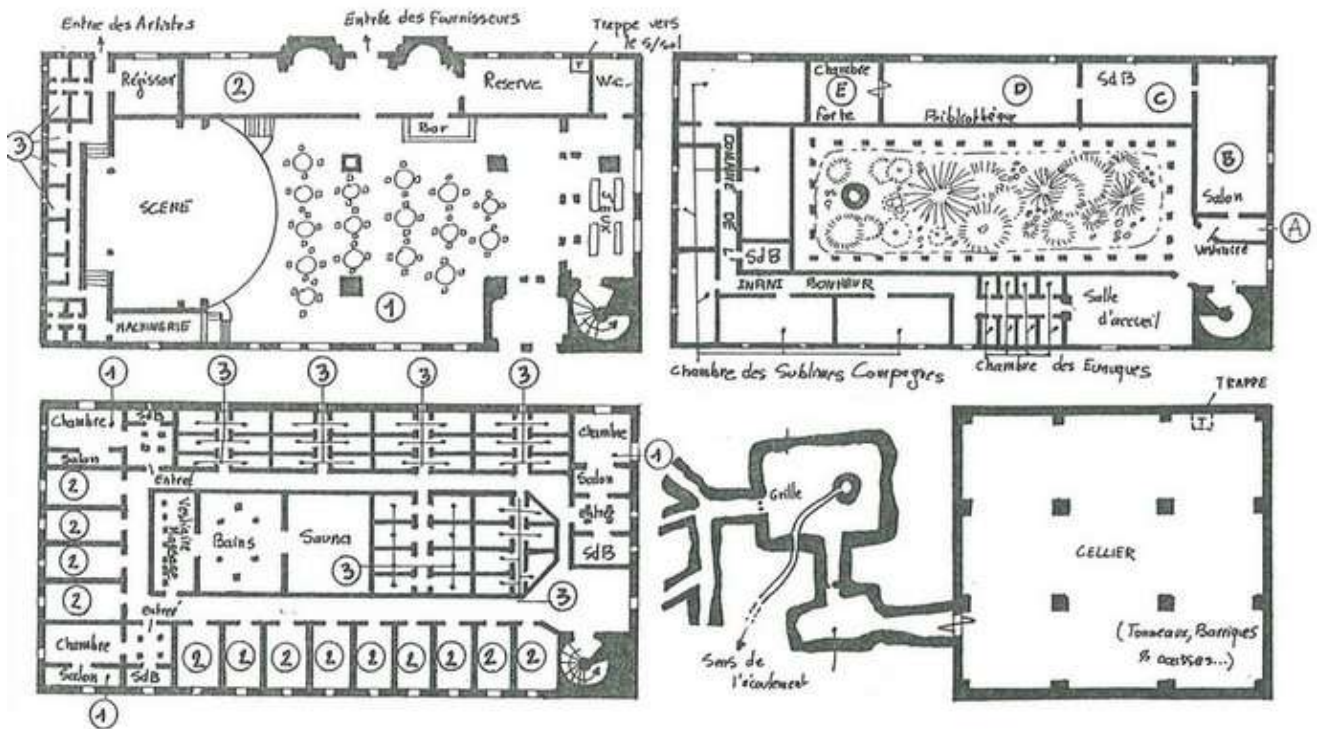


QG du Trône de Fer

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

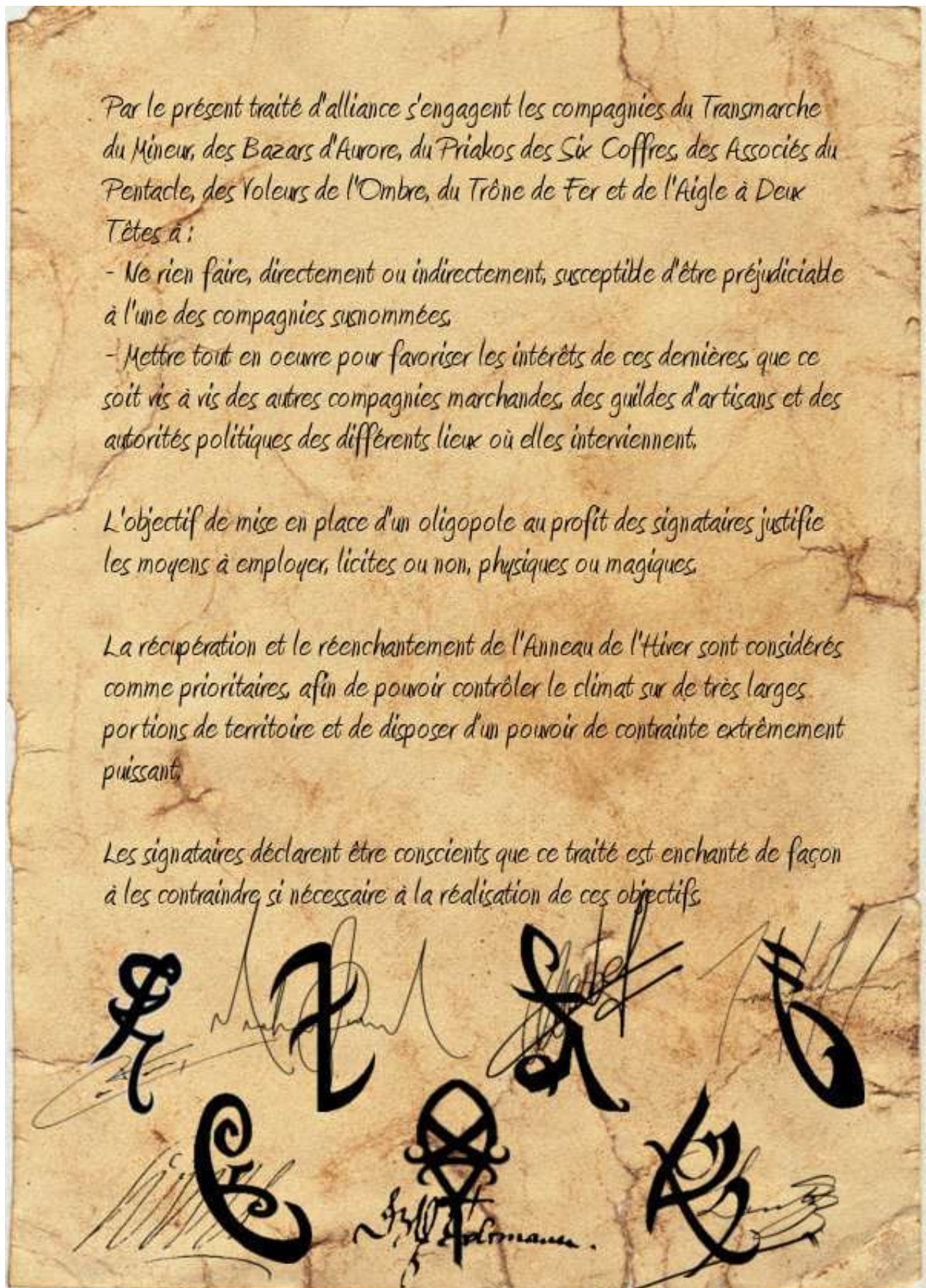


Clé du Priakos



Clé du Trône

Traité des Sept Sœurs



Chapitre 8 : Plus près des étoiles

Synopsis

Les PJs reprennent conscience dans une bien étrange construction, après s'être rendu compte que chacun d'entre eux a été capturé et emmené ici, dans ce qui semble être une prison de très haute sécurité. Il faudra donc en comprendre les enjeux, les relations de pouvoir entre les prisonniers et l'architecture pour espérer en sortir vivants, ce qui ne semble pas être l'objectif de leurs géoliers. Ils ne seront pas au bout de leurs surprises quand ils s'apercevront qu'ils n'ont sans doute jamais été aussi loin de leur monde natal et que c'est à travers le ciel étoilé qu'il faudra voyager pour espérer revenir sauver les Royaumes.

C'est coincés dans le huis-clos d'une forteresse perdue dans l'espace que les PJs devront cette fois-ci évoluer, devant pour une fois se débrouiller sans pouvoirs ni objets magiques mais uniquement avec leur sagacité et leur capacité à improviser. Ce sera également l'occasion de découvrir l'immensité des mondes qui entourent leur planète, relativisant sans doute leur propre tragédie...

Inspirations...

- « Prison Break » Saison 1 => inspiration générale et ambiance du chapitre
- Multimondes n°2 sur « Port-Hestius » => présentation de la prison
- Suppléments Spelljammer notamment le scénario « Heart of the Enemy » => contexte général des voyages spatiaux et présentation de la Sphère cristalline de l'Ombre
- Film « Avatar » (James Cameron - 2009) => fonctionnement de la salle des avatars de Port-Hestius et ambiance générale sur la planète Garden

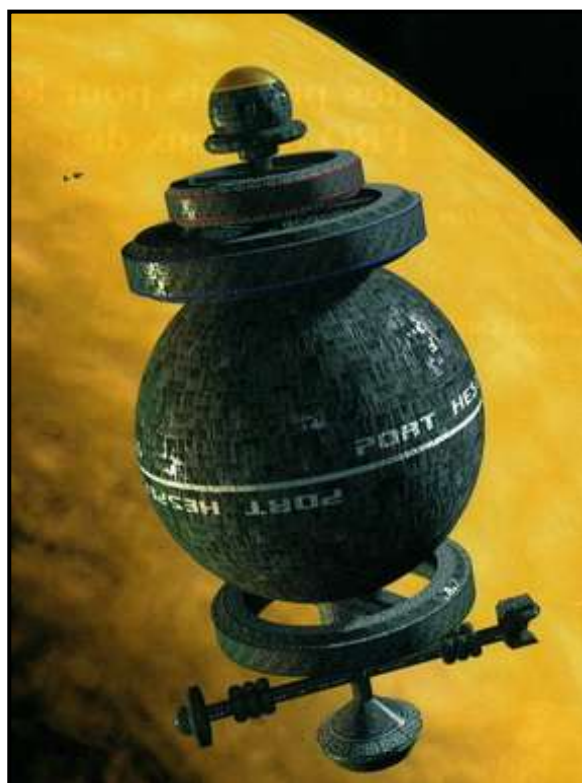
En geôle !

C'est avec un goût pâteux dans la bouche et l'absence totale de perception du temps écoulé que les PJs reprennent progressivement conscience, dans un environnement complètement différent de celui d'Eauprofonde au moment où ils ont été capturés. Certains d'entre eux se réveillent sur des brancards transportés par des humanoïdes munies de colossales pinces de crabe, d'autres sur des paillasse au milieu de ce qui semble être une cellule entourée de barreaux mais aussi d'une ombre impénétrable. D'autres encore sont brutalement sortis de leur torpeur par un jet d'eau glacée dans la froideur de douches sommaires, avant d'être à leur tour conduit dans ces mêmes cellules. Certains (jet de Vigueur DC 18) ont par ailleurs la vague perception d'avoir fait le trajet jusqu'ici en bateau, sans cependant en savoir plus sur leur localisation précise.

Le seul point commun aux PJs est leur condition matérielle et mentale : Guéris de leurs éventuelles blessures, ils sont vêtus d'une sorte de pyjama de toile grise, sans aucun objet personnel (et donc sans leurs objets magiques) même les mieux dissimulés, et sans aucun sort mémorisé. Les adeptes de magie profane n'ont pas leurs livres de sorts, ce qui empêche les magiciens de les apprendre de nouveau, tandis que les adeptes de magie divine se sentent très distants de leur divinité tutélaire et ne pourront, après le repos nécessaire, qu'avoir accès aux sortilèges des trois

premiers niveaux. Enfin, l'Anneau de l'Hiver a disparu...

Les habitants de ce lieu parlent une langue étrange que les PJs n'ont jamais entendue auparavant mais quelques bribes permettent néanmoins de comprendre que ce lieu s'appelle « Port-Hestius » et que, comme tout semble l'indiquer, il s'agit bien d'une prison...



Bienvenue à Port-Hestius

Cette prison, située au plus profond de l'espace, dans une sphère cristalline non répertoriée, ne regroupe que les prisonniers que les Néogis, race spécialisée dans le commerce d'esclaves, jugent suffisamment précieux pour être conservés et non vendus, que ce soit pour en tirer une rançon ou une information. Les prisonniers sont pour l'essentiel des humains mais des membres d'autres races y sont également enfermés. La structure métallique de la station est entièrement habillée de pierre sur l'ensemble des niveaux intermédiaires et rien à l'intérieur ne permet de comprendre que la prison est située dans l'espace et non sur une planète, certains prisonniers en étant parfaitement inconscients. Certains indices ou le fait de discuter avec des prisonniers originaires d'autres mondes permettent cependant de comprendre la nature réelle de la prison, à savoir une station spatiale.

Les Néogis acceptent également de louer leurs services en accueillant les prisonniers d'autres organisations ou d'individus fortunés. C'est à ce titre que la compagnie marchande l'Aigle à Deux Têtes a envoyé ici les PJs, afin de les éloigner le temps nécessaire pour réaliser le rituel de destruction de l'Anneau de l'Hiver et ainsi accomplir les plans de Shar. Leur avenir n'est cependant pas encore fixé en fonction de leur docilité à répondre aux questions qui leur seront posé à propos de leurs activités et de leur niveau de connaissances des ententes des compagnies marchandes. Si les PJs s'avèrent finalement être un danger, ils seront soit tués soit vendus comme esclave dans une autre sphère.

Les Néogis sont les seuls maîtres à bord de la station et s'appuient sur leurs nombreux esclaves Ombres des Roches¹ pour faire régner la discipline, si besoin en sacrifiant de temps en temps un prisonnier pour l'exemple, pour que les autres comprennent bien la précarité de leur statut.

Deux quartiers distincts coexistent dans la prison : Un quartier « classique » regroupe les prisonniers issus des sphères cristallines jugés les moins dangereux tandis qu'un quartier « de l'Ombre » regroupe à l'inverse les prisonniers nécessitant une surveillance beaucoup plus importante et dont le potentiel justifie qu'ils soient conservés à l'isolement. Les détenus des deux quartiers ne sont pas censés se rencontrer et bien souvent ignorent la présence de l'autre catégorie de prisonniers.

Le secret le mieux gardé de la prison se trouve cependant dans la pièce nommée l'Atelier, où est préparé la revanche des Néogis sur les elfes de Marine Impériale qui ont méthodiquement détruits l'essentiel de leurs implantations. Les Néogis veulent envoyer à la fois sur le comptoir de la Marine du Rocher de Bral mais aussi sur leur

quartier général de la Citadelle du Lion des dizaines de fusées transportant des charges extrêmement toxiques afin de porter à la puissance elfe un coup fatal...

La première étape pour un nouvel arrivant à Port-Hestius, est la « fouille », même si habituellement les prisonniers sont inconscients lors de celle-ci. Chaque prisonnier est entièrement déshabillé et privé de ses vêtements, puis habillé d'un pantalon et d'une chemise grise, sur laquelle est cousu son matricule. Leurs possessions, incluant leurs objets magiques et leur éventuel livre de sorts, sont conservées dans des coffres au 1^{er} niveau intermédiaire. L'argent est quant à lui confisqué et conservé par les Néogis. Périodiquement, les Néogis emportent le contenu de ces coffres et les vendent dans différents mondes, mais la plupart du temps après la mort ou la vente du prisonnier qui était propriétaire des objets en question.

A chaque prisonnier est ensuite distribué, dans le « vestiaire », un paquetage comprenant une housse de matelas, des draps, deux couvertures, des affaires de toilette de première nécessité (brosse à dents, dentifrice, papier hygiénique, savon, serviette et gant de toilette) ainsi que de la vaisselle sommaire (assiette, verre, bol, cuillère à soupe et à café, fourchette, couteau qui ne coupe pas). Ces objets devront être précieusement conservés dans la mesure où les PJs vont devoir improviser, au moins au départ, uniquement avec ce matériel. Les prisonniers sont ensuite emmenés au centre de la détention, leur paquetage sous le bras, où leur est attribuée une cellule.



¹ Cf. Manuel des Monstres page 147

C'est souvent à partir d'ici que le nouvel arrivant commence à comprendre que le pouvoir est ici détenu exclusivement dans les mains des Néogis, créatures hybrides ressemblant à des araignées, mais que l'essentiel des tâches est accompli par des Ombres des roches qui leur sont totalement et irrémédiablement dévouées. C'est également ici que commence à se faire entendre le claquement métallique des portes qui s'ouvrent et se ferment, qui va rythmer la vie des prisonniers, de jour comme de nuit, notamment lors des rondes, chaque journée ressemblant à la précédente...

Toutes les journées se succèdent de façon immuable, toujours au même rythme, chaque étape étant marquée par les gardes de la prison :

- 7h00-8h00 : C'est le réveil, les gardes passent devant chaque cellule pour en ouvrir le judas et s'assurer que le détenu est en vie (en lui grognant de « bouger ») puis apportent de l'eau chaude et des plantes séchées pour en faire une infusion.
- 8h00-9h00 : C'est la toilette, chaque détenu étant emmené trois fois par semaine dans des douches collectives, la toilette consistant les autres jours à se servir d'un lavabo d'eau tiède.
- 9h00-11h15 : Les prisonniers du quartier « classique » sont emmenés à l'Atelier (ou dans les Serres ou encore à l'Animalerie) pour y travailler au profit des Néogis avant d'être ramenés à leur cellule. Les prisonniers du quartier de l'Ombre restent à l'isolement.
- 11h30-12h45 : Les gardes passent dans le Quartier de l'Ombre avec un chariot invariablement chargé d'une marmite de soupe épaisse et de miches de pain qui sont distribuées aux prisonniers. Les détenus du Quartier classique sont pour leur part emmenés collectivement vers le réfectoire.
- 13h00-14h00 : C'est la séance de « promenade » des détenus, ces derniers étant emmenés deux par deux dans une cour dans laquelle ils peuvent évoluer librement et discuter avec les autres prisonniers présents. Les détenus originaires du quartier de l'Ombre sont emmenés dans des cours privatives dans lesquelles les prisonniers ne sont jamais plus de deux.
- 14h00-17h45 : Les prisonniers sont de nouveau emmenés à l'Atelier, sauf ceux à l'isolement et ceux astreints aux travaux de nettoyage ou de collecte des seaux d'excréments du Quartier classique, sous la garde d'esclaves.
- 18h00-18h45 : C'est la distribution du dîner, le même chariot passant cette fois-ci avec une marmite remplie de légumes

bouillis, avec parfois quelques morceaux de viande surnageant.

- 18h45 : Fermeture des cellules jusqu'au lendemain.

Le rythme de la vie en prison est extrêmement régulier : Les PJs comprendront assez rapidement que s'ils ne prennent pas d'initiative, ils peuvent rester ici des années. Ils comprendront également que s'ils restent à l'isolement, toute action risque d'être difficile à entreprendre...

Ambiance, ambiance...

La vie sur Port-Hestius est marquée par une atmosphère permanente de violence, qu'elle soit psychologique ou physique. Les détenus sont continuellement humiliés, divisés et rabaissés, de façon à briser leur volonté et d'éventuelles velléités d'évasion. La faiblesse des repas servis contribue d'ailleurs à la diminution des moyens des prisonniers au fil de leur détention. Les détenus ne sont jamais appelés par leur nom mais par leur numéro de matricule, attribué à l'arrivée et cousu sur leur tenue, ce qui contribue à les rabaisser au rang d'objets. Enfin, le pouvoir de Confusion du regard des Ombres des roches contribue au déséquilibre mental des détenus. Chaque semaine passée en prison suppose la réussite de jets de Vigueur et de Volonté DC 15, sous peine de perdre respectivement 2 points de Constitution et de Sagesse, jusqu'à un minimum de 6.

Toute mutinerie envoie dans les cellules d'isolement. Les prisonniers à l'isolement sont toujours menottés, la chaîne étant attachée à une large ceinture de cuir, tandis que tous les déplacements se font de façon accompagnés (au moins un garde par détenu), le plus souvent individuellement. En fonction de leur degré perçu de dangerosité, les détenus du Quartier de l'Ombre peuvent être transférés dans le quartier classique et même autorisés à travailler. Les gardes ne sont habituellement pas armés (hormis de matraques), afin de ne pas provoquer la tentation d'un détenu. Il y a au total 8 Néogis et une centaine d'Ombres des roches (tous n'étant jamais présents au même moment sur Port-Hestius mais néanmoins jamais moins de 80), sachant que chaque poste de garde est occupé jour et nuit par deux gardiens et que d'autres patrouillent régulièrement les couloirs des niveaux de la prison. La majorité des portes sont fermées à clé (jet de Crochetage DC 25 pour les ouvrir, sauf cas spécifique) et les gardiens possèdent des trousseaux complets sauf pour les postes de garde, dont les portes sont ouvertes en cas de besoin par les gardiens qui y sont présents.

Les rôles sont, au moins en apparence, parfaitement répartis, le pouvoir étant dans les mains des Néogis, eux-mêmes dirigés par Drr-Tss-Yk (surnommé « le Doge » par les prisonniers), et

assuré par l’entremise de leurs esclaves Ombres des roches, qui jouent le rôle de gardiens puissants et dévoués (mais disposant néanmoins d’un certain niveau d’intelligence). Cette réalité ne peut cependant masquer le fait qu’il existe des luttes de pouvoir entre les différents Néogis (et tout particulièrement le responsable de l’Atelier nommé Tss-DII-AK), dont l’ambition première reste de prendre le contrôle de la station, ce qui suppose de disposer du maximum d’esclaves à son service et de provoquer la mort de Drr-Tss-Yk...

Une prison mais bien des secrets

Les PJs vont progressivement découvrir certaines parties de la prison, en fonction de leurs activités et de leurs déplacements, mais ils n’en auront une vue générale et une capacité à la cartographier que s’ils parviennent à échapper à l’attention de leurs gardiens ou qu’ils discutent avec des prisonniers ayant une meilleure connaissance de l’endroit.

Les PJs doivent donc profiter des rares occasions pour comprendre que l’endroit se structure en différents niveaux :

- Le corps supérieur (non cartographié) est exclusivement dédié au mécanisme permettant de contrôler l’équilibre de la station.
- Les niveaux supérieurs 1 et 2 sont d’anciens niveaux laissés inexplorés par les Néogis et dans lesquels sont encore enfermés les Shadevaris.
- Les niveaux intermédiaires 2 et 3 constituent la prison proprement dite, les détenus n’étant censés en sortir.
- Le niveau intermédiaire 1 est le niveau « logistique », habité par les Néogis et comprenant notamment les quais spatiaux.
- Les niveaux inférieurs 1 et 2 sont également d’anciens niveaux abandonnés, non utilisés par les Néogis, comprenant notamment le poste de pilotage de la station.
- Le corps inférieur (également non cartographié) contient le mécanisme permettant d’assurer la gravité, localisée au-dessous des niveaux inférieurs, ainsi que le système de motorisation de la station.

Un ascenseur central permet d’accéder à l’ensemble des niveaux. La plupart des pièces sont éclairées à l’aide de sorts de Lumière Eternelle, hormis les cellules et les quartiers d’habitation, plongés pour leur part dans une pénombre perpétuelle.

Les niveaux supérieurs ne sont pas cartographiés dans la mesure où ils sont entièrement emplis d’Ombre. Pénétrer dans ces niveaux permet de se rendre compte qu’un Mal immense les habite, d’une intensité divine. Rester ici plus de quelques rounds attirera inévitablement les Shadevaris, qui sont ici au plus fort de leur puissance et qui feront rencontrer un destin fatal à quiconque ne fuit pas immédiatement.

Trois étages pour une prison

1. Ascenseur : De lourdes portes de métal condamnent l’accès à ce monte-charge et ne peuvent être ouvertes que grâce à une étrange plaque (un « badge ») insérée dans une fente située à droite des portes (jet de Crochetage DC 45 pour les ouvrir sans le badge). Seuls les Néogis possèdent ces badges. Un panneau avec des numéros (le « 0 » étant le 1^{er} niveau inférieur) permet d’accéder aux différents étages de la station. Le fait d’appuyer sur les numéros correspondant aux étages supérieurs ne fonctionne pas, le mécanisme ayant été faussé par les Néogis pour éviter une rencontre avec les Shadevaris, mais un jet de Désamorçage DC 20 permet de le réparer.

2. Escaliers : Un grand escalier de pierre en colimaçon permet de rejoindre les différents niveaux intermédiaires et supérieurs et est habituellement emprunté par les gardiens lorsqu’ils accompagnent des prisonniers, rien ne permettant ainsi de se rendre compte qu’il ne s’agit pas d’un bâtiment classique. L’accès aux niveaux supérieurs est condamné par des palissades sommaires portant des inscriptions défendant de les emprunter. L’escalier ne dessert pas les étages inférieurs, seul l’ascenseur permettant d’y accéder.

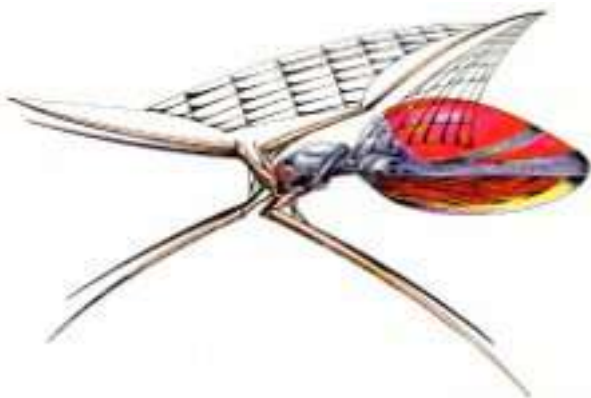
3. Quais d’embarquement : Ce grand ponton jeté dans le vide permet à plusieurs vaisseaux d’accoster au même moment dans la station. Un vaste espace au-dessus et en-dessous du ponton facilite les manœuvres et permet le déchargement des cargaisons dans les entrepôts ou le remplissage de la citerne. En fonction des périodes, on peut y voir les différents vaisseaux utilisés par les Néogis.

Trois Libellules permettent d’assurer le ravitaillement en eau et les trajets vers les différentes planètes de la sphère mais ne permettent d’embarquer que quelques passagers. Une quatrième Libellule semble d’une origine différente et porte le symbole de la compagnie de Pénombre de l’Aigle à Deux Têtes (c’est ici-même que loge l’envoyé de la compagnie chargé d’interroger les PJs). Elles possèdent toutes une CA de 12 et 10 points de dommage, avec une manœuvrabilité C. Elles disposent chacune d’une baliste légère (2D6 points de dommages contre

les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 6, Cadence De Tir de 1rd/2, 1 servant nécessaire).



Une Araignée de la Mort est là une semaine par mois afin d'assurer le ravitaillement en nourriture et d'amener ou d'emmenner des prisonniers. Elle possède une mauvaise manœuvrabilité (E) mais une CA de 15 et 100 points de dommages. Elle dispose d'une catapulte lourde (3D10 points de dommages contre les individus, 2D4 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 3, CDT de 1/3, 5 servants nécessaires), quatre balistes lourdes (3D10 points de dommages contre les individus, 3D2 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/4, 4 servants) et un onagre lourd (3D6 points de dommages contre les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 1, CDT de 1/4, 4 servants), permettant de catapulter sur des poursuivants des déchets divers.



L'Araignée de la Mort est équipée de plusieurs compartiments spéciaux inventés par des gnomes, qui permettent d'y enfermer une personne avec une part de phlogiston et ainsi de plonger le passager dans un état inconscient le temps d'un voyage, jusqu'à ce que le compartiment soit de nouveau ouvert. Il arrive (jet de Vigueur DC 15) que le passager ne survive pas à ce traitement mais les Néogis sont prêts à accepter cet « inconvénient » qui permet de faciliter le transport de leurs prisonniers

importants et qui explique également comment les PJ ont pu ne pas avoir conscience de leur temps de trajet.



Une Araignée mentale est habituellement stationnée sur un des quais mais peut aussi être dissimulée à l'intérieur de la soute de l'Araignée de la Mort. Ce vaisseau a la particularité de n'être uniquement mu par le sacrifice d'esclaves et non par le biais d'un heaume spatial. L'Araignée mentale possède une CA de 14, 40 points de dommages et une manœuvrabilité de C. Elle dispose de deux catapultes moyennes (3D10 points de dommages contre les individus, 2D2 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 4, CDT de 1/2) et d'un onagre moyen (2D6 points de dommages contre les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/3), nécessitant chacun 3 servants.

Les Libellules et les Araignées possèdent des dispositifs de localisation des planètes, qui permet lorsque l'on entre dans une sphère cristalline d'en distinguer immédiatement les principaux corps célestes. Il permettra notamment en cas d'évasion pour localiser les différentes planètes et les atteindre au plus vite. Les Libellules disposent de heaumes mineurs de navigation tandis que les Araignées sont équipées de heaumes majeurs de navigation.

Les Araignées possèdent également toutes une barge de sauvetage disposant de son propre heaume de navigation, de façon à permettre à un petit groupe de 4 personnes maximum d'abandonner un vaisseau en perdition et de rejoindre un comptoir ou une planète habitable. Les Araignées disposent enfin de bras articulés qui leur permettent d'agripper un vaisseau ennemi et de le garder au contact ou encore de provoquer un abordage.

4. Poste de contrôle : Cette petite salle dispose d'une fenêtre permettant de surveiller l'arrivée de vaisseaux spatiaux et leur accostage. Un mécanisme actionné par une grande roue assure l'ouverture des portes de la station. Deux gardiens se trouvent en permanence ici.

5. Quartier du maître de la prison : Cette vaste pièce constitue les quartiers d’habitation de Drr-Tss-Yk, premier des Néogis présents sur Port-Hestius, et de sa garde rapprochée, constituée d’une Ombre des roches d’une taille monstrueuse², qui ne sort que très rarement de la pièce. D’innombrables toiles d’araignée occupent la pièce et la divisent en différents espaces, l’un étant destiné au couchage, un autre aux repas, un troisième aux loisirs (notamment avec une sorte de harpe fabriquée à base de fils de soie) et un dernier au travail, des rouleaux de parchemins encombrant le sol, couverts d’un langage inconnu (et correspondant à divers documents de gestion de la prison, sans intérêt particulier, mais aussi des cartes et des documents qui permettent de comprendre que les Néogis projettent d’attaquer au moyen de fusées puissantes le comptoir de la Marine Impériale elfique sur le Rocher de Bral et surtout son quartier général, la Citadelle du Lion, cité aménagée sur un astéroïde qui se déplace entre les Sphères).

6. Quartier des Néogis : Une grande pièce également encombrée de toiles d’araignées sert de salle commune aux Néogis plus jeunes que le maître de Port-Hestius, à la fois pour leurs repas et leurs divertissements, un prisonnier considéré comme « mineur » étant parfois amené ici pour être dévoré. Des cellules individuelles servent de couchage pour chacun des Néogis. Le mur du fond est occupé par des râteliers sur lesquels sont posées des épées bâtardes et des arbalètes, afin de pouvoir équiper les Ombres des roches si nécessaire.

7. Coffres : Une lourde porte de métal munie d’une grande roue et de trois compteurs (jet de Crochetage DC 40 pour l’ouvrir sans utiliser le code détenu par Drr-Tss-Yk) protège l’accès à une pièce aux murs couverts de rayonnages sur lesquels sont posés les possessions les plus précieuses, et en particulier les objets magiques, des nouveaux arrivants. On n’y trouve que les objets précieux des PJs, le dernier stock ayant été vendu récemment, hormis le livre de sorts de Sixte Averroès, conservé ici pour le moment où il répondra aux questions des Néogis. Un coffret non fermé à clé contient la fortune de Drr-Tss-Yk sous forme de lingots d’or, soit l’équivalent de 6.000 pièces d’or.

Ce n’est qu’au moment de leur évasion que les PJs pourront reprendre leurs objets magiques depuis les consignes du Vestiaire, sous peine de déclencher l’alarme et de déclencher une fouille générale de la prison.

8. Dortoir des esclaves : Un amas de rochers divers parsème le sol de cette pièce de façon à constituer un habitat favorable aux Ombres des

roches, ces derniers étant regroupés dans différents coins de la pièce en fonction de leur appartenance à tel ou tel Néogi.

9. Greffe : C’est ici que sont « accueillis » les nouveaux arrivants, qu’ils sont fouillés et dépossédés de leurs objets et habits. Leurs noms et leurs possessions sont notés dans un registre qui reste en permanence sur le bureau de cette pièce. C’est aussi ici que sont attribuées les cellules à l’arrivée du prisonnier. La petite pièce du fond permet de stocker les objets les plus ordinaires et les habits, les possessions les plus précieuses étant emportées au coffre (point « 7 »). Le placard de droite sert à ranger le nécessaire de nettoyage (seaux, balais, serpillères...).

10. Vestiaire : Ce magasin contient sur des étagères de quoi préparer les paquetages des nouveaux arrivants (linge, affaires de toilette, vaisselle sommaire...).

11. Couloir : Ce grand couloir est le lieu de passage le plus fréquenté de la prison, avec son homologue de l’étage du dessus. Il dessert les principaux lieux de vie et de travail de la prison (réfectoire, douches, atelier, animalerie, serres...). Un puits qui plonge dans la citerne des niveaux inférieurs, en passant notamment à travers le niveau intermédiaire 1, permet d’alimenter en eau la prison. Une petite porte métallique permet d’ailleurs depuis ce niveau d’accéder au puits et, via une échelle de barreaux, de descendre dans la citerne.

12. Quartiers classiques : Surnommés « quartiers de jour » par les prisonniers, par opposition aux Quartiers de l’Ombre, cet endroit regroupe sur deux niveaux 63 cellules extrêmement spartiates, dotées de murs nus, et uniquement meublées d’une paille et d’un seau pour les besoins naturels. Une porte munie d’un judas contrôlable depuis l’extérieur permet aux gardiens de s’assurer de la présence du prisonnier. Les serrures des cellules nécessitent un jet de Crochetage DC 30 pour les ouvrir. Une petite trappe en bas de la porte permet à chaque détenu de sortir sa gamelle à l’heure du dîner, sous peine de ne pas être servi.

La cellule occupée par Morgan possède sur ses murs l’ensemble des plans des niveaux intermédiaires 2 et 3, même s’ils sont remarquablement dissimulés dans les veinures des pierres de murs (jet de Détection 25 pour s’en rendre compte). Morgan les a dessinés dans ses premières années de détention mais il en a aujourd’hui oublié l’existence.

² Cf. Manuel des Monstres page 147 « Truly Horrid UMBER HULK »



Un escalier et une grande passerelle de fer permettent de relier les deux côtés de courive tandis que des grillages à l'étage empêchent de jeter quelque chose plus bas.

13. Salle de repos des gardiens : Cette petite pièce est là où se retrouvent les gardiens lorsqu'ils sont de garde et que les détenus sont tous en cellule. La grille donnant sur les quartiers classiques permet en un coup d'œil de s'assurer qu'il n'y a pas de problème. Il y a en permanence au moins deux Ombres des roches sur la passerelle de l'étage supérieur. Les grilles d'accès à ces quartiers sont habituellement fermées à clé et ouvertes uniquement en cas de déplacement de détenu.

14. Poste de contrôle : Deux gardiens occupent la plupart du temps cette pièce, sauf si l'un d'entre eux est en train de circuler dans le couloir des cellules des quartiers de l'Ombre. Cette pièce n'est meublée que d'un banc de pierre et une petite fenêtre grillagée permet de surveiller le premier couloir.

15. Quartiers de l'Ombre : Condamné par une épaisse grille au niveau du poste de contrôle, le couloir qui dessert les différentes cellules de ce quartier est plongé dans une pénombre permanente. Il permet d'accéder aux 19 cellules destinées aux prisonniers considérés comme les plus dangereux ou les plus susceptibles de s'évader. Chaque cellule ressemble à une cage dont les parois sont constituées de barreaux extrêmement résistants (jet de Force DC 28 pour les tordre) et qui est plongée dans une poche d'Ombre, la seule source de lumière provenant d'un petit cristal accroché en hauteur et dont l'enchantement ne parvient que très faiblement à contrer l'effet des ténèbres.



Cette ombre semble étrangement épaisse et est en réalité un espace extra dimensionnel du plan de l'Ombre, maintenu ici par la présence des Shadevaris, emprisonnés dans les niveaux supérieurs. Un jet de de Connaissance de la Magie DC 15 permet de comprendre que cette magie d'Ombre n'est rendue possible que par la présence à proximité de forces extrêmement puissantes, maléfiques et dédiées à Shar. Un accès à cette poche d'Ombre est possible via une passerelle située derrière une porte dans la cage d'escalier (point « 2 ») mais ne permet cependant pas de rejoindre les cellules sans moyen d'orientation magique au sein de ces ténèbres. Les cages semblent comme suspendues en l'air et tout objet qui tombe de la cellule est perdu à jamais. Un trou permet un relatif confort pour les besoins naturels tandis qu'une planche de bois sert de paillasse. Une porte de métal (jet de Crochetage DC 30) protège l'accès à chaque cellule et permet ensuite d'ouvrir un des côtés de la cage (nouveau jet de Crochetage DC 30) mais celle-ci n'est ouverte qu'en cas de mouvement du prisonnier et non pour la distribution des repas.

16. Débarras : Cette petite pièce sert de remise pour tous les objets cassés ou inutilisables de la prison (chariots de distribution des repas, outils...) en attendant d'être réparés ou jetés.

17. Poste de garde : Toutes les portes de cette pièce sont d'épaisses grilles d'acier munies de serrures renforcées (jet de Crochetage DC 30 pour les forcer) et un seul détenu est autorisé à y entrer à la fois quand il sort de l'atelier ou du réfectoire, de façon à être fouillé à l'issue du repas et du travail en atelier pour s'assurer qu'ils n'ont pas conservés un objet susceptible de constituer une arme. Un escalier permet d'accéder au poste de garde des cours de promenade des prisonniers des Quartiers de Jour afin de pouvoir appeler du renfort si nécessaire.

18. Entrepôt : Ce vaste lieu de stockage est parcouru d'étagères encombrés de produits divers et variés, destinés soit aux cuisines, soit au vestiaire, soit enfin (et c'est la plus grande partie) à l'atelier, sous forme de grandes plaques de tôle.

Les détenus ne sont jamais autorisés à y pénétrer seuls. Un jet de Fouille DC 20 permet de deviner la présence de la porte menant à l'espace situé au-dessus de l'embarcadère.

19. Espace : Une porte dissimulée dans le mur permet d'accéder aux vaisseaux, afin d'en décharger une éventuelle cargaison, ainsi qu'à une passerelle permettant de faire le tour extérieur du quartier classique. Il existe une passerelle pour le niveau intermédiaire 2 et une autre, au-dessus, pour le niveau 3.

20. Atelier : Placée sous la responsabilité du Néogi Tss-DII-Ak, cette grande pièce est encombrée de machines permettant à des prisonniers de découper les plaques de tôle puis de les plier pour former des cylindres, ensuite rivetés entre eux. Une machine permet également de fabriquer une forme conique à partir d'un morceau de tôle et de l'assembler au reste du cylindre. Les dernières interventions, plus sensibles et réalisées uniquement par Khuzdûl, permettent de fixer notamment des ailettes au bout du cylindre et différents systèmes de clapets formant autant de compartiments à l'intérieur du cylindre. Un jet d'Intelligence (ou de Connaissances en matière d'armes de siège) DC 20 permet de comprendre qu'il s'agit vraisemblablement de fusées de 2 mètres de haut mais dépourvues de charges explosives.



Tout contact entre prisonniers est interdit et celui qui est surpris à converser avec son voisin (hormis pour les mots strictement nécessaires à l'exécution du travail) est battu puis envoyé à l'isolement pendant une journée.

21. Réfectoire : Des grandes tables métalliques et des bancs assortis meublent cette pièce. Un chariot muni de roulettes à l'entrée de la salle contient la vaisselle nécessaire (assiettes, verres, couverts) ainsi qu'une grande bassine d'eau afin de les laver à l'issue du repas. Une cuisine et un cellier se trouvent dans deux pièces au fond du réfectoire. Un vide-ordures situé dans le cellier permet d'évacuer les déchets dans l'espace, de l'autre côté de la station par rapport aux quais spatiaux. Les déchets sont normalement préalablement brûlés par un feu magique avant d'arriver dans une vaste benne mais le système ne fonctionne plus très bien et, une fois sur deux, les déchets sont jetés sans être incinérés. C'est par ici qu'était passé Guigues, le moine rencontré au Monastère de Mortneige³. La benne est une à

deux fois par mois emportée par un vaisseau Libellule et vidée sur la planète Pajjax. Guigues avait ainsi pu se cacher dans le vaisseau avant d'embarquer sur un autre en direction de Toril et de Fès-El-Umbir. Les Néogis n'ont jamais compris comment il avait pu s'évader et ses indications sont donc toujours valables...

22. Lavabos : Une longue rangée de lavabos occupe le mur de gauche en entrant et permet aux prisonniers d'effectuer une toilette sommaire sous la surveillance permanente de gardiens.

23. Douche : Une pompe permet de remplir des seaux d'eau froide qui sont ensuite jetés par les gardiens sur les prisonniers assemblés au fond de la pièce, en guise de douche.

24. Latrines : Plusieurs trous dans le sol font office de latrines et conduisent directement à l'espace extérieur par le biais de tuyaux d'une quinzaine de centimètres de diamètre. C'est ici que les détenus astreints à cette tâche apportent et déversent les seaux d'excréments des cellules du Quartier classique.

25 : Poste de garde : Des grilles remplacent toutes les portes de ce poste de contrôle afin de pouvoir surveiller toutes les salles attenantes. Un seul détenu à la fois est autorisé à entrer dans la pièce lorsqu'il vient du Magasin ou d'une des pièces de l'Animalerie, afin d'être fouillé et de vérifier s'il n'a rien sur lui susceptible d'être une arme. Un escalier mène directement au poste de garde des cours de promenade des Quartiers de l'Ombre afin d'appeler du renfort si nécessaire.

26. Volière : Derrière un grillage volent différentes espèces d'oiseaux que les Néogis aiment bien déguster en apéritif. Le sol est jonché d'excréments et doit être nettoyé tous les jours.

27. Clapiers : Des lapins se nourrissent des déchets végétaux issus des serres afin d'alimenter ensuite les fourneaux de la cuisine et de constituer une exception aux repas habituellement fades servis aux prisonniers. La paille des clapiers doit être nettoyée au moins une fois par semaine.

28. Poulailers : Différentes races de poules et de faisans se partagent plusieurs cages afin de constituer également une variation dans les repas servis au réfectoire, que ce soit pour leur viande ou leurs œufs.

29. Magasin : Des casiers de toutes tailles présentent tout l'outillage nécessaire pour travailler dans les serres (serpes, sécateurs, matériel divers de jardinage...), sachant qu'il doit être strictement remis à sa place après la séance de travail. Dans le mur de droite circule une gaine technique reliant les deux réseaux d'aération des niveaux inférieurs et intermédiaires. Une grille au sol permet de recevoir de l'air frais en provenance

³ Cf. Chapitre 4 « Le Secret du Chartreux »

d'une des cours de promenade des Quartiers de l'Ombre (point « 41 »). Une porte située au fond de la pièce permet d'accéder aux serres.

30. Serres : L'apport de terre végétale et de graines en provenance d'autres sphères cristallines a permis de faire pousser dans cette pièce différentes espèces d'arbres fruitiers de grande taille qui justifie la double hauteur de l'endroit. Un potager permet d'alimenter les cuisines en légumes (haricots, pomme de terre, carottes...) afin de préparer les soupes servies chaque jour.

Un réseau de conduites de ventilation court depuis le plafond des serres vers différentes pièces du niveau intermédiaire 3, en particulier les quartiers classiques et les différentes cours de promenade. Chaque accès est protégé par une grille au plafond (et donc à 4 mètres de hauteur) tandis que les conduites elles-mêmes sont, à intervalles réguliers, coupées par des hélices tournant à faible allure (et pouvant donc être traversées sans danger) permettant de faire avancer l'air frais dans les conduites.

31. Poste de commandement principal : Les grilles qui bloquent l'accès à cette pièce protègent le poste de garde central, qui permet d'avoir une vue plongeante sur le quartier « classique » mais aussi de contrôler tous les passages vers les cours de promenade de ce quartier et vers les cellules d'isolement. Une seule des grilles ne peut être ouverte à la fois, empêchant un passage rapide au travers de la pièce, et cinq gardiens sont en permanence postés ici. Un registre permet de noter les allées et venues.

32. Poste de contrôle : L'accès au quartier des cellules d'isolement ne peut se faire que par ce biais et une grille permet de surveiller le couloir qui les dessert.

33. Cellules d'isolement : Ces cellules ont une forme de tubes fermés par des portes de métal, munies d'une barre de fer. Les détenus ne peuvent y rester qu'allongés, sans toutefois avoir la possibilité de s'étendre complètement, ce qui est difficile à supporter longtemps à la fois physiquement et nerveusement, en raison de la fatigue accumulée. Sous réserve de réussir un jet relativement aisé de Crochetage DC 25, il est possible d'ouvrir la cellule mais cela suppose ensuite de ne pas se faire remarquer du garde en faction au poste de contrôle.

34. Poste de garde : Cette pièce est le point de passage quotidien des détenus du quartier classique autorisé à se rendre en « promenade ». Les détenus y sont répartis dans l'une des deux cours, en fonction du bon vouloir des gardiens mais ils ne sont pas fouillés à leur entrée ou leur sortie. Un escalier mène au poste de garde du réfectoire et permet d'appeler du renfort si les deux gardes présents ici ne sont pas suffisants.

35 : Grande cour : Cette grande pièce est le seul lieu où les détenus peuvent librement s'exprimer et laissés libres de bouger, tout en restant sous la surveillance lointaine de leurs gardiens. Entièrement vide, elle ne laisse cependant pas de possibilité réelle de divertissement mais reste un endroit où les détenus peuvent communiquer entre eux. Les gardiens n'interviennent pas dans cette pièce sauf en cas de bagarre qui se prolonge trop longtemps. Une grille au sol permet de ventiler de l'air frais vers l'entrepôt, situé au-dessous.

36 : Petite cour : Très similaire à la Grande cour, elle n'en diffère que par sa taille plus réduite. Une grille au sol permet de ventiler de l'air frais vers le réfectoire, situé au-dessous. C'est ici que Dillon a installé ce qu'il appelle « la chapelle », consistant essentiellement en une boîte, sur laquelle a été posé un tissu blanc, et quelques bancs rudimentaires pour l'assistance.

37. Poste de garde : Equivalent du poste de garde situé à l'extrémité opposée du couloir, il permet le contrôle des accès aux différentes cours de promenade des détenus du Quartier de l'Ombre. Les gardiens s'efforcent autant que possible de ne placer au maximum deux détenus par cour et de les interchanger de façon aléatoire, pour ne pas créer de relations entre eux. Un escalier mène au poste de garde de l'animalerie.

38 à 42. Cours de promenade de l'Ombre : Plusieurs petites pièces peu éclairées font office de lieu de récréation pour les détenus du quartier de l'Ombre. Complètement vides et dépourvus et de toute décoration, elles ne soulagent cependant pas beaucoup du sentiment d'isolement que pourront avoir les PJS... Les cours servent également de lieu d'interrogatoire des prisonniers lorsqu'aucun autre n'est présent.

Une trappe au sol d'une des cours (point « 38 ») permet de ventiler de l'air frais vers les douches situées au-dessous.

Vestiges du passé

Niveau abandonné par les Néogis, ses différentes pièces sont aujourd'hui désertées et encombrées de câbles et de déchets divers, la plupart des sources de lumière étant désormais hors service. Des conduits d'aération circulent dans le plafond du 2^{ème} niveau inférieur afin d'amener de l'air frais dans les différentes pièces du niveau, en particulier en provenance de deux prises d'air donnant sur l'espace situé sous l'embarcadère (point « 7 »). Ce réseau communique uniquement avec celui des étages intermédiaire par le biais d'une gaine technique venant d'une des cours de promenade (point « 41 ») et traversant le 1^{er} niveau intermédiaire.

1. Ascenseur : Similaire en tout point au montage des étages intermédiaires, les portes en sont néanmoins beaucoup moins bien entretenues et peuvent être facilement forcées (jet de Force DC 18 pour les ouvrir).



2. Escalier : Prolongement de l'escalier principal qui dessert les niveaux intermédiaires, il est également encombré de déchets et ses murs sont couverts de moisissures.

3. Local technique de l'ascenseur : Cette petite pièce contient le nécessaire pour entretenir l'électronique de l'ascenseur, ce qui reste donc parfaitement incompréhensible pour quelqu'un qui l'observe. Le fait de détruire le mécanisme permet cependant d'immobiliser complètement et définitivement cet ascenseur.

4. Stockage des explosifs : Cette pièce vide est aujourd'hui utilisée par les Néogis pour stocker les explosifs qu'ils achètent aux marchands de Shou-Lung, destinés à intégrer les fusées construites dans l'Atelier. Il y a près d'une tonne de poudre noire soigneusement conservée à l'abri de l'humidité (pour un équivalent de 1500D6 points de dommage...). Sa porte ne s'ouvre qu'avec le badge qui permet d'ouvrir les portes de l'ascenseur.

5. Poste de pilotage : Le fait de s'approcher de cette double porte provoque son ouverture automatique dans un léger sifflement d'air mais aussi avec un grincement qui témoigne de l'âge du système. Elle dévoile une vaste pièce meublée de tables alignées sur lesquelles sont posées d'étranges machines, manifestement dédiées au pilotage de la station (jet d'Intelligence DC 18 pour le comprendre). Un immense écran sur le fond de la pièce s'ouvre à l'arrivée des PJs et laisse apparaître l'ensemble du système solaire de Mynn et les différentes planètes.

Le mécanisme qui permet de faire déplacer la station ne semble plus opérationnel, d'autant qu'une pièce est manquante : un emplacement situé au milieu de la pièce permet d'accueillir un objet, source de l'énergie de la station, et il faut réussir un jet de Connaissance de la Magie DC 20 pour comprendre que doit y être placée un objet imprégné de Magie d'Ombre. Cela permet

également de comprendre que le fait d'y placer cet objet permet donc d'une part de faire à nouveau se déplacer la station mais aussi d'en libérer les Shadevaris emprisonnés à l'étage supérieur. Il faut en revanche un nouveau jet d'Intelligence DC 18 pour comprendre que cet objet en question ne peut être que l'Etoile Sombre, relique de Shar dont les morceaux ont été vus au sanctuaire de l'Enclume éternelle, dernier témoignage de l'action d'Azuth pour enfermer ici les serviteurs de la Déesse de la Nuit...

Des portes munies de serrures électroniques (mais néanmoins crochetable sous réserve de réussir un jet DC 50) protègent l'armurerie de la station, restée inviolée depuis sa découverte. Il est donc encore possible d'y trouver, soigneusement rangées sur des râteliers, des armes d'une technologie ancienne, basée sur une énergie désormais inconnue :

- 2 sabres laser, pouvant infliger 1D8 de dégâts avec un bonus de +3 au toucher et aux dégâts en raison de l'effet laser et de la légèreté de l'arme (pour une durée maximale de 30 rounds, avant épuisement de l'énergie de l'arme)
- 3 pistolets laser (dégâts de 2D10/20*2, portée de 30 mètres, 20 utilisations possibles)
- 1 fusil plasma (dégâts de 3D10/20*2, portée de 60 mètres, 20 utilisations possibles, poids 4kg)



Les armes possèdent un nombre d'utilisations limitées et n'auront plus aucune valeur une fois ce nombre atteint. Les PJs n'en maîtrisant pas l'usage, ils ont un malus de -4 pour s'en servir.

La porte de droite permet pour sa part d'accéder à une penderie dans laquelle se trouvent encore 3 vestes renforcées de plaques de kevlar (CA +4, pénalité d'armure -3, poids 2kg).

6. Stockage des fusées : Cette pièce, à laquelle on peut également accéder que l'espace situé sous les quais d'embarquement, sert à stocker les fusées fabriquées dans l'Atelier. C'est également ici que doit se faire la finalisation de leur assemblage, consistant à placer à la pointe de l'ogive un disque de boue toxique, puis une charge explosive de poudre noire permettant de vaporiser et donc de disperser celle-ci à l'impact, et enfin, dans un dernier compartiment, la charge

de poudre permettant de propulser la fusée à de longues distances. L'assemblage n'est cependant aujourd'hui pas réalisé de façon à éviter d'éventuels accidents.

7. Espace : Cet espace est laissé vide pour permettre aux vaisseaux spatiaux d'évoluer, notamment dans les phases de débarquement de leur cargaison. Deux grilles opposées permettent d'alimenter en air frais les circuits d'aération du niveau. Une porte coulissante permettant d'accéder à la salle de stockage des fusées.

8. Citerne d'eau : Son eau saumâtre mais néanmoins potable permet d'alimenter la prison pendant deux à trois semaines en fonction du nombre de prisonniers. Une trappe située dans la partie haute de la citerne peut s'ouvrir vers l'intérieur (mais peut être actionnée indifféremment depuis l'intérieur ou l'extérieur, côté quais spatiaux) afin de la remplir par le biais d'un vaisseau Libellule ayant chargé de l'eau de la planète Chonnot. Une autre trappe se trouve tout au fond de la cuve et permet de la vidanger. Son ouverture est cependant uniquement commandée depuis l'extérieur de la station.

9 et 10. Salles abandonnées : Complètement vides et laissées à l'abandon, rien ne permet de deviner à quoi servaient initialement ces pièces. Un cadavre d'ombre des roches moisit dans un coin et témoigne de la réalité du danger représenté à ce niveau par Syluné Maindargent.

11. Salle des Avatars : Cette salle très étrange est manifestement, comme la salle de pilotage, un témoignage d'une très ancienne technologie, aujourd'hui complètement oubliée. Une sorte de fauteuil trône au milieu de la pièce surplombée de plusieurs écrans et de multiples câbles, convergeant vers un casque que doit sans doute porter celui qui s'assoit dans le fauteuil. Sur le côté gauche de la pièce se trouvent plusieurs niches qui sont autant de sarcophages dans lesquels un humanoïde peut s'allonger. L'ensemble des lumières s'allume à l'ouverture des portes de la salle et toutes les machines se mettent à clignoter, semblant montrer qu'elles fonctionnent encore.

Cette salle, dont les Néogis ont découvert le principe de fonctionnement il y a plusieurs années, permet à des individus de prendre possession de corps élémentaires distants et réaliser ainsi des travaux dans des environnements non supportables sans l'aide de magie. Sachant que le possesseur d'un tel corps élémentaire meurt s'il ne part pas à temps de son hôte, les Néogis ont eu recours à leurs prisonniers pour réaliser différentes missions et en particulier l'exploration du soleil de Mynn afin d'en rapporter le précieux Soufre, composant essentiel de leur boue toxique destinée aux elfes de l'Armada. Les élémentaires sont cependant en permanence

surveillés par les Néogis via le système de communication et les écrans de contrôle.



Dans la peau d'un Avatar

Le fait de s'allonger dans un des sarcophages et d'en coiffer le casque qui s'y trouve plonge immédiatement la victime dans un état catatonique et lui fait reprendre tout aussi vite conscience dans un être élémentaire de feu⁴, appelé « avatar », qui marche à la surface de ce qui semble être une immense pyramide de feu, mais paradoxalement relativement peu chaude. L'avatar a pleinement conscience de ses pouvoirs et capacités, et notamment la possibilité de se déplacer librement dans l'espace mais aussi de traverser la surface sur laquelle il se trouve pour entre à l'intérieur de ce qui est en réalité le soleil de Mynn. Il peut également à tout moment décider de revenir à son corps d'origine, ce qui provoque la dispersion instantanée de l'avatar lui-même.

La personne qui s'allonge sur le fauteuil du milieu de la pièce reste consciente et peut communiquer avec les avatars, quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent. Les écrans au-dessus du fauteuil retransmettent la vision des différents avatars actifs, sous le regard de Néogis ou de gardiens, afin d'éviter les velléités d'indépendance des avatars.

12. Salle de séchage : Des grandes tables permettent de faire sécher la boue toxique issue du bac de mélange puis de la façonner, à l'aide de gants, en une sorte de disque épais qui puisse ensuite être placé dans les fusées qui sont fabriquées à l'Atelier. Une armoire fermée à clé renferme la centaine de « galettes » déjà prêtes (jet de Crochetage DC 40 pour l'ouvrir), correspondant à plusieurs milliers de doses d'un équivalent au Lotus Noir...

13. Bac de mélange : Une trappe située sur le mur du fond (et qui ne peut être ouverte que depuis l'extérieur) permet aux vaisseaux Libellules de décharger directement dans cette pièce les produits toxiques que les Ombres des roches vont chercher sur les différentes planètes, en vue de la réalisation du mélange toxique que les Néogis

⁴ S'inspirer de l'Élémentaire de Feu (taille G), page 79 du Manuel des Monstres

destinent aux elfes de l’Armada : Champignons parasites desséchés de Wirrit, Brume épaissie de Lukkum, Eau polluée de Tryggt et Feuilles d’arbres de Chonnot. Le Soufre de Mynn est également apportée par cette trappe par les Avatars de la salle du même nom, toute proche. Tous ces éléments sont réunis dans un grand bac de métal et mélangés lentement à l’aide de grandes spatules, de façon à laisser se déposer au fond de la cuve une sorte de pâte qui est laissée ensuite à sécher sur les tables de la pièce précédente. Le simple fait d’entrer dans cette pièce mais surtout le fait d’y travailler nécessite de réussir un jet de Vigueur DC 15 pour ne pas être soit même empoisonné par les vapeurs de la cuve et perdre connaissance (tout en perdant 2 points de Vigueur pendant 24 heures). Le prisonnier est dans ce cas ramené par les gardiens dans sa cellule.

A chacun ses secrets

Les PJ’s vont avoir de rares possibilités, en particulier lors des promenades ou de quelques scènes spécifiques, d’apercevoir ou de discuter avec certains de leurs infortunés compagnons. La prison n’est cependant pas pleinement occupée et il n’y a qu’une dizaine de détenus dans le quartier de l’Ombre et une trentaine dans le quartier classique, chacun étant dans une cellule individuelle. La plupart d’entre eux sont des humains originaires de différentes planètes et n’ont pas de caractéristiques particulières, étant pour l’essentiel des nobles ou de riches marchands, mais certains possèdent néanmoins des particularités remarquables.

Qui se ressemble s’assemble⁵

Par facilité ou par conviction, les prisonniers se sont au fil du temps de leur détention organisés en « factions » raciales, regroupées autour d’un leader :

- Les Dracons ont reconstitué un clan à partir des membres de leur race emprisonnés ici, autour d’un chef, Dekkard. Ils ont fini par prendre leur mal en patience et attendent l’occasion propice pour partir d’ici, sans prendre jusqu’alors d’initiatives particulières, préférant considérer leur détention comme un temps provisoire d’étude. Ils sont animés d’une profonde solidarité raciale et agiront en groupe, jamais au détriment d’un de leurs membres.

- Les humains forment au contraire un ensemble beaucoup plus hétéroclite, articulé certes autour de Wotan, mercenaire qui a pris par défaut la gestion du groupe, mais considérant cependant que bien peu de ses membres seraient des soldats « valables ». Chacun suit ses intérêts propres, faisant preuve d’opportunisme si

nécessaire, même si Dillon garde sur certains une autorité morale réelle.

- Les Giffs n’étant que deux, ils ont du mal à constituer un « ensemble », d’autant que Tarkam et Rorik se considèrent comme des rivaux pour mener la révolte parmi les détenus. Ils ont eu du mal jusqu’ici à rencontrer un véritable écho, les humains étant trop peu fiables et les Dracons pas assez motivés pour agir. Dans les limites de leur rivalité, ils seront néanmoins solidaires et n’agiront pas directement contre leur race.

- Les elfes ne sont pas regroupés en faction à proprement parler dans la mesure où les intérêts des 3 elfes détenus sont trop divergents pour qu’ils puissent s’entendre et agir de façon concertée. Chacun d’entre eux poursuit donc ses propres objectifs et relations avec les différentes factions mais évitera autant que possible d’agir directement contre un autre membre de leur race.

Un humain nommé Dillon joue un rôle d’arbitre entre les différentes factions, assurant une sorte d’autorité morale auprès des détenus. Appelé par ces derniers « le Prêcheur », il défend une religion atypique, apocalyptique et millénariste, qui condamne chacun à un destin mortel, la vie n’étant qu’une antichambre vers cette mort. Il a aménagé dans une des salles de promenade une sorte de chapelle dans laquelle il reçoit ceux qui le souhaitent. Les Néogis tolèrent ce culte tant que celui-ci ne devient pas subversif, se rendant bien compte du fragile équilibre qu’il permet de maintenir.

Les détenus les plus remarquables du quartier classique sont les suivants :

- Sarah (matricule 099) est une jeune humaine d’une vingtaine d’années, d’une grande beauté. Un jet d’Intelligence DC 20 permet de se souvenir qu’elle doit correspondre à l’une des trois jeunes filles portées disparues du village de Cormaeryn, au tout début de leurs aventures⁶. Elle avait malencontreusement assisté à la prise de contrôle du comte par le Malaugrym et avait été un temps gardée prisonnière au château puis envoyée ici. Seule sa grande beauté a fait qu’elle a été gardée en vie depuis plus de 2 ans. Elle travaille soit aux cuisines soit dans la Serre et s’efforce de rester discrète tout en conservant l’espoir de s’enfuir et de retrouver son village natal.
- Khuzdûl Maindor (matricule 017) est un nain membre de la guilde des Forgerons Associés, emprisonné ici en raison de sa volonté de révéler aux autorités d’Eauprofonde que les Forgerons Associés avaient voulu vendre à grande échelle de

⁵ Cf. matrice relationnelle des PNJs en fin de chapitre

⁶ Cf. Chapitre 1 « Dans la Gueule du Loup »

la poudre à canon en dépit de l'interdiction des autorités. Tss-DII-Ak a vite compris l'intérêt que représentaient les compétences de Khuzdûl en matière de travail du métal et lui a rapidement confié les tâches les plus complexes de l'Atelier. Conscient que sa vie tient à son obéissance, Khuzdûl s'acquitte de sa tâche sans poser de question, également conscient du potentiel manifestement destructeur de ce qu'il fabrique.

- Loÿs Montedragon (matricule 399) est un humain qui se prétend issu d'une quelconque famille noble mais il s'agit en réalité d'une couverture pour celui qui est en réalité membre du groupe des Xenos, groupe humain qui voue sa vie à l'exclusivité de la race humaine dans l'espace, au besoin en éradiquant toutes les autres races. Il a utilisé ce subterfuge pour se faire volontairement enfermer ici, afin de détruire ce repaire de Néogis, soit en provoquant une explosion soit en la dirigeant vers le soleil (ce qui n'est possible qu'avec l'Etoile Sombre). Il est très taciturne et ne partagera son secret que s'il pense que les PJs peuvent l'aider, par exemple en participant à la mise à feu des explosifs conservés par les Néogis. Assez docile, il s'est arrangé pour être affecté le plus souvent aux tâches de nettoyage, ce qui lui a permis de cartographier la totalité des étages intermédiaires.
- Tarkam (matricule 039) est un mercenaire Giff, membre de la « Compagnie marchande » et ayant à son actif de nombreuses campagnes sur différents mondes. Il avait pu rencontrer un des PJs lors d'une guerre commune qu'il disputait dissimulé sous un sort de Changement d'apparence. C'est lui qui va mener la révolte parmi les prisonniers pour tenter une évasion. Il a en réalité provoqué son emprisonnement ici pour laver son honneur et montrer qu'il est capable de s'évader loyalement d'un tel endroit. Son physique imposant et son charisme acquis sur les champs de bataille en ont fait un leader du Quartier classique. Sa force fait que les gardiens lui confie souvent les tâches de débarquement des marchandises depuis les vaisseaux vers l'entrepôt.

Les détenus du quartier de l'Ombre les plus remarquables sont les suivants :

- Amaury (matricule 682) est un humain ressemblant étonnamment au Comte Enguerrand Cormaeryn (jet d'Intelligence DC 15 pour s'en souvenir). Il s'agit de son frère jumeau qui était avec Sarah au moment de l'attaque du Malaugrym sur le Comte et il est gardé ici pour le faire

avouer ce qu'il sait sur les buts poursuivis par les compagnies marchandes. Il pourra raconter aux PJs les buts initiaux projetés par les Compagnies marchandes, même s'il se méfiera d'eux au début, car il croit que ce sont des complices des Néogis et que ce n'est qu'une autre stratégie pour le faire parler. Emprisonné ici depuis maintenant deux années, il est moralement brisé et à moitié fou. Il sera d'ailleurs à ce titre transféré dans le quartier classique, ne présentant plus de risques pour les Néogis.

- Majer-Veros (matricule 028) est un Dracon membre des Questeurs, capturé alors qu'il était à la recherche du groupe venu cartographier la sphère (et dont le vaisseau s'est écrasé sur Delless). Les Néogis l'ont gardé pour savoir ce qu'il faisait ici et si les Questeurs connaissent l'existence de la sphère d'Ombre.
- Un dénommé Gherm (matricule 512), paladin de Tyr, est un des derniers membres du groupe d'aventuriers de la Fraternité d'Émeraude, farouche opposant de l'esclavagisme. Il avait été récupéré flottant dans le phlogiston en état de mort suspendue mais il est aujourd'hui malade et très fatigué. Il finira par mourir après avoir expliqué que son groupe a été capturé par des flagelleurs mentaux et vendu aux Néogis, qui lui font encore subir toutes sortes de brimades et de tortures.
- Sixte Averroës (matricule 182), humain quasiment en permanence à l'isolement, est l'un des seuls prisonniers capables de piloter un vaisseau spatial et surtout capable de lancer un sort de Porte de Phase de façon à sortir de la Sphère cristalline, sous réserve qu'il ait accès à son livre de sort. Il pourra dire aux PJs qu'il ne sait pas dans quelle sphère cristalline la prison se trouve et donc quelles en sont les voies de sortie, sachant que, parmi les Néogis, seul leur chef Drr-Tss-Yk les connaît (et qu'il ne révélera sous aucun prétexte). C'est un navigateur et explorateur indépendant qui a été capturé alors qu'il entrait juste dans la sphère cristalline de l'Ombre. Les Néogis l'interrogent fréquemment afin de savoir comment il en a eu connaissance et s'il en a parlé à d'autres, mais Sixte est resté muet jusque-là.
- Maelyn, matricule 345 et pupille du Comte Cormaeryn, est arrivée en même temps que les PJs et va rester quelques jours dans les quartiers d'Ombre, le temps d'être interrogée par Ruulduun. Elle sera cependant assez vite considérée comme n'étant d'aucun intérêt et tuée.

Esprit, es-tu là ?

Il se trouve que la prison renferme également une personnalité de prestige qui est cependant ici de son plein gré, à savoir la plus âgée des Sept Sœurs de Mystra, Syluné. Morte une première fois en défendant Valombre, elle s'est sacrifiée une seconde fois en 1374 CV, lors d'une attaque du culte de Shar, pour contrer l'exécution d'un rituel d'Écoulement, visant à créer une immense zone de magie morte.

Cette seconde mort l'a privée d'accès au domaine de la Mère de Magie et l'a condamnée à errer sous forme de fantôme. Elle se déplace au travers des sphères cristallines sans but apparent, compulsivement attirée par son combat contre Shar et les puissantes sources de magie comparables aux Shadevaris, ce qui explique sa présence ici. Elle ne peut plus communiquer directement et ne peut qu'agir sur des sentiments (peur, espoir, courage...), terrorisant d'ailleurs depuis plusieurs mois les Néogis et leurs esclaves qui n'osent plus s'aventurer dans ces niveaux depuis les accès de folie dont ont été frappés plusieurs d'entre eux. C'est d'ailleurs une source de problèmes pour les Néogis et par conséquent de retards dans la fabrication des fusées, plus personne n'acceptant de se rendre dans la Salle des avatars pour aller chercher du Soufre de Mynn ou pour aller à la réserve de poudre noire.

Syluné pourra cependant également communiquer aux PJs en leur envoyant des visions prises dans les esprits des Néogis qu'elle a attaqué, ce qui permettra aux PJs de comprendre qu'ils sont emprisonnés sur une prison située sur une station orbitale le temps que les membres de l'Enclave puissent réaliser le rituel de destruction de l'Anneau de l'Hiver. Elle pourra également ainsi les prévenir du danger qui habite les étages supérieurs de la prison et des risques qu'ils prennent s'ils s'y aventurent...

Un mois sur Port-Hestius

Si chaque journée ressemble à la précédente, certains événements sont néanmoins particuliers...

Après quelques jours au cours desquels les PJs sont laissés croupir en cellule, avec la distribution des repas comme unique distraction, ils sont sortis individuellement de leur cellule pour un interrogatoire. Ce sont donc deux gardiens qui les emmènent l'un après l'autre jusqu'à l'un des cours de promenade du quartier de l'Ombre, dans laquelle ils retrouvent un humain à la mine sinistre, qui ne s'identifie pas. Brutalement installé sur une chaise et frappé si nécessaire, chaque PJ est à son tour bombardé de questions à la fois sur sa compréhension du complot des compagnies marchandes et sur ses activités personnelles susceptibles d'intéresser le représentant de l'Aigle

à Deux Têtes, nommé Ruulduun Oreaphaedon. Leur bourreau n'hésitera pas à prétendre qu'un autre PJ a « craqué » et à utiliser tous les stratagèmes possibles, sachant que ces interrogatoires peuvent durer une dizaine de jours, ou moins en cas d'aveux des PJs. Les PJs n'auront pas droit à sortir de cellule tant qu'ils n'auront pas donné d'informations et Ruulduun tentera de les amadouer en leur faisant miroiter des conditions d'emprisonnement plus favorables s'ils se montrent coopératifs. Il est cependant très intelligent et sera difficile à berner, sachant qu'il n'hésitera à envoyer à l'isolement tout PJ qui se monterait trop rebelle.

C'est au cours d'une de leurs extractions de cellule qu'un des PJs croise un prisonnier revenant également d'une séance de torture. Il s'agit de Gherm et la vision de son visage tuméfié permet de se rendre compte que leur séparation et l'absence de sorts et d'objets magiques rendent les PJs extrêmement vulnérables à l'égard de leurs gardiens...

Un jet de Détection DC 15 permet également de remarquer sur les Néogis la présence d'étranges « cartes », qui sont en réalité les badges permettant d'emprunter l'ascenseur, tandis qu'un même jet DC 20 permet d'avoir un très bref aperçu du Quartier classique et donc de comprendre qu'il y a sans doute ici plusieurs autres détenus.

Quelle que soit leur attitude au cours des interrogatoires, les PJs sont tous en même temps sortis de leur cellule, alors qu'une cloche sonne l'alarme, et sont conduits sous bonne escorte dans les différentes cours de promenade du Quartier de l'Ombre, où ils retrouvent leurs codétenus de ce quartier. Une odeur âcre flotte dans l'air et les PJs aperçoivent sur le chemin, près du puits (11), le corps étendu d'une jeune femme, manifestement victime d'un malaise, qu'un jet de Premiers Soins DC 18 permet d'identifier comme un empoisonnement. Il s'agit de Sarah qui travaillait dans les Serres et qui a été la première victime d'un refoulement d'air dans les conduites de ventilation en provenance de la pièce où sont stockées les boues toxiques. Les gardiens sont en train de condamner l'accès de la conduite depuis cette pièce mais ont préféré sortir les détenus de leur cellule par précaution, compte tenu du potentiel mortel du poison.

Les PJs peuvent profiter de la relative distraction de leurs gardiens pour échanger quelques mots dans la mesure où il s'agit de leur première rencontre depuis leur arrivée ici. Les gardiens ne leur laisseront cependant pas longtemps et les détenus sont raccompagnés en cellule au bout de quelques minutes. Les PJs pourront cependant également en profiter pour remarquer (jet de Détection DC 15) le système de ventilation avec des bouches de diffusion dans les pièces principales et ainsi comprendre qu'ils doivent se trouver au moins sous terre, si ce n'est plus loin...

Que ce soit au cours d'une extraction pour interrogatoire ou au cours d'une promenade si l'un des PJs s'être montré coopératif, les PJs ont l'occasion de revoir le prisonnier qui semblait également l'objet de tortures et aujourd'hui manifestement épuisé, emmené par deux gardiens vers l'autre quartier de détention, avec son paquetage. Les PJs comprendront ainsi que les détenus les plus simples à gérer pour les gardiens sont emmenés dans le Quartier dit « classique » et soumis à un régime moins contraignant. L'un d'entre eux pourrait donc avoir l'idée de simuler le même genre d'épuisement (jet de Bluff DC 20), compréhensible suite aux différentes séances d'interrogatoire, pour en bénéficier aussi...

C'est après 10 à 15 jours de détention, et alors que le rythme régulier de la prison commence à imprégner la vie des PJs, que ces derniers sont simultanément sortis de leur cellule à l'heure de la promenade et emmenés ensemble vers les niveaux inférieurs. Un jet Psychologie DC 15 permet facilement de se rendre compte de l'inquiétude des gardiens à l'idée d'aller dans les niveaux inférieurs, sans recevoir d'explications de leur part. Le Néogi qui les accompagne leur explique sur le trajet ce qui les attend dans la Salle des Avatars, à savoir s'incarner dans un être élémentaire afin d'aller au centre du soleil de Mynn y chercher du Soufre, sans toutefois révéler son utilité. Les PJs seront surveillés pendant toute leur mission⁷ par le Néogi qui s'installe dans le fauteuil du centre de la salle. Il leur fait la promesse, avant qu'ils ne s'installent dans les sarcophages, d'améliorer leurs conditions de détention et notamment, pour ceux qui sont dans le quartier classique, de les autoriser à travailler si la mission est réussie.

Lorsque les PJs reviennent sur Port-Hestius et réintègrent leurs corps, ils découvrent des gardiens terrifiés et regroupés dans un coin, alors que le Néogi qui les surveillait est étendu sur le fauteuil, un piquet de métal planté dans le cœur. C'est l'œuvre de Syluné qui a provoqué la folie d'un des gardiens et le meurtre du Néogi, semant la confusion chez les autres gardiens. Si la mission est réussie, certains des gardiens emmènent les PJs dans le quartier classique afin de leur attribuer à chacun une cellule tandis que d'autres, manifestement attachés au Néogi assassiné, remontent son corps au premier niveau intermédiaire, provoquant les cris des Néogis et des ombres qu'ils croisent.

En passant à côté de la salle du Greffe, les PJs découvrent un nouveau venu dans la prison, avec un demi-orque barbare manifestement encore désorienté du voyage dans l'espace. Nommé Gralumka et originaire de la Haute Forêt, il a découvert les liens qui unissent les différentes

compagnies marchandes, notamment autour de l'Athalantar et menaçait de tout dévoiler, ce qui a conduit l'Aigle à Deux Têtes à l'emprisonner ici pour l'interroger avant de le supprimer.

En cas de mort d'un détenu, soit accidentel soit par la suite de mauvais traitement, Dillon se chargera d'officier pendant une pseudo cérémonie mortuaire réunissant tous les détenus dans la chapelle, avant que le corps ne soit emporté par les Néogis pour être envoyé dériver dans l'espace.

Dans les jours suivants, alors que les PJs ont pu choisir les différentes possibilités de travail dans la prison (à l'Atelier, dans les Serres, à l'Animalerie ou en cuisine) mais également entamer des premiers contacts avec les autres prisonniers, ils sentent qu'une pression inhabituelle anime les gardiens et leurs maîtres. Un jet de Renseignement DC 18 (ou un jet de Lecture sur les lèvres DC 20) permet de comprendre qu'un très important visiteur est attendu dans les prochains jours, afin de constater l'avancement des travaux conduits à l'Atelier. Deux jours plus tard arrive effectivement une délégation à bord d'une Araignée de Mort, comprenant un Néogi et sa garde rapprochée de 20 ombres des roches, dont 2 colossales. Il s'agit en réalité du chef de la communauté Néogi des sphères cristallines, c'est-à-dire « l'Empereur » Krrrs-ssek-zzy, venu sur Port-Hestius afin de vérifier l'avancement des travaux de l'Atelier et mettre la pression sur Drr-Tss-Yk.

Sa présence pendant deux jours mobilise l'ensemble des Néogis, en particulier leur chef, et des gardiens, qui relâchent donc leur surveillance sur les prisonniers pendant cette période, même si cela n'ouvre pas de possibilités d'évasion en l'absence d'initiatives de la part des PJs.

La vie sur Port-Hestius suit ensuite son cours mais, en l'absence de réaction des PJs, leur détention peut s'éterniser, sachant que le délai d'un mois est néanmoins un maximum pour rentrer sur Toril avant l'exécution des plans des adeptes de Shar.

Dans les carrières d'ocre

Rares sont ceux qui le savent mais la présence de Néogis dans la Sphère d'Ombre s'explique également par la présence d'une planète qui recèle des quantités inépuisables d'un composant minéral nécessaire pour la fabrication des heaumes de navigation, à savoir de la poudre d'ocre. Les Néogis entretiennent donc un commerce florissant mais secret avec les Arcanes, seuls capables de forger ces heaumes.

Ces ocres sont extraites de la planète Lukkum, dont le flétrissement a entraîné l'assèchement total de sa masse et dont la terre s'est progressivement durcie et transformée en sable

⁷ Cf. supra « Dans l'ombre de Mynn » pour la description de l'intérieur du soleil

aggloméré, des réactions chimiques lui conférant des teintes variant entre les rouges, les jaunes et les noirs. La planète a cependant conservé une activité tellurique et des volcans exhalent en permanence un brouillard toxique si l'on y reste trop longtemps exposé, ce qui explique pourquoi les Néogis envoient régulièrement sur la planète des équipes de prisonniers afin de travailler dans des carrières artisanales. Cette brume permanente recouvre l'ensemble de la planète et empêche toute vision un tant soit peu lointaine, d'autant plus lors des violentes tempêtes qui balayent régulièrement la planète. Ce phénomène, couplé à l'absence totale d'eau et de nourriture, explique que les Néogis acceptent de laisser les mineurs sur place seuls pendant une à plusieurs semaines, avec juste le ravitaillement nécessaire, de façon à être sûrs de les retrouver à l'issue de la période de travail.

Aucun prisonnier ne sait à quoi sont destinés ces ocres mais tous savent qu'ils sont précieux pour les Néogis et qu'il vaut mieux éviter d'être de « corvée de minerai », les morts d'épuisement ou d'empoisonnement étant nombreux dans les rangs des mineurs.

Alors que la vie carcérale des PJs suit son cours habituel, ces derniers sont emmenés sans explication par les Ombres des roches et conduits devant le Doge, qui leur explique qu'ils sont sans nouvelles de la dernière équipe de mineurs envoyée et que le vaisseau qui devait aller les récupérer est revenu sans eux, la carrière étant vide mais présentant des traces de combat. Il faut donc envoyer une expédition de secours, de façon à au minimum savoir ce qu'il s'est passé et autant que possible récupérer des survivants, qui sont autant de monnaies d'échanges pour les Néogis.

Sans qu'on leur laisse le choix d'accepter ou de refuser, les PJs sont embarqués dans une Libellule accompagnés d'un nombre conséquents d'Ombres, permettant aux PJs d'avoir pour la première fois la vision de leur prison depuis l'espace et de prendre conscience de l'immensité de cet espace qui les entoure, leur concrétisant par ailleurs la difficulté de revenir sur Toril...

La liste des prisonniers disparus ne leur est pas donnée mais un jet de Renseignement DC 18 permet d'apprendre que l'équipe se composait de Killian, Sixte, Slazss, Zaccharia, Wotan et Rorik.

Après une journée de navigation, le vaisseau s'approche de Lukkum et les PJs découvrent une planète de taille réduite, aplatie et manifestement inhospitalière, balayée par les vents et par un brouillard verdâtre dont les miasmes inspirent peu confiance. Sans possibilité de repère particulier, le vaisseau s'oriente vers une zone de la planète creusée de différents trous plus ou moins gros, qui sont autant de carrières d'ocre exploitées puis abandonnées. Les PJs sont sortis ensuite poussés vers une échelle de corde lancée par-dessus le bastingage, permettant de descendre dans un trou d'une dizaine de mètres de diamètre,

dernière carrière creusée par les prisonniers de Port-Hestius.

A. Carrière : Creusée directement dans le sol de Lukkum, cette excavation permet aux mineurs d'être situés en contrebas du brouillard et donc d'en être plus ou moins préservé, même si les effets s'en font sentir au bout de quelques jours, compte tenu des efforts à fournir pour creuser la paroi et remplir les sacs de poudre d'ocre.

Des échelles permettaient manifestement de sortir du trou mais elles ont été brisées et des traces de combat sont visibles, avec des outils éparpillés et quelques restes humains (jet de Fouille DC 18 pour identifier qu'il s'agit de Killian). Un des conduits de la mine mène à un effondrement qui laisse penser que les travaux de mine ont permis de découvrir un réseau de galeries souterraines, duquel se serait sans doute échappé une créature qui a attaqué les mineurs, sans que l'on sache où ces derniers sont...



B. Tunnels : La découverte du reste du corps de Killian, quasiment entièrement dévoré, permet de confirmer l'hypothèse d'une attaque des mineurs, sachant que les traces de sang s'enfoncent plus profondément dans ces tunnels naturels qui se prolongent en boyaux étroits.

C. Boyau : Les PJs doivent s'engager dans ce tunnel soit les pieds soit les épaules en avant, sans savoir ce qui les attend au-delà, et ramper pendant plusieurs dizaines de mètres en légère descente (jet de Volonté DC 15 pour ne pas ressentir les effets de la claustrophobie et rester coincé ici, empêchant les autres PJs d'avancer). Un jet d'Acrobatie DC 18 est nécessaire au bout du boyau pour se rétablir avant la descente en rappel que suppose la caverne qui s'ouvre devant les PJs, sous peine de chuter de 20 mètres (7D6 points de dégâts).

D. Caverne principale : Trois descentes successives en rappel (jet d'Utilisation de cordes DC 18, sous peine de chuter de 20 mètres puis de 40 dans la 2ème portion) sont nécessaires pour accéder au sol de cette caverne, sachant qu'une

petite plate-forme permet de faire une pause entre le 2ème et le 3ème rappel. C'est ici qu'a élu domicile l'un des derniers représentants de la race des Dridges⁸, qui peuplait autrefois la planète. Placé en quasi hibernation, il a été réveillé par l'activité des mineurs et s'est déchaîné contre eux, les poursuivant dans les tunnels jusqu'à ce qu'il soit bloqué par l'eau du siphon qu'ont dû emprunter les mineurs pour lui échapper. Le Dridge est désormais totalement réveillé et attend patiemment soit la sortie des mineurs soit l'arrivée de nouveaux mineurs, profitant des moments de descente en rappel pour les attaquer, en particulier s'il est alerté par des bruits faits par les PJs au cours de leur descente.



E. Tanière du Dridge : Une des extrémités de la caverne constitue la tanière du Dridge, c'est-à-dire essentiellement un amas de rochers dans lequel il s'enfouit pendant ses phases d'hibernation. Le Dridge ne fait qu'un avec la pierre qui l'entoure et est quasiment invulnérable tant qu'il est en contact avec le sol ou une paroi. Il est en revanche très sensible à l'eau. Il faudra donc soit l'attirer et le maintenir dans le siphon soit le suspendre pour pouvoir lui infliger une quelconque blessure.

F. Siphon : Au fond de ce puits se trouve un vestige de ce qu'était la planète auparavant, soit un reste d'eau croupie qui forme un siphon et qui bloque l'accès à la suite du réseau de cavernes. C'est le fait que le réseau soit fermé, sans accès extérieur, qui explique que l'eau ait pu rester emprisonnée ici sans s'évaporer durant toute cette période. Un jet de Natation DC 15 ou de Vigueur DC 18 est nécessaire pour plonger dans l'eau et ne pas se perdre dans la glaise accumulée au don du siphon, pour enfin accéder à la caverne secondaire. La présence d'une ligne de vie, posée par un premier PJ, permet aux suivants d'avoir un bonus de +5 à leur jet.

⁸ Cf. Manuel des Monstres page 80 = Élémental de terre taille TG en termes de caractéristiques mais de 2,5 mètres de haut et sensible aux armes non magiques

G. Caverne secondaire : Cette salle aux dimensions plus modestes que celles de la caverne du Dridge est normalement occupée par les descendants de l'autre race qui existait sur la planète, à savoir des humanoïdes à peau bleue appelés Odux. Ils ont fui lors de l'arrivée des mineurs et ont préféré se réfugier dans les « cheminées », craignant que ces arrivants soient suivis par le Dridge qu'ils craignent par-dessus tout. Un regard attentif (Détection DC 15) permet de remarquer que le sol porte les traces de constructions anciennes en bois et qu'il en subsiste quelques témoignages sous la forme de bases de poteaux pourris. Une Fouille plus poussée (DC 20) permet de soupçonner que des êtres ont vécu ici dans la mesure où les rochers ont été assemblés de façon à former une sorte de campement et qu'une portion de la caverne semble être dédiée à la culture de mousses et de champignons, bases d'une alimentation souterraine.

H. Caverne des mineurs : Cette salle, à laquelle on ne peut accéder qu'en rampant sur une dizaine de mètres, a constitué le refuge des mineurs lorsqu'ils fuyaient le Dridge, considérant que le boyau d'accès leur donnait un avantage sur leur attaquant, mais sans comprendre à ce stade qu'il ne les avait pas suivis au-delà du siphon. Tous (sauf Zaccharia qui avait fui avec Killian, abandonnant les autres derrière) sont plus ou moins blessés mais Wotan est en train de préparer des armes improvisées pour « tenter une sortie », les utilisant d'ailleurs sur les PJs s'ils ne se font pas reconnaître. Rorik et Slazss ont également de la partie, ainsi que Zaccharia qui n'a pas eu le choix, mais Sixte est trop blessé pour pouvoir combattre et il va falloir le remonter à la corde, étant trop faible pour remonter les différents rappels.

Les PJs, d'autant plus s'ils annoncent avoir abattu le Dridge, seront accueillis avec soulagement et ils auront la reconnaissance de tous les survivants, même si Zaccharia ne le montrera pas, qui les aideront dans leurs relations avec les différentes factions sur Port-Hestius.

Le retour à la surface n'est cependant pas de tout repos, dans la mesure où il faut de nouveau passer le siphon avec les mêmes difficultés puis remonter à la corde (jet de Force DC 20, sauf si un PJ aide depuis le haut), en particulier pour Sixte (jet de Force DC 25 compte tenu du fait qu'il ne peut faire aucun effort).

Le groupe retrouve dans la carrière le vaisseau Libellule et est reconduit sur Port-Hestius où leur sont accordés deux jours de repos complets et des repas améliorés, en plus des soins éventuellement nécessaires.

I. Cheminées : Ces formations rocheuses sont en fait des cavités creusées par les racines des arbres colossaux qui existaient autrefois sur Lukkum. Ces racines, en pourrissant, ont laissé la place à ces cheminées, qui servent aujourd'hui

aux Odux comme lieux de stockage de leurs champignons. Ils s’y sont tous cachés lors de l’arrivée des mineurs et ne feront pas signe de vie à l’arrivée des PJs. Seul un jet de Détection DC 20 permettra de voir des traces de pas en direction de l’entrée de ces cheminées, laissant penser que quelqu’un s’y trouve. Les Odux refuseront quoi qu’il arrive tout contact avec les PJs et resteront dans leur caverne après leur départ, étant désormais habitués à ce mode de vie.

S’échapper

Les PJs comprendront donc rapidement qu’il faut s’échapper au plus vite puis rejoindre Toril de façon à contrecarrer les plans de l’Aigle à Deux Têtes et empêcher la destruction de l’Anneau de l’Hiver.

Il existe plusieurs possibilités pour s’échapper, notamment parmi les suivantes :

- Profiter d’une promenade ou d’un passage à l’atelier pour rejoindre les quais d’embarquement
- Provoquer une émeute des détenus et donc suffisamment de désordre pour passer inaperçus
- Corrompre un Néogi pour simuler une extraction et s’enfuir
- Utiliser les conduites de ventilation pour explorer Port-Hestius et rejoindre les quais
- Sortir de la station par l’une des trappes extérieures (citerne, cuisine, bac de mélange...)
- Prendre des otages Néogis (les otages prisonniers et les ombres des roches n’ayant pas de « valeur »...)

L’évasion ne peut au final se faire que par le biais des vaisseaux spatiaux, avec l’objectif de rejoindre au plus vite la sphère torilienne. Il leur faudra donc emprunter soit l’une des Libellules s’ils ne partent qu’avec un groupe restreint soit avec l’Araignée de la Mort en emmenant tout ou partie des prisonniers, ce qui suppose aussi de programmer l’évasion lorsqu’elle est à quai. L’évasion suppose enfin que les PJs soient accompagnés de Sixte Averroës, seul sur Port-Hestius à maîtriser le sort de Porte de Phase et donc seul capable de sortir de la sphère sans avoir besoin de connaître d’éventuels portails permanents.

C’est après trois semaines de détention pour les PJs que le prisonnier Tarkam lance son projet d’évasion en déclenchant une émeute au moment d’une séance de travail. Khuzdûl tente vainement de calmer les détenus qui s’emparent d’outils de l’Atelier tandis que d’autres, menés par Sixte en font de même du côté de l’Animalerie. Loÿs profite du désordre pour se rendre dans les niveaux inférieurs et tenter de localiser la cache d’explosifs

des Néogis dans la mesure où il a compris que les fusées fabriquées à l’Atelier supposent obligatoirement la présence de charges explosives. Il sera cependant empêché d’agir par l’intervention de Syluné qui va le plonger dans une profonde catatonie à l’entrée de la salle 4, ce qui lui vaudra quelques jours d’isolement lorsqu’il sera retrouvé par les gardiens.

Après avoir été débordés dans un premier temps, les gardiens parviennent à reprendre l’initiative (si les PJs ne s’en mêlent pas) en mobilisant l’ensemble des ombres présentes au premier niveau intermédiaire, menées par l’ombre colossale de Drr-Tss-Yk. Ils commencent par isoler les groupes de prisonniers au moyen des grilles puis à entrer en force dans chacune des pièces pour matraquer les détenus et emmener de force les meneurs dans les cellules d’isolement.

Profitant de ce moment où Drr-Tss-Yk est dépourvu de protection rapprochée, son rival Tss-DII-Ak fait parvenir à Sarah une dague empoisonnée par l’intermédiaire d’un de ses esclaves. Cette dernière se faufile alors dans les quartiers des Néogis pour tenter d’assassiner le maître de Port-Hestius mais elle sera rattrapée in extremis par un des gardiens resté en arrière. Sarah sera ensuite traînée par les cheveux jusqu’au centre du quartier classique, où elle sera battue à mort sous les yeux des autres détenus, maintenus à bonne distance par les gardiens...

En cas d’évasion réussie, Loÿs profitera du désordre occasionné par le déclenchement de l’alerte suite à la disparition des PJs pour provoquer l’explosion de son mécanisme peu après l’ouverture des portes vers l’espace. C’est donc depuis l’espace et dans le plus grand silence que les PJs assistent à une puissante gerbe de feu qui traverse de part en part Port-Hestius, provoquant la mort immédiate de tous les occupants qui s’y trouvent encore. La station se coupe dans un premier temps en deux puis sa portion basse explose dans un jaillissement d’étincelles, projetant de nombreux éclats dans toutes les directions, manquant d’ailleurs de peu le vaisseau des PJs. Le feu dévore rapidement tout l’oxygène disponible et il ne reste bientôt que la partie haute de Port-Hestius, éventrée et dérivant dans l’espace mais contenant toujours les Shadevaris...

Dans l’ombre de Mynn

C’est dans ces circonstances que les PJs découvrent l’immensité de l’espace, l’existence de corps célestes gravitant autour d’un étrange soleil pyramidal et la noirceur qui caractérise l’enveloppe de la Sphère cristalline de l’Ombre.

Quelques tours suffisent pour atterrir sur Pajjax mais sa surface n’a globalement rien d’attirant pour des voyageurs et c’est assez naturellement

que les PJs devront se diriger vers le centre de la sphère, en direction de la planète Dellès et du soleil Mynn. Un jet de Détection DC 20 permet d’ailleurs, après quelques jours de navigation, d’apercevoir à la surface de la planète un immense dessin ressemblant étonnamment à un œil traversé d’une épée, un observateur attentif distinguant même les ruines d’un vaisseau au milieu de la pupille. Les vents chargés de nuées d’insectes qui tourbillonnent dans l’atmosphère masquent un peu la vue mais n’empêchent néanmoins pas un vaisseau de se rapprocher et ainsi à ses occupants de confirmer que se trouve bien ici l’épave d’un grand navire spatial, d’une race inconnue. Si les PJs se manifestent, ils voient la porte de la cale s’ouvrir et en sortir un homme barbu et hirsute, l’air à moitié fou, uniquement vêtu d’un pagne mais portant une longue-vue à la main.

Abordé aimablement, il se révélera tout à fait censé et expliquera aux PJs qu’il s’appelle Nominoë et qu’il est membre des « Questeurs », des sages qui dédient leur vie à la quête de connaissance et parcourent les sphères pour assouvir leur soif de réponses, sollicitant parfois les aventuriers pour les aider. Il possède d’ailleurs autour du cou un médaillon représentant le même symbole d’œil et d’épée qu’il a tracé autour de son vaisseau. Il ne sait pas exactement depuis combien d’années il est ici mais il peut expliquer qu’il est le dernier survivant d’un groupe venu cartographier la sphère mais dont le vaisseau a connu une avarie et s’est écrasé ici il y a déjà plusieurs dizaines d’années. Tous ses collègues sont aujourd’hui morts tandis que lui continue d’étudier la planète sans espoir de repartir. Il a été laissé tranquille par les Néogis dans la mesure où la morsure des derniers scarabées qui hantent encore cette planète est hautement mortelle pour eux et paralysante pour leurs esclaves Ombres des roches.

D’autant plus si les PJs sont accompagnés de Majer-Veros, qu’ils auraient fait sortir de sa cellule de Port-Hestius, mais plus simplement avec un jet réussi de Diplomatie DC 18, il pourra retracer aux PJs l’histoire de la sphère⁹ et en particulier sa transformation par Azuth de façon à en faire une prison pour les Shadevaris. Il sait que la sphère est entourée d’un épais nuage d’ombre qui la dissimule au sein du phlogiston et qui recèle de grands dangers. Il sait également qu’il existe des passages libres d’ombre (qu’il a emprunté pour arriver ici) mais ne sait pas les localiser depuis l’intérieur de la sphère. Ne pouvant pas aider les PJs sur ce point, il leur explique la particularité de la planète Kiffin, qui saura sans doute répondre à cette question...

Même si les PJs lui proposent de repartir avec, il préfère décliner la proposition : il se rend compte qu’il a attendu ce moment de très longues années

mais qu’en réalité son destin est ici. Il leur transmet néanmoins une copie de son travail à déposer dans la première enclave des Questeurs qu’ils croiseront sur leur chemin et leur souhaite bonne chance.

Si les PJs ne s’y sont pas déjà rendus via la Salle des Avatars de Port Hestius et s’ils souhaitent le faire maintenant, ils peuvent préalablement continuer leur voyage vers le centre de la sphère en direction du soleil afin d’enquêter sur le stratagème élaboré par Azuth pour enfermer les Shadevaris dans Port-Hestius. Y pénétrer ne se révèle pas difficile dans la mesure où un portail magique transporte quiconque s’approche trop près des parois du soleil directement à l’intérieur mais en revanche y rester s’avère mortel pour celui qui ne s’y est pas préparé, dans la mesure où il y règne une chaleur insupportable due à l’inversion des rayons du soleil (20 points de dégâts par round). Un sort de Protection contre le feu permettra cependant d’en atténuer la douleur et les PJs pourront ainsi faire la découverte, au centre de la pyramide, d’une immense statue de granit rouge de 100 mètres de haut, représentant un homme barbu tenant à deux mains un imposant bâton de mage. A la place du cœur se trouve un impressionnant diamant brillant de mille feux. Un nuage de poussière de soufre flotte en permanence dans l’air. L’arrivée de PJs, que ce soit sous leur forme réelle ou d’avatars, provoque l’arrivée en 1D4 rounds des gardiens invoqués ici par Azuth, à savoir une dizaine de Seigneurs Effrits¹⁰.



Le fait de briser le diamant de la statue (en lui infligeant uniquement pour un total de 100 points de dégât physique) détruit l’idole et plonge le centre du soleil dans une obscurité totale, les rayons étant de nouveau tournés vers l’extérieur. Ce retour à la normal provoque également le redémarrage progressif des mouvements d’Empunatus puis la réapparition de la vie originelle sur les différentes planètes mais rendra également la sphère plus attractive et augmentera le risque de découverte et de libération des Shadevaris...

⁹ Transmission de l’aide de jeu correspondante

¹⁰ Cf. Manuel des Monstres page 99, taille G (15 DV)



Quelques jours de navigation et un nouveau passage à proximité des débris de Port-Hestius suffisent à rejoindre la planète Kiffin. Celle-ci, en réalité une entité vivante, reste dans un état de semi-conscience permanent mais s'éveillera à l'arrivée du vaisseau des PJs. Une énorme bouche et des yeux exorbités apparaissent soudain à la surface de la planète et une voix stridente retentit dans l'espace, interpellant les PJs sur leur identité et les raisons de leur présence. Malgré sa nature, Kiffin a le caractère et l'impatience d'un enfant mal-élevé et ordonnera aux PJs de s'en aller, au besoin en leur criant dessus et en les menaçant de sortir ses tentacules (ce qu'elle ne peut plus faire). Elle connaît cependant très bien la Sphère et il est néanmoins possible de l'amadouer en faisant preuve de beaucoup de patience et en lui proposant un cadeau. Elle sera sensible à l'attention et dira qu'elle apprécierait beaucoup d'avoir en orbite autour d'elle, comme une lune brillante, une des étoiles qui constituent les différentes constellations à la périphérie de la sphère cristalline. Les PJs devront donc naviguer jusqu'à l'une d'elles pour attraper une étoile (ce qui est sans danger) pour ensuite la rapporter jusqu'à Kiffin. Les PJs peuvent également la leurrer en créant l'illusion d'une étoile ou en illuminant un astéroïde, Kiffin ne brillant pas elle-même par son intelligence...

Cette dernière acceptera alors d'indiquer aux PJs les coordonnées des trois points de passages libres d'Ombre pour sortir de la sphère, à savoir l'extrémité de la patte gauche de la constellation du Dragon, l'intérieur de la constellation de la Coupe et l'orbite droit du Crâne. Si les PJs ont été particulièrement aimables avec elle, elle leur recommandera d'utiliser le dernier, nettement moins dangereux. Il faut cependant noter que ces points de passage ne sont pas de portails et qu'ils nécessitent néanmoins le lancement d'un sort de Porte de Phase pour sortir de la sphère...

Une dizaine de jours de navigation suffisent ensuite à rallier l'une des extrémités de l'enveloppe de la sphère cristalline, quel que soit le point de passage finalement choisi, ce qui

permettra d'éviter de ressortir en plein nuage d'Ombre et donc de se faire immédiatement attaquer par une nuée d'ombres. L'examen de cet enveloppe (jet de Détection DC 20) permet d'ailleurs de remarquer, au sein d'épais nuages d'ombres, d'étranges mouvements de l'autre côté de la paroi. Les deux premiers points indiqués par Kiffin sont des ouvertures assez réduites et encombrées de ténèbres et le fait de les emprunter provoque l'attaque de 1D4 ombres (+25% de voir apparaître 1D4 supplémentaires à chaque round, sachant qu'il faut 5 rounds pour ressortir de la couche d'Ombre). Le dernier point est au contraire une ouverture nette dans les ténèbres et l'emprunter ne provoque pas d'attaques d'ombres.

C'est alors que les PJs se préparent à traverser l'enveloppe cristalline qu'à quelques kilomètres à peu d'eux s'ouvrent un passage et qu'apparaît une flotte de plusieurs Araignées de la Mort manifestement armées pour la guerre. Un éventuel ancien prisonnier qui accompagnerait les PJs pourra reconnaître des « Veuves Noires », qui sont des versions transformées des Araignées de la Mort dans lesquelles se trouvent trois fois plus de balistes et de catapultes que la normale, avec également quatre bombardes (2D10 points de dommages contre les individus, 1D6 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/3, 3 servants nécessaires). Ce sont de redoutables machines de guerre, envoyées ici par les Néogis dès qu'a été perdu le contact télépathique qui unit les gardiens de Port-Hestius avec les Néogis de la sphère torillienne.

Ces vaisseaux aperçoivent immédiatement l'embarcation des PJs et entament la poursuite, si nécessaire en passant derrière eux en direction du phlogiston...

Personne ne t'entendra crier

Les PJs s'engouffrent donc dans le passage, au travers d'ombres plus ou moins épaisses, et découvrent alors ce qui baigne les sphères cristallines, à savoir le phlogiston. Si les PJs essayent de se dissimuler dans la zone d'ombre qui entoure la sphère (ce qui sera efficace contre les Néogis et leur permettra de gagner du temps, dans la mesure où la visibilité est limitée à 2 mètres, mais avec aussi une température de 10°C), ils sont immédiatement attaqués des hordes infinies d'ombres¹¹ (50% de chances d'attaque de 1D4 ombres tous les rounds suivants).

Le fait de gagner du temps sur les Veuves Noires sera absolument nécessaire dans la mesure où les PJs se rendront vite compte que ces dernières sont moins manœuvrables mais aussi bien plus rapides que leur propre vaisseau.

¹¹ Cf. Manuel des Monstres page 147



Commence alors une longue course-poursuite à travers le phlogiston, entrecoupée de phases de combat contre les Veuves Noires. Ces dernières sont cependant bien mieux équipées que le vaisseau des PJs et le combat est inégal (d'autant plus que, sauf si un des PJs possède l'expérience du maniement des armes de siège, une pénalité de -4 s'applique aux jets d'attaque), rendant malheureusement certaine et fatale...

Mécaniques du combat spatial

La capacité et la vitesse de mouvement d'un vaisseau (qui s'exprime en nombre de cases pouvant être parcourues chaque round sur la carte stratégique) sont toujours fonction du heaume de navigation utilisé sur le vaisseau concerné et donc du niveau du lanceur de sorts coiffant le heaume (capacité obtenue en divisant le niveau par 2 pour un heaume majeur et par 3 pour un heaume mineur).

Se déplacer d'une case ou se tourner d'un « cran » coûte normalement un point de déplacement, sachant que la manœuvrabilité influe également sur cette capacité à tourner : un vaisseau de classe A peut se retourner sans dépenser de points, un vaisseau de classe B ou C ne peut tourner que deux crans maximum à chaque fois qu'il avance d'un point et un vaisseau de classe D ou E ne peut tourner que d'un cran par case parcourue. Le porteur du heaume doit décider au début de chaque round s'il mobilise tout ou partie de vitesse rendue possible par son heaume et n'est donc pas obligé d'utiliser tous ses points à chaque round. L'accélération et la décélération dépendent cependant de la manœuvrabilité du vaisseau concerné, une classe de C ou mieux permettant d'augmenter ou de diminuer sa vitesse de 3 points tandis qu'une classe D ou E ne peut le faire que de deux points. Les actions de mouvement sont réalisées (dans l'ordre déterminé par le jet d'Initiative du navigateur) avant la résolution des actions de combat (dans l'ordre des jets d'Initiative individuels).

Si le combat rapproché entre les équipages de deux vaisseaux opposés (situés sur la même case de la carte) est similaire à un déroulement de combat classique, le combat à longue distance implique l'utilisation de machines de sièges beaucoup plus puissantes. Le servant principal de chaque arme doit déclarer au début du round s'il vise le vaisseau lui-même ou l'équipage, ce qui détermine les points de dommage infligés, sachant tout de même que 10 points de dommages infligés à un adversaire physique entraîne également un point de dommage pour le vaisseau (arrondi à l'inférieur). Toutes les machines de siège font un jet de dégât critique un jet de 20, avec un multiplicateur de 3 des points de dommages. Lorsqu'un vaisseau perd plus de la moitié de ses points de dommage, il perd deux crans de manœuvrabilité. Lorsqu'il est réduit à 0 point de dommage, il se brise en plusieurs morceaux (provoquant à plus ou moins court terme la mort par asphyxie des survivants) et le porteur du heaume de navigation doit réussir un jet de Volonté DC 20 pour ne pas tomber immédiatement dans le coma pendant 1D4 jours).

Sachant qu'il faut près de 20 jours pour aller de la sphère des Ombres à la sphère incluant Toril, malgré les meilleurs efforts des PJs, leur vaisseau finira par subir des dégâts trop importants pour qu'il ne résiste. Les PJs devront donc se résoudre à l'évacuer au moyen des barges de sauvetage (présentes en soute dans les Araignées) avant que le vaisseau ne se disloque, dispersant ainsi l'enveloppe d'air qui l'entoure et les plongeant alors dans un état de mort suspendue, caractéristique du phlogiston.

C'est alors qu'ils assistent à la destruction finale de leur vaisseau et qu'ils voient les Veuves Noires se rapprocher inexorablement de façon à les attraper au moyen de leurs bras articulés que les voient apparaître soudainement un vaisseau ressemblant étonnamment à une vipère noire qui se précipite entre leur canot et les Veuves noires. Les canots se retrouvent pris dans la gravité de ce vaisseau dont la manœuvre audacieuse surprend les Néogis qui mettent plusieurs secondes à réagir, délai suffisant pour qu'une trappe s'ouvre dans le vaisseau noir et qu'un homme fasse signe aux PJs de les rejoindre au plus vite.

Solitaire mais pas volontaire

Yann le Solitaire est le dernier survivant d'un groupe d'aventuriers nommé la Fraternité d'Émeraude, tous des anciens esclaves de Néogis et qui avaient voué leur vie à la lutte contre ces derniers. Leur vaisseau, la « Vipère », était rapidement devenue le pire cauchemar des Néogis qui avaient souffert à plusieurs reprises des attaques rapides mais douloureuses de la Fraternité. Les circonstances de leur disparition ne sont pas connues mais les mieux informés

soupçonnent qu'ils sont été victimes de flagelleurs mentaux, seul Yann ayant pu s'échapper.

Ce dernier a pu conserver leur vaisseau, qu'il a continué à améliorer et à enrichir en termes d'armement. On peut principalement le rencontrer dans la sphère torilienne mais Yann passe de plus en plus de temps à s'aventurer au-delà, afin de contrecarrer les plans des Néogis dans les autres sphères.

L'un des derniers souvenirs qu'il a pu garder de la Fraternité est une « Couronne des étoiles », genre très particulier et extrêmement rare de heaume de navigation qui prend ici la forme d'un bracelet d'argent ornée de très fines gravures. Cet objet est intimement lié à la Vipère (lui conférant une capacité de mouvement similaire à un heaume mineur) et ne peut être utilisé pour commander un autre vaisseau. La Vipère peut être conduite par une seule personne mais peut également avoir un équipage de 24 personnes et embarquer près de 24 tonnes de chargement. Elle possède une classe d'armure de 16, 29 points de dommages possibles et une classe de manœuvrabilité de A. Elle dispose d'une catapulte moyenne située sur le pont supérieur, à la proue, et de trois balistes moyennes (3D6 points de dommages contre les individus, 1D3 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 4, CDT de 1/3, 2 servants nécessaires pour chacune) à la poupe. Montées sur des tourelles rotatives, les balistes peuvent tirer dans toutes les directions. Une bombarde se trouve sur le pont inférieur, à l'arrière du vaisseau. Tous les systèmes d'armes sont chargés et prêts à tirer, les servants n'étant réellement nécessaires que pour les recharger. La pointe du vaisseau est en réalité un bélier capable de briser en deux des vaisseaux de taille modeste mais aussi d'infliger des dégâts conséquents à un vaisseau plus important (2 points de dommage par case parcourue en ligne droite dans le round avant d'atteindre la cible).

Le pilote du vaisseau, seul à bord, confie aux PJs trois tubes qu'il présente comme des « canons de Shou Lung » et leur ordonne de tirer sur les Veuves Noires tandis qu'il s'occupe des manœuvres d'esquive. Ces fusées de guerre de mesurent deux à trois mètres de long et sont remplies de poudre noire. Leur portée peut être calculée très précisément en modifiant la trajectoire grâce à l'inclinaison variable du cadre sur lequel elles sont fixées. En plus de leur charge explosive, les fusées contiennent divers éléments pyrotechniques produisant des bruits assourdissants, de la fumée et des éclairs aveuglants, destinés à désorganiser et effrayer les survivants à l'explosion. Chaque fusée possède une portée de 300 mètres (soit une case) et provoque 2D10 points de dégâts (20/*3) contre les personnes (et 1D6 contre les vaisseaux), avec néanmoins une possibilité d'échec sur des jets de

de 1 ou 2, provoquant une explosion pour 1D8 points de dégâts.

Sans attendre le résultat des tirs des PJs, leur sauveur disparaît dans le vaisseau puis, quelques secondes plus tard, des écuelles s'ouvrent dans la coque de la Vipère et une énorme déflagration se fait entendre, accompagnée d'un épais nuage d'étincelles. Un jet de Réflexes DC 18 est nécessaire pour ne pas perdre l'équilibre et se retrouver assommé contre le bastingage, les fusées gnomes que vient d'allumer le pilote propulsant la Vipère hors de portée des Veuves noires...

Le pilote ressort quelques instants plus tard, le visage noir de fumée, s'essuie et se présente comme étant Yann le Solitaire avant de s'enquérir de la santé de chacun. Il leur annonce que les dégâts subis par les Néogis et l'avance prise grâce aux fusées devraient leur permettre d'être tranquilles quelques temps mais sans doute pas définitivement.

Il profitera du voyage pour leur raconter son histoire et leur parler de son expérience des voyages spatiaux, étant inépuisable sur le sujet. Il sera attristé d'apprendre la mort de son dernier compagnon, Gherm, le paladin de Tyr rencontré en prison. Yann leur explique qu'il a voué sa vie à combattre les Néogis et leur propose spontanément de les ramener dans la sphère torilienne, plus précisément sur le « Rocher de Bral » afin qu'ils trouvent un moyen de revenir sur leur monde, lui-même n'ayant pas la capacité avec son vaisseau d'amerrir.

C'est alors que le voyage à travers le phlogiston se termine et que l'enveloppe de la sphère torilienne commence à être perceptible qu'apparaissent soudainement leurs poursuivants Néogis qui sont également rejoints par une autre flotte d'Araignées mentales, dont les équipages ont été alertés télépathiquement. Le combat reprend donc avec de nouveau un équilibre des forces qui penche très nettement en faveur des Néogis. Yann confie la défense de son vaisseau aux PJs tandis que lui-même se charge des manœuvres pour limiter au maximum les angles de tirs adverses mais, à nouveau, quels que soient le succès des PJs, la Vipère subit de lourds dégâts et ne semble pas en mesure de s'échapper. Yann leur crie alors qu'ils ne vont pas avoir le temps de rejoindre un portail d'entrée dans la sphère, ce que souhaitent éviter les Néogis, et qu'il va donc falloir « improviser », sans plus de précisions.

Compte tenu du temps important nécessaire pour créer magiquement un portail, les options semblent cependant très limitées et les Néogis, visibles depuis le pont supérieur, semblent jubiler, sûrs de leur victoire prochaine, alors même que Yann ne semble pas s'en inquiéter outre mesure et semble chercher quelque chose dans l'espace, à proximité d'un groupe d'astéroïdes.

Alors que les Néogis se rapprochent dangereusement, Yann semble soudain discerner quelque chose et empoigne un porte-voix pour appeler un certain « Anbraxas » pour l’informer de sa présence. Un jet de Détection DC 18 permet de remarquer une subtile transformation dans l’air et la matérialisation progressive de l’immense silhouette d’un Dragon stellaire, qui rugit à la vue du vaisseau de Yann. Le dragon lui-même n’a pas de consistance matérielle et seules des gemmes brillent à l’intérieur de son corps, formant autant de réservoirs de connaissances accumulées par ce type de dragon.



Yann reprend la barre pour esquiver un souffle désintégrant du dragon et, tout en multipliant les manœuvres d’esquive (et alors que les Néogis s’éloignent prudemment), explique aux PJs qu’il avait pu convaincre ce dragon de lui donner la gemme correspondant à la mémoire d’un ancien navigateur (ce qui lui avait permis de localiser la Sphère d’Ombre) en échange d’informations sur la Compagnie du Calice (une fraternité mercenaire d’une lointaine sphère), informations qui s’étaient révélées fausses, ce qui explique la colère du dragon. Yann leur explique que s’ils sont touchés par le souffle du dragon, ils seront désintégrés et eux-mêmes transformés en gemmes de connaissances. Alors que la Vipère louvoie et semble sur le point de s’écraser sur la paroi de la sphère torilienne, Yann redresse brutalement le vaisseau afin de se faire dépasser par le dragon qui passe à travers la paroi et ouvre ainsi un portail temporaire, dans lequel s’engouffre juste après la Vipère.

Yann accélère ensuite pour laisser derrière lui le dragon furieux de ne pas s’être vengé, permettant ainsi aux PJs de prendre de l’avance sur les Néogis, restés de l’autre côté de la paroi de la sphère.

Jamais été aussi près...

Commence alors un trajet de 30 jours pour aller de l’extrémité de la sphère jusqu’aux Larmes de Sélûné et au Rocher de Bral, sachant que la

Vipère commence à être à court de ravitaillement d’eau, de nourriture et d’air, et surtout a été très touché par les combats contre les Néogis. Yann avertit les PJs qu’il n’avait pas prévu d’avoir autant de passagers et de faire un tel trajet, ce qui implique que ses réserves d’eau et de nourriture ne sont pas suffisantes et qu’il va donc falloir prévoir un ravitaillement avant d’arriver sur Bral. Les éventuels adeptes de magie divine ressentent immédiatement une proximité renouvelée avec leur divinité et peuvent, après un temps de repos, de nouveau apprendre leurs sorts au-delà du niveau 3.

Le voyage permet ainsi aux PJs d’apercevoir des corps célestes qu’ils ont l’habitude de contempler depuis Toril, passant notamment à une distance respectable de la planète H’Cathia et apercevant au loin la luxuriante planète Garden. Yann en profite pour donner aux PJs un aperçu plus complet des composantes de la sphère torilienne et de leur parler du Rocher de Bral¹², qui se trouve être un de ses points de passage habituels.

C’est à proximité de Garden que, dissimulés jusque-là par un des douze satellites de la planète, réapparaissent des vaisseaux Néogis qui déclenchent immédiatement une salve destructrice qui perfore en de multiples endroits la coque de la Vipère et manque de la briser en deux, entraînant une perte de contrôle et une lente descente, attirée par la gravité de la planète. Dans un dernier effort, Yann parvient à redresser la barre pour diriger la Vipère vers le satellite Féérie, connu pour héberger une partie de la flotte de l’Armada elfique, ennemi traditionnel des Néogis. Ce n’est que quelques minutes après ce mouvement qu’apparaissent trois croiseurs elfiques, qui ouvrent le feu immédiatement sur les Araignées mentales et les Araignées mentales engagées à la poursuite de la Vipère, tandis que cette dernière, à bout de forces, plonge dans les profondeurs de la jungle de Garden...



¹² Obtention des aides de jeu « Horizons lointains » et « Bienvenue au Rocher de Bral »

C'est dans un assourdissant vacarme de branches brisées et d'arbres arrachés que la Vipère traverse les frondaisons de la jungle avant de voir sa chute progressivement amortie par la végétation, pour finalement rester suspendue entre plusieurs immenses lianes, plus larges que des câbles. Un profond silence s'installe soudain et les PJs ne sont bientôt plus entourés que du bruit des derniers oiseaux qui s'envolent et d'animaux mystérieux qui fuient la zone de crash. La nuit tombe progressivement alors que Yann fait le tour du vaisseau et indique un repos forcé de plusieurs jours, le temps de faire les réparations nécessaires, sachant que l'idéal serait également d'en profiter pour refaire le plein de nourriture et d'eau potable...

Le jardin d'Eden

La septième planète du système torilien a une double particularité, à savoir le fait de posséder douze satellites, tous très différents, et de n'être en réalité qu'un agglomérat de rochers, liés ensemble par les racines d'un seul même arbre et partageant la même atmosphère. Ces astéroïdes sont suffisamment écartés l'un de l'autre, de 30 à 100 mètres, pour que l'on puisse passer entre eux, ce qui explique que la planète soit le repaire de multiples groupes de pirates qui y dissimulent leurs vaisseaux au plus profond des racines.



Cet état de fait ne doit cependant pas masquer ce qu'est véritablement la planète, à savoir un extraordinaire gisement de vie végétale dans lequel coexistent des milliers d'espèces avec un arbre aux dimensions gigantesques, que les barbares de Toril appellent le Fils d'Yggdrasil, l'Arbre-Monde. Une faune modeste mais néanmoins présente (et souvent carnivore !) habite les frondaisons des arbres et contribue à l'équilibre de ce fragile écosystème mais constitue également une perpétuelle menace pour les arrivants sur ce monde, souvent surpris par l'implacable « loi de la jungle »...

Garden ne possède pas de mers mais de larges lacs, alimentés par les pluies continues qui tombent au moins une fois par jour sur chaque portion de la planète. La végétation s'est adaptée à un taux d'humidité proche de 100% et des températures comprises entre 30 et 50°C et est devenue extrêmement invasive, grandissant à une vitesse vue nulle part ailleurs et détruisant toute construction en quelques semaines. De plus existent une multitude d'espèces de champignons

dont les spores se révèlent mortelles (de façon similaire au toucher d'une momie) pour toute personne restant trop longtemps sur la planète sans soins particuliers.

Les PJs ne risquent rien tant qu'ils restent dans la Vipère mais il leur sera cependant nécessaire de s'en éloigner. Ils découvrent alors une jungle hostile extrêmement luxuriante dans laquelle chaque bruit et chaque mouvement peut être signe de danger, d'autant plus que la végétation leur est totalement inconnue, avec des couleurs et des tailles de végétaux semblables à nulle autre. Une exploration prudente de la forêt permet de prendre conscience de la nature de la planète, même si sa taille donne l'impression de prime abord qu'il s'agit d'une masse rocheuse semblable à Toril, et de se rendre compte que l'endroit est suffisamment giboyeux pour envisager de poser des pièges ou de chasser, sachant que cela permet également de supposer qu'il existe un point d'eau accessible. Cette exploration se fait sous le regard très discret (jet de Détection DC 25 pour les remarquer) des habitants du lieu, à savoir des elfes sylvains indigènes, plus grands qu'un humain et à la peau bleutée. Armés de coutelas d'os, d'arcs et de flèches empoisonnées (à base de spores de champignons mortels), ils se contentent dans un premier temps de surveiller les nouveaux arrivants pour juger leur comportement et s'ils sont respectueux de la Nature qui les entoure. Ces elfes, sans lien avec ceux de l'Armada, n'hésiteront pas à tirer pour tuer ceux qui abattront des arbres sans nécessité, feront du feu inconsidérément ou tueront des animaux pour le plaisir.

Les PJs vont d'ailleurs démontrer leurs capacités en forêt puisqu'ils vont être pris en chasse par l'un des plus redoutables prédateurs de la forêt, un Krenshar¹³, alors même qu'ils découvrent un petit lac dans lequel se jette une charmante cascade.



Si les PJs parviennent à lui échapper ou qu'ils le mettent en fuite sans absolument le tuer, les elfes finiront par se montrer en leur disant vouloir connaître leurs intentions et leur enjoignant de

¹³ Cf. Manuel des monstres, page 122, taille TG (12 DV)

quitter la planète au plus vite, avant que les spores des champignons ne fassent leur effet et que leur peau commence à pourrir lentement.

Yann préfère ne pas trop se montrer de peur que les elfes de Garden ne soient en contact avec les elfes de l'Armada, avec qui il n'est pas en très bons termes, en raison d'une sombre histoire de cargaison non payée ou non livrée sur laquelle il ne souhaite pas s'appesantir.

Les elfes leur feront comprendre que malgré les talents de menuiserie des PJs et de Yann, il ne sera pas possible de réparer le vaisseau avant que les spores ne fassent effet. Il est donc nécessaire qu'ils trouvent des pièces de rechange (en particulier toutes les pièces métalliques) au lieu de les fabriquer eux-mêmes. Les PJs peuvent ainsi apprendre par les elfes qu'un repaire d'orques du clan du Soleil Noir, situé à proximité, abrite plusieurs épaves de vaisseaux, et donc les pièces nécessaires pour réparer la Vipère. Ces orques sont liés à la guilde des Enchaîneurs, esclavagistes humains souvent associés aux Néogis qui ont capturé certains des membres du clan elfe, notamment leur chef Nadriendel. Les elfes indiquent donc aux PJs l'entrée de leur repaire et leur demandent de faire leur possible pour libérer les membres de leur clan.

Le repaire lui-même est creusé dans les racines de l'arbre-planète et presque entièrement dissimulé par une chute d'eau. Les elfes accompagneront les PJs jusqu'à quelques centaines de mètres des différentes entrées et les préviendront de la présence de guetteurs, souvent très bien dissimulés (jet de Détection DC 20 pour remarquer les groupes de guetteurs, toujours par 2 et munis de cornes pour avertir d'une éventuelle arrivée). Le clan orque compte une centaine de membres en tout mais il n'y en a jamais plus de la moitié présent au repaire, les autres étant en « opération »...

1. Chaînes : Ce poste de garde est protégé par de lourdes chaînes qu'une manivelle permet de remonter rapidement en cas d'intrusion, de façon à immobiliser un éventuel vaisseau.

2. Accès principal : Cette porte, située au niveau du sol, est percée de multiples ouvertures permettant de tirer au travers avec des arbalètes.

3. Cachots : Les prisonniers des orques sont enchaînés à des anneaux massifs scellés dans le rocher. C'est ici qu'attendent les trois membres du clan elfe, leur chef Nadriendel étant trop blessé pour pouvoir se déplacer sans aide.

4. Quartiers des Chamans : Les murs de ces pièces sont ornés de décorations sanglantes et de différents trophées de chasse ou de guerre. Ce sont les quartiers d'habitations de la dizaine de prêtres de Gruumsh qui dirigent collégalement le clan. La pièce du fond permet de stocker les

butins les plus précieux, notamment un coffre contenant l'équivalent de 2.000 pièces d'or en pierres précieuses.

5. Quartiers des Soldats : Pièces sommaires meublées de paillasses et de lits superposés, elles accueillent les pirates de passage, sachant qu'il n'y a pas de places attribués. De grands râteliers permettent de poser les armes le temps du repos, pour l'essentiel des épées et des lances, ainsi que des arbalètes.

6. Stockage : De grands tonneaux accueillent de la viande salée tandis que sont entreposés dans un autre coin des ballots d'étoffes précieuses, produit de la dernière attaque d'un des vaisseaux pirates. On trouve également dans cette pièce l'équipement et l'outillage nécessaire pour les opérations de piraterie (cordes, grappins, boucliers, armes...).

7. Quai principal : C'est aux remparts crénelés que sont accrochés les vaisseaux arrivants, afin d'en débarquer la cargaison, avant de les arrimer au sol. De lourdes portes permettent d'empêcher l'accès au repaire lui-même.

8. Tour de guet : Deux balistes rotatives permettent de tirer simultanément en cas d'intrusion par la chute d'eau et par l'accès du fond. Quatre orques sont postés en permanence à cet endroit.

9. Forge : Une forge rudimentaire permet aux orques de fabriquer leurs propres armes et de renforcer leurs armures de cuir. Une légère fumée s'échappe de la pièce mais se confond rapidement avec l'écume de la chute d'eau. L'accès à la forge proprement dit est dissimulé par un rideau de végétation (jet de Détection DC 18 pour la remarquer).

10. Atelier : Des tables permettent de travailler le cuir et de réparer les armures des orques tandis que la pièce du fond permet de stocker le charbon et le métal nécessaire pour la forge, ainsi que les pièces les plus précieuses pour l'entretien des vaisseaux spatiaux, notamment toute la visserie et clouterie nécessaire.

11. Atelier mécanique : Un quai rudimentaire permet d'accueillir un vaisseau endommagé tandis que des établis sont chargés d'outils divers et variés pour faire tout type de réparation, que ce soit sur les voiles ou les coques.

12. Chute d'eau : Une puissante barrière d'eau barre l'accès à la partie principale du repaire des orques du Soleil Noir et ne peut être franchie qu'en se trouvant à bord d'un vaisseau spatial. Des ponts de lianes, laissés habituellement battant dans le vide pour dissimuler leur présence, permettent de passer sur le bord de la chute et ainsi de rejoindre les ateliers.

Si les PJs parviennent à libérer les elfes, c’est tout le clan qui se proposera pour réparer la Vipère et qui va proposer pour cela aux PJs de réaliser le rituel d’Yggdrasil, qui permet de faire appel aux forces de la Nature.

Retour à la Terre

Les PJs sont emmenés à la nuit tombante dans une clairière naturelle, entourée de hauts arbres et d’une multitude de champignons exotiques de différentes tailles, qui deviennent phosphorescent au fur et à mesure que l’obscurité se fait, illuminant la scène d’une blancheur surnaturelle. Les PJs se font alors laver les pieds et les mains par Nadriendel à l’aide d’une source située à proximité puis sont invités à s’asseoir sur le sol moussu en formant un cercle, les elfes en restant eux-mêmes à l’extérieur, sous les arbres, afin de ne pas troubler le rituel. Alors que les lunes de Garden font progressivement leur apparition et que la forêt elle-même semble retenir son souffle, Nadriendel se présente au bord du cercle formé par les PJs avec une écuelle remplie de fleurs coupées, de feuilles d’arbre (chêne, frêne et aubépine notamment) et de racines (gingembre essentiellement) et demande « la permission au Petit Peuple d’entrer dans ce cercle », tandis que monte une lente mélodie chantée par son clan dans une langue très ancienne et inconnue des PJs. Un jet de Connaissances des Mystères DC 20 permet cependant de comprendre qu’il fait référence à des temps très anciens, où « Tout n’était qu’Un » et où « Ténèbres et Lumière n’étaient pas encore ».

Si les PJs sont jugés sincères dans leur approche de la Nature, qu’ils sont donc réellement respectueux de la planète et de la Vie en général, l’esprit de Garden accepte la demande des elfes et donc d’entrer en communication avec les PJs, le rituel pouvant alors se poursuivre.

A contrario, si les PJs sont rejetés par l’esprit de Garden, ils se réveilleront au petit matin, également seuls mais sans que leur vaisseau ait été réparé, les laissant donc se débrouiller sans aide pour s’extraire de cette planète.

Sans que rien de très significatif ne se passe lorsque Nadriendel dépose son plat d’offrandes au milieu du cercle, les PJs sentent imperceptiblement bouger la mousse et les racines qui les entourent et qui se mettent à grimper le long de leur corps, les recouvrant progressivement entièrement, alors qu’apparaissent de petites lucioles dans l’ombre des arbres et qu’une brise légère caresse le visage des PJs, autant de signes que l’esprit de Garden accepte de les accueillir en son sein.

Les PJs perdent alors brièvement conscience et se retrouvent flottants dans une sorte de néant, dans lequel n’existe aucune matière et qui baigne dans une lumière tamisée qui ne crée aucune ombre. C’est avec un profond respect mais aussi une

réelle terreur qu’ils entendent s’adresser à eux une Puissance « première », bien au-delà de l’esprit de Garden mais qui utilise celui-ci pour examiner les PJs. A l’origine de tout, avant la création des Sphères, cette Puissance est toujours intriguée par la nature éminemment complexe des mortels qui habitent ses mondes et en particulier par ceux qui la sollicitent via ce rituel, compte tenu de leur implication dans le destin du monde de Toril et de leur rôle dans la lutte qui oppose Shar à Sélûné. Elle va donc sonder les PJs afin de comprendre leurs motivations et leurs ambitions propres (chaque échange se faisant de façon dissociée), comme un enfant pourrait examiner ses jouets, sans jamais les juger. Les PJs sont facilement conscients d’être en présence d’une entité qui les dépasse et peuvent en profiter pour lui poser des questions sur les sujets qui les intéressent, sans jamais toutefois être sûrs d’avoir une réponse ni même d’en comprendre le sens ou la portée réelle...

Les PJs reprennent ensuite conscience dans une clairière vide, alors que le soleil est déjà haut dans le ciel et que les elfes ont repris leur existence dissimulée, remarquant leur vaisseau à proximité, entièrement réparé par la grâce de Garden.

Si les PJs ne sont pas parvenus à libérer les elfes où qu’ils ont été rejetés par l’esprit de Garden, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes pour faire les réparations nécessaires, ce qui prendra plus d’une semaine (un point de dommage réparé par semaine, doublé en cas de réussite d’un jet de Profession Charpentier DC 15). Il faudra dans ce cas impérativement qu’ils se fassent soigner au plus vite et au plus tard en arrivant sur Bral, sous peine de subir les effets des champignons (jet de Vigueur DC 16 pour ne pas perdre 1D3 points de Constitution et de Charisme, par jour après une période d’incubation d’une semaine, jusqu’à la mort de la victime et sa décomposition rapide). Le prêtre lançant le sort de Guérison des Maladies doit réussir un jet DC 20 basé sur son niveau pour qu’il fonctionne mais un sort de Délivrance de la malédiction ne nécessite pas ce jet.

Bienvenue sur Bral

Il faut encore plus de deux semaines pour parvenir en vue de Toril et à proximité des astéroïdes des Larmes de Sélûné. La vision de la planète Toril, de ses différents continents et des océans qui les bordent est un spectacle extraordinaire pour les PJs qui découvrent la beauté de leur monde natal depuis l’espace.

Leur attention est à peine détournée par l’apparition d’un énorme rocher sur lequel se dresse une véritable cité, dominée par un château

et possédant des nombreux docks permettant à des vaisseaux spatiaux d'accoster.



Yann se dirige sans hésiter vers l'un des pontons disponibles, ce qui provoque l'apparition d'hommes en uniforme munis de drapeaux qui leur permettent de diriger la manœuvre de façon à éviter les collisions entre les entrants et les sortants et d'indiquer le ponton d'arrivée. Sitôt le vaisseau arrimé, les douaniers se présentent à la passerelle mais ne montent pas à bord, se contentant de demander à Yann s'il possède des marchandises à déclarer et à inspecter. Ils semblent d'ailleurs bien connaître Yann et s'étonnent du fait qu'il n'ait rien à déclarer. Yann s'acquitte d'une taxe de « renouvellement d'air », à hauteur de 1 pièce d'or par personne à bord et par jour, avec un minimum de 7 jours.

Après leur départ, Yann demande aux PJs de lui rendre service en prenant sur eux un petit sachet de gemmes (normalement sévèrement taxées) en contrebande afin de l'apporter au propriétaire du bar « L'Éveil de l'Océan », un Néogis nommé Brassons, sans avoir à régler de taxe ni surtout attirer l'attention. Il est conscient des risques que cela fait peser sur les PJs (qui risquent au minimum une forte amende ou même d'être condamnés à travailler dans les champs situés sur l'autre face du Rocher) mais il compte sur leur gratitude pour qu'ils lui rendent ce service, d'autant qu'ils ne sont pas connus des autorités et qu'ils n'éveilleront donc pas l'attention. Il leur explique que ce Néogis est un renégat pour les membres de sa race, d'autant plus qu'il a dédié sa vie à Torm, faisant par ailleurs de lui l'un des seuls Néogis de Bral à pouvoir s'afficher sans contraintes.

C'est finalement sans intervention des douaniers et sans événements particuliers que les PJs parviennent dans cette taverne. Brassons prend le paquet sans dire un mot puis leur paye une tournée tout en les faisant parler de ce qui les amène ici. Il pourra, au cours de la discussion, expliquer aux PJs les liens qui existent entre les Néogis et les Malaugryms et que les PJs sont déjà recherchés ici par les Néogis (qui n'ont cependant

pas encore averti les compagnies marchandes de leur faute). Il leur explique également que cela ne va sans doute pas tarder dans la mesure où les Néogis ne peuvent pas attendre que les PJs reviennent sur Toril et qu'ils vont solliciter leurs alliés, à savoir notamment une compagnie appelée la Dixième Fosse, qui vise officiellement à garantir la stabilité de la navigation spatiale mais en réalité pour en prendre le contrôle à son profit. Cette compagnie dispose notamment d'un établissement important sur le Roc.

Si les PJs lui parlent de l'Anneau de l'Hiver, Brassons les renvoie vers Gaspard, de la compagnie des « Recherches de Gaspard », spécialisée dans la localisation et la réparation d'objets magiques au travers des sphères cristallines. Ce dernier peut notamment apprendre aux PJs le potentiel de destruction de l'Anneau de l'Hiver si tous ses pouvoirs sont libérés d'un seul coup, à la manière d'un coup vengeur.

Un passage dans l'Enclave des Questeurs afin de remettre à ces derniers les travaux rédigés par Nominoë sur la Sphère d'Ombre leur permet d'être chaudement remerciés pour leur participation à la diffusion de la connaissance mais aucune récompense ne leur est versée. Les PJs peuvent néanmoins apprendre auprès de ces sages qu'ils existent de nombreux liens entre les sphères cristallines et différentes civilisations présentes sur Toril et en particulier qu'il existe plusieurs « ports » dans lesquels arrivent habituellement les vaisseaux spatiaux :

- Eauptofonde et Calimport à l'ouest du continent principal, pour lesquels il est obligatoire d'amerrir puis d'arriver au port par la voie maritime, sous peine de très fortes sanctions
- La plupart des villes du continent de Shou-Lung possèdent également des ports, en particulier Chunning, plus grande cité de Shou Lung, et accueillent de manière bien plus ouverte les vaisseaux venus de l'espace
- A près de 2.000 kilomètres au sud des îles Sélénae se trouve un port d'un genre particulier, sur l'archipel de Nimbral. La cité de Rauthaven, surnommée « Villa Plaisir », encourage la venue de voyageurs spatiaux et regroupe des dizaines d'établissements de jeu, de restaurants, de thermes, de lieux de plaisirs... dans lesquels les visiteurs sont invités à dépenser sans compter

Une promenade dans la Basse Ville permet de faire des achats dans les différentes échoppes de Bral, mais à des tarifs supérieurs de 50% aux prix généralement constatés sur Toril, mais également de rencontrer différents navigateurs afin de trouver quelqu'un qui accepte de les emmener sur Toril, malgré la rumeur qui dit qu'un groupe correspondant aux PJs est activement recherché

par la Dixième Fosse, ce qui dissuade les volontaires d'accepter la proposition des PJs.

Les PJs peuvent cependant retrouver le navigateur rencontré à Eauprofonde après la tentative d'assassinat de Khelben, à savoir Fadrath Mainsûre, capitaine du bateau « Maîtresse du Matin », vaisseau amiral de la flotte de la maison Ulbrinter et en réalité un galion spatial. Il se souvient les avoir vus et dit ne pas craindre « ces amateurs qui devraient rester dans leur fosse ». Il accepte donc de les embarquer moyennant le paiement de 10 pièces d'or, pour un départ immédiat.



Il est également possible de solliciter les elfes de la compagnie elfique de voyage des Lignes Sindiath, spécialisée dans le transport de personnes et de marchandises et la location de vaisseaux spatiaux. La mention de la lutte contre les Néogis associée à la rumeur qui annonce les PJs comme étant une cible de la Dixième Fosse fait qu'Eltaris, commandeur des Lignes Sindiath, leur propose d'embarquer sur une barge de transport qui sera escortée par des croiseurs.



Retour sur Toril

Une durée expresse de 7 tours est suffisante pour s'extraire de la gravité de Bral et entamer la descente sur Toril. Finalement prévenues par le Néogis, les compagnies anticipent la volonté des PJs de revenir sur Toril en direction d'Eauprofonde et ont donc organisé un contrôle des vaisseaux s'y rendant. Quel que soit le mode de transport utilisé, les PJs vont donc rapidement se rendre compte de la présence de nombreux vaisseaux gravitant autour de la planète, portant notamment le symbole de la Dixième Fosse, à savoir un cercle de feu.

Si les PJs vont le trajet avec un vaisseau des Lignes Sindiath, toute tentative d'abordage par la Dixième Fosse déclenche l'arrivée immédiate des croiseurs militaires elfiques, qui seront suffisamment dissuasifs pour faire reculer les mercenaires, ce qui permettra aux PJs d'atterrir discrètement au large d'Eauprofonde.



Si en revanche les PJs sont à bord du galion de Fadrath, celui-ci sera attaqué de façon à le détruire avec tous ses occupants, provoquant la colère et les insultes du capitaine. Le galion est relativement bien protégé (CA de 7, 40 points de dommages) mais sa manœuvrabilité de E l'empêche d'esquiver les attaques et le capitaine ne peut au mieux que contrôler la chute libre de son navire, ne pouvant cependant empêcher une arrivée en catastrophe et un écrasement dans le port d'Eauprofonde. Fadrath sollicitera cependant les PJs pour se servir de l'armement présent sur le vaisseau, à savoir une catapulte légère (1 servant) et deux balistes moyennes (2 servants chacune).

C'est alors que les PJs reprennent leurs esprits et réalisent qu'ils sont enfin revenus, posant le pied sur un des pontons des Docks, qu'ils voient arriver au pas de course une patrouille de Veilleurs mais surtout un homme inconnu qui se présente sous le nom de Baen Fallendan.

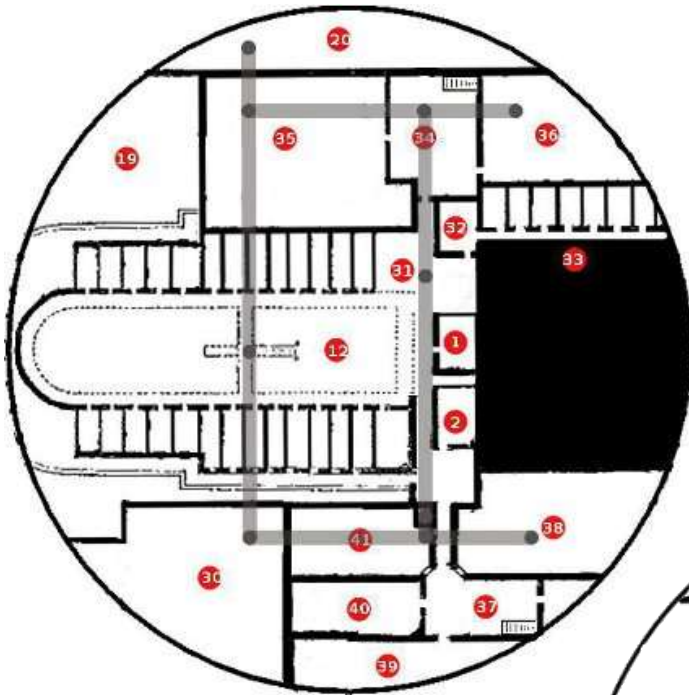
“ Le Sceau des Sept Sœurs ” – Chapitre 8 : Plus près des étoiles

Avant que les autorités n'aient le temps d'interroger les PJs, cet humain leur dit être un des cinq Seigneurs Profonds de l'Enclave et, grâce à une divination lancée sur l'eau croupissante des Docks, leur montre une vision de la ville de

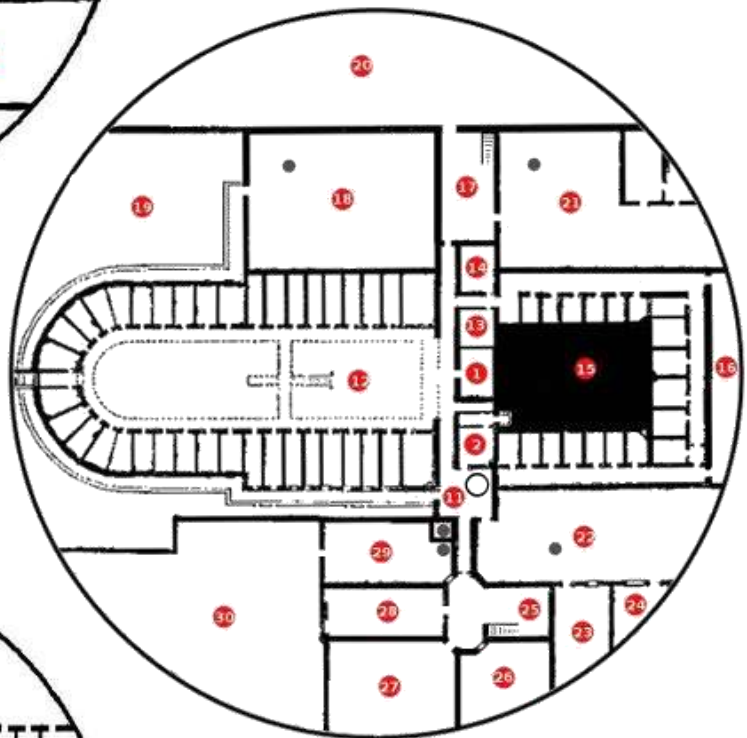
Pénombre à feu et à sang, sous la domination des adeptes de Shar qui possèdent l'Anneau de l'Hiver : « Compagnons, il vous faut sauver Toril... »

Port-Hestius – Niveaux intermédiaires

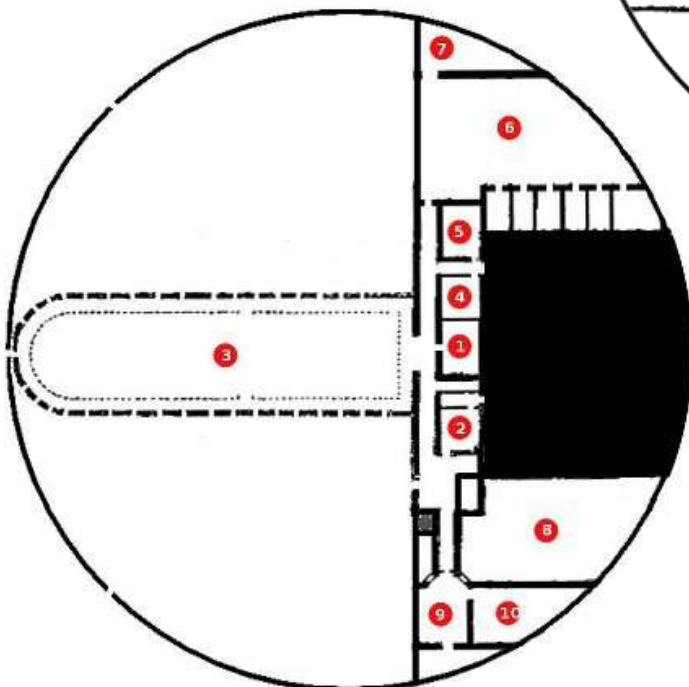
Niveau intermédiaire 3



Niveau intermédiaire 2

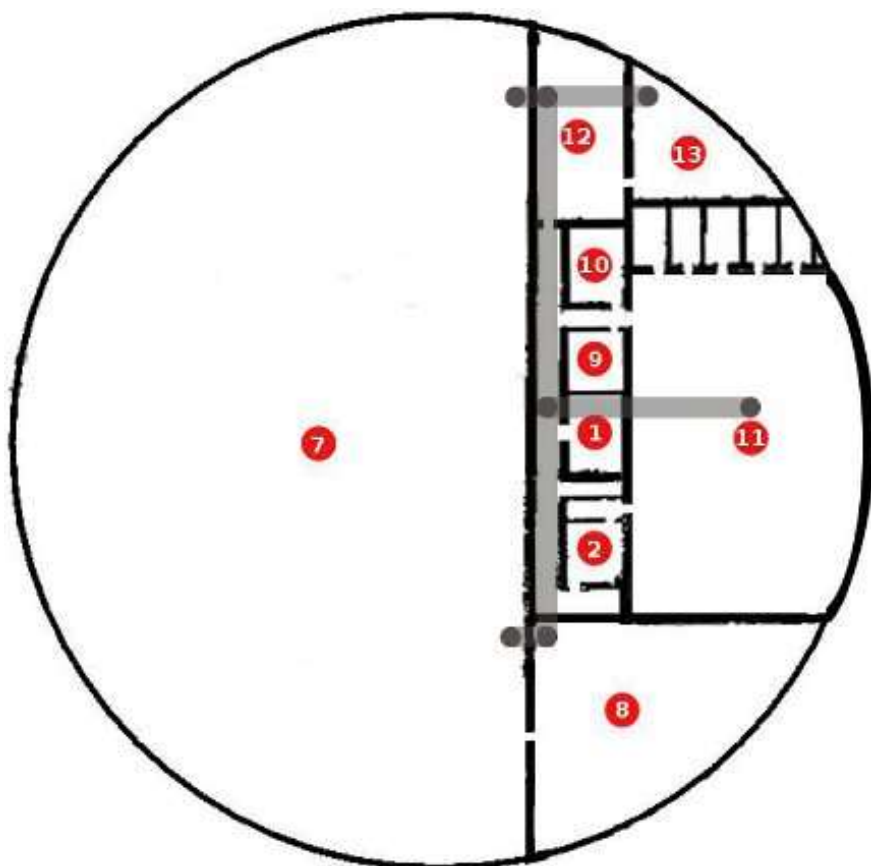


Niveau intermédiaire 1

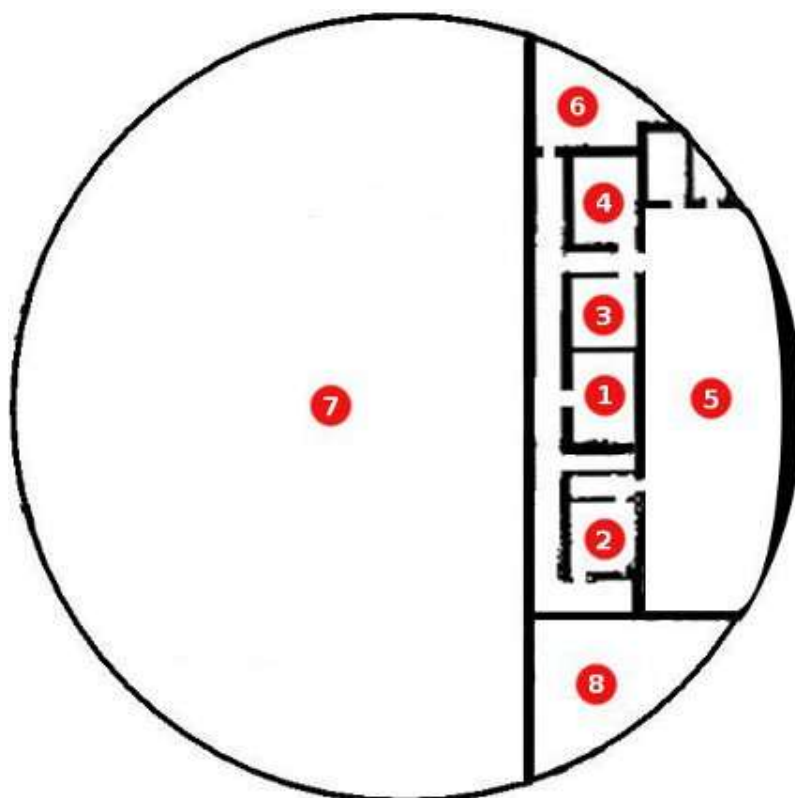


Port-Hestius – Niveaux inférieurs

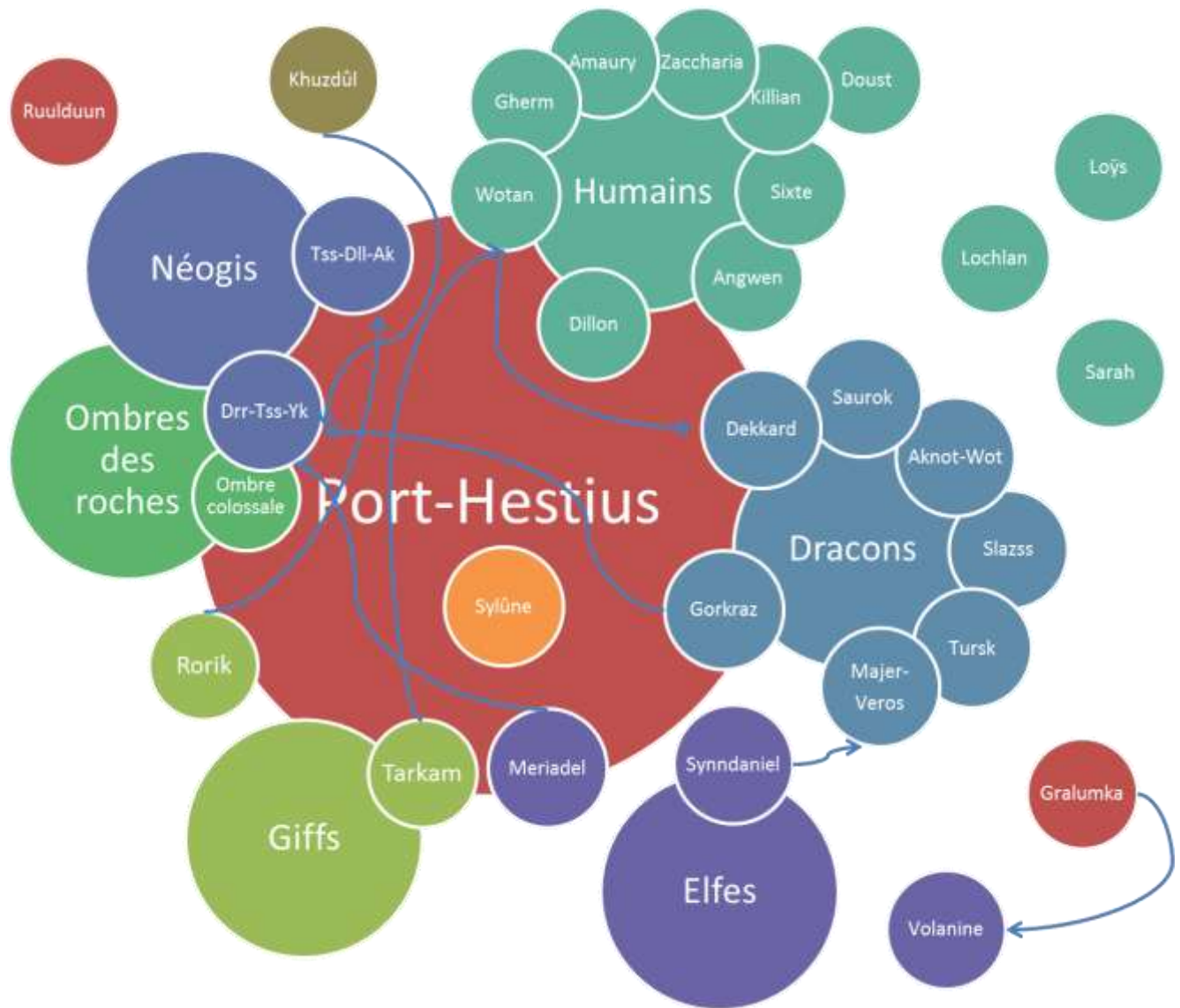
Niveau inférieur 2



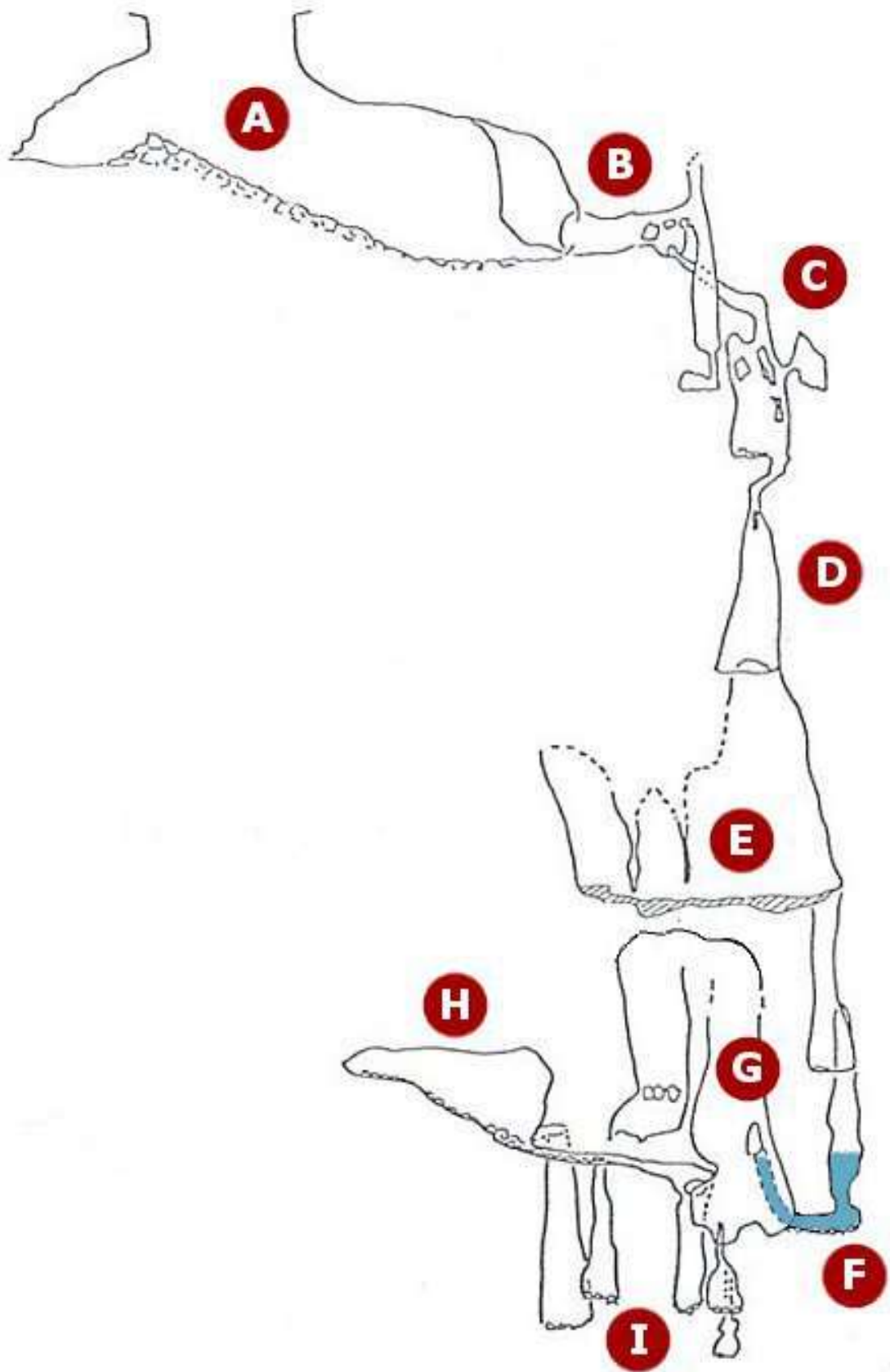
Niveau inférieur 1



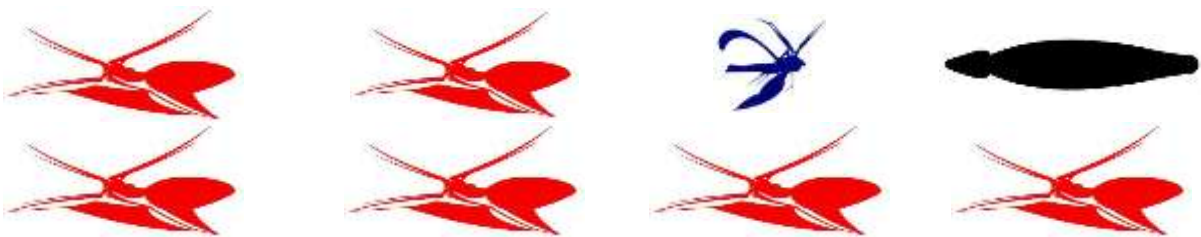
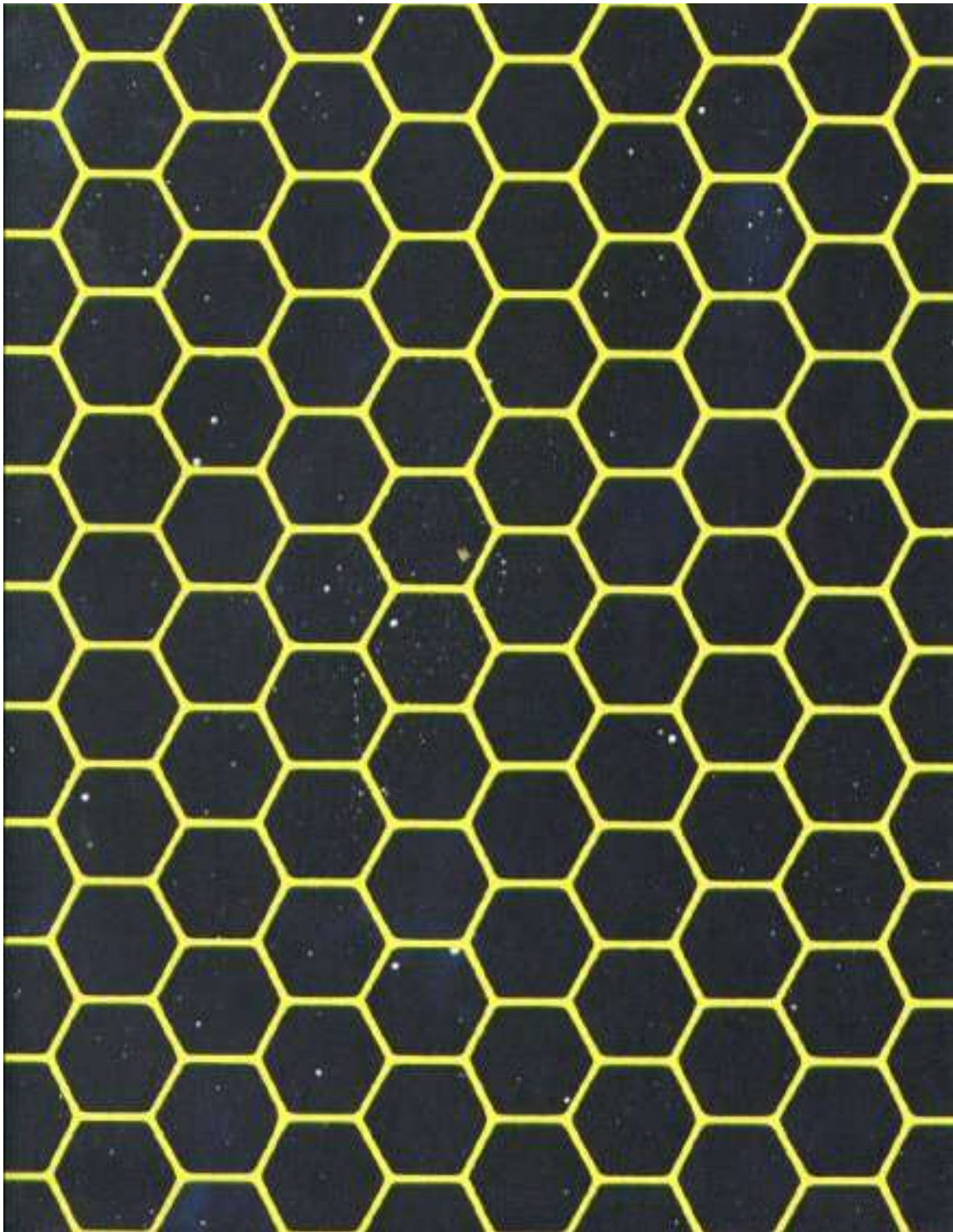
Matrice relationnelle des PNJs



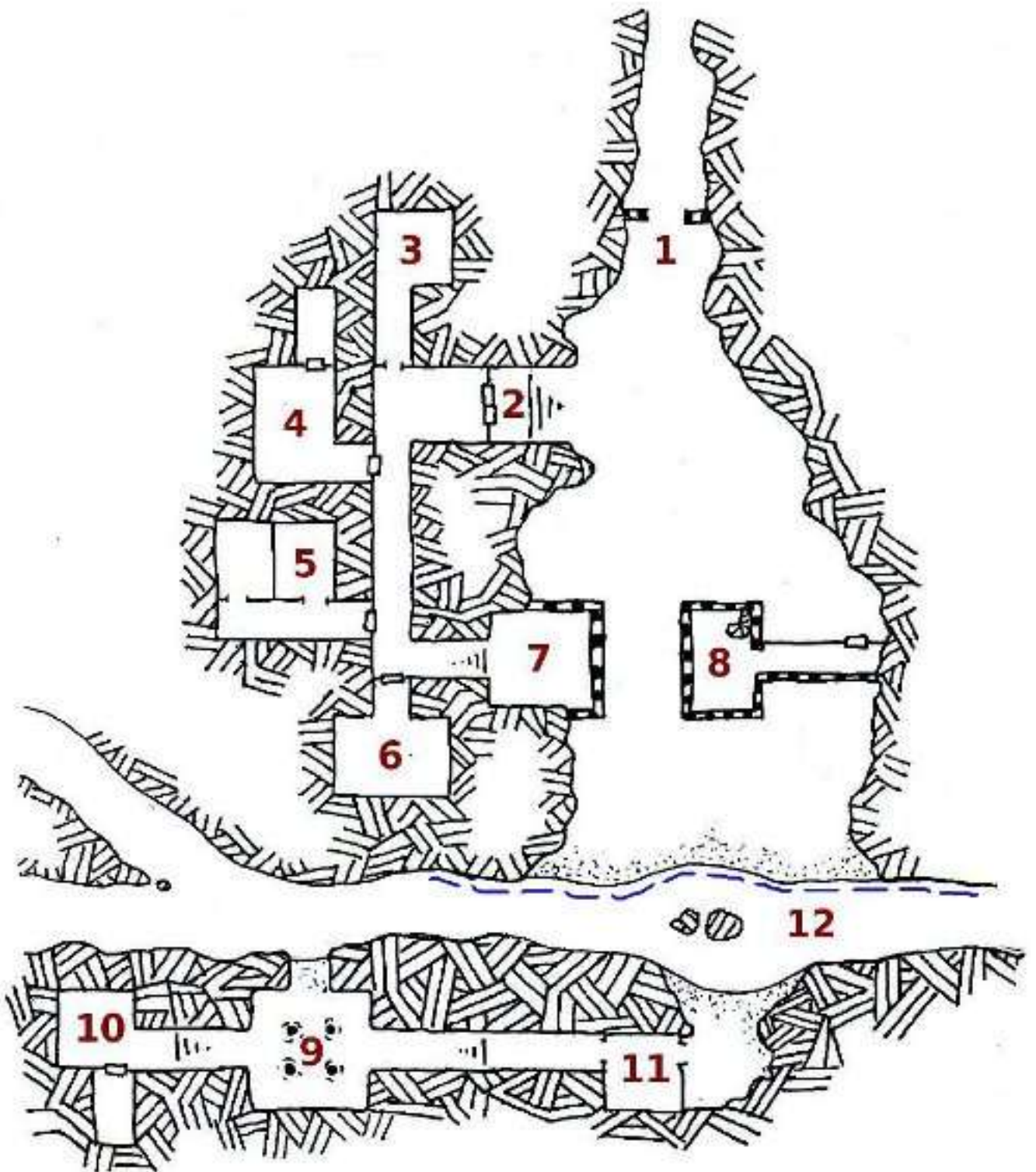
Gouffre de Lukkum



Carte stratégique de combat spatial



Repaire du Soleil Noir



Chapitre 9 : Le Sceau des Sept Sœurs

Synopsis

C'est en catastrophe que les PJs reviennent sur Toril, alors que les intrigues se dévoilent et qu'une sombre menace pèse sur les Royaumes. Les actions des PJs détermineront l'avenir des Royaumes qui, quoi qu'il arrive, semble bien ténébreux...

Plus de temps à perdre désormais, c'est l'heure du grand dénouement, auquel les PJs peuvent soit assister en spectateurs, soit en acteurs, aux côtés des Choisis de Mystra, des compagnies marchandes ou des disciples de Shar. Le moment est venu pour l'Anneau de l'Hiver de rentrer véritablement en scène et pour les différentes « Sept Sœurs » de marquer de leur sceau le destin de Toril...

Inspirations...

- « Le Mont Saint-Michel, architecture et civilisation », JL Legros, Ed. C. Corlet => plans et architecture générale du domaine de Shar, mais rien ne vaut une visite sur place !
- Livre « Champions of Ruin » pour la description de l'ordre de la Lune Noire et de Kezef
- Livres « Faiths & Avatars » et « Faiths & Pantheons » pour la description des différents cultes
- Aide de jeu « Les nouveaux royaumes » (sur le site Le-Scriptorium.fr) => description des événements ayant conduit à la Magepeste et à la création d'une trajectoire temporelle parallèle

Retour à Pénombre

C'est donc au crépuscule du 25^{ème} jour de Tarsakh que les PJs se retrouvent sur les quais d'Eauprofonde, alors qu'arrive en courant une patrouille du Guet, alertée par leur arrivée tumultueuse dans le port, et que le demi-elfe Baen Fallendan les presse de le suivre pour « sauver Toril ».

Encore sous le choc de leur arrivée, les PJs voient également, dans un tourbillon magique, se matérialiser des silhouettes dont une leur paraît familière, étant Khelben en personne, manifestement remis des suites de l'attentat dont il avait été victime il y a quelques mois. Le capitaine du Guet ordonne alors l'arrêt de sa patrouille qui se tient respectueusement à distance, attendant les instructions du premier mage de la ville. Khelben salue Baen avec déférence mais aussi avec une certaine distance (jet de Psychologie DC 22 pour le percevoir) et présente celui qui l'accompagne comme étant rien de moins qu'Elminster, Elu de Mystra et sans doute le plus puissant magicien de Faerûn.

Il leur confirme que le temps presse et que Shar a mis à profit l'absence des PJs et la possession de l'Anneau de l'Hiver pour faire avancer ses plans, jusqu'à en dévoiler la première partie il y a quelques heures en tentant une prise de contrôle de Pénombre. L'heure est suffisamment grave pour justifier l'implication de toutes les forces magiques disponibles, sans avoir malheureusement la certitude que cela suffisant, compte tenu de l'avance prise par Shar...

Khelben et Elminster, appuyés par les Sept Sœurs de Mystra, vont donc se charger de la riposte sur le Plan primaire mais il est nécessaire que ce soit les PJs qui interviennent directement sur le plan

de Shar. Les Elus de Mystra risqueraient de se voir immédiatement découverts et attaqués, ce qui ne sera pas le cas des PJs, trop peu « significatifs » pour Shar. Il faut cependant faire vite dans la mesure où Shar ne doit être qu'à quelques jours de la réalisation de ses plans, sinon elle n'aurait pas ordonné les combats sur Pénombre.

Sans qu'ils en aient réellement le choix et sans avoir le temps de faire autre chose, les PJs doivent donc se rendre sur la cité volante pour à la fois comprendre les tenants et aboutissants du stratagème de Shar (sachant que les PJs doivent la soupçonner de vouloir détruire l'Anneau pour tuer toute Vie sur Toril) et l'empêcher de le mener à bien.

C'est ainsi qu'ils sont téléportés à Pénombre par Baen Fallendan, qui se lamente de ne pas avoir anticipé les complots de Saaktaanith, et qu'ils découvrent une cité en flammes, dont la plupart des bâtiments portent les marques de violents combats magiques. Le sol est jonché de cadavres d'humanoïdes à peau grise, que Baen présente comme des « Krinths¹ », c'est à dire des humains transformés par leur séjour sur le plan des Ombres et à la solde du maître de l'école de Magie d'Ombre.

¹ Cf. « Anauroch : Empire of Shade » page 150 ou s'inspirer d'un Hobgobelin d'origine extraplanaire



L'Enclave de toutes magies²

C'est depuis l'Aire d'Envol, seul point de l'Enclave où la téléportation est possible, que les PJs découvrent l'architecture fantasque de l'Enclave et comprennent un peu mieux comment celle-ci se structurait jusqu'ici.

Pénombre est organisée autour d'une place centrale appelée « Halle des Sorciers », où se retrouvent librement les pratiquants de toutes sortes de magie pour échanger sur leurs pratiques mais également pour acheter auprès de commerçants les composants nécessaires à leurs rituels. Autour de cette halle se trouvent les bâtiments dédiés à l'enseignement des magies d'Ombre, psionique, entropique, liée au Temps et liée aux Plans, chacun ayant un nom différent. Une statue de l'archimage Sombre, à l'origine du transport de la cité de Pénombre lors de la chute du Néthérial, domine à l'extrémité Nord de la cité.

La cité flottante accueille en permanence un millier d'apprentis magiciens jugés prometteurs, les plus doués d'entre eux devenant « Arcanistes » à partir de 18 ans et intégrant une des écoles spécialisées, sous les ordres d'un mage de l'école en question. Ces magiciens résident, suivant leur situation, soit dans les Foyers d'apprentis soit directement dans les bâtiments des différentes écoles.

Chaque école est organisée autour de neuf « Hauts-Maîtres » et de plusieurs dizaines de « Maîtres », le tout dirigé par un « Seigneur profond », les cinq Seigneurs profonds représentant le véritable pouvoir dirigeant l'Enclave. Si Saaktaanith est le Seigneur profond de l'école de magie d'Ombre, Baen Fallendan est celui de l'école de magie sauvage...

Baen explique aux PJs que les Krinths qui peuplent la cité (et qui constituent en réalité des esclaves au service des magiciens des différentes écoles, en raison de leur force et de leur docilité) ont tous été corrompus par Saaktaanith en raison de leur lien particulier avec la magie d'Ombre. Ils ont ainsi obéi à son ordre d'attaquer les membres des différentes factions de l'Enclave, les envoyant à une mort certaine.

Lorsque les PJs commencent leur exploration de la cité, les combats touchent à leur fin et ne restent que d'innombrables cadavres portant les traces de magies diverses. Certains Krinths ont les yeux révoltés suite aux assauts psioniques et d'autres portent les traces de griffures de créatures extraplanaires invoquées pour les combattre, tandis que d'autres ont subi un vieillissement accéléré de la part des chronomanciens. Certains corps sont enfin difficilement reconnaissables du fait des mutations infligées par les adeptes de magie sauvage, rendant la vision de ces combats encore moins soutenable.

Leur attaque a cependant porté ses fruits, semant la mort parmi les adeptes des autres écoles et endommageant extrêmement fortement la quasi-totalité des bâtiments. Les magiciens survivants sont en train de fouiller les décombres de leurs bâtiments pour sauver ce qui peut l'être et se réjouissent d'avoir fait échouer la tentative de prise de contrôle de Pénombre par les magiciens d'Ombre mais Baen ne croit pas à cette hypothèse simpliste, restant persuadé qu'il ne s'agit que d'une diversion et que ce complot se poursuit sur le plan de Shar.

Il continue donc d'attirer les PJs vers les ruines du Dôme de Nuit mais est rapidement interpellé par une dénommée Kaeldarra, maîtresse de l'école de Chronomancie, qui coordonne les soins portés aux survivants des combats. Elle est accompagnée d'un flagelleur mental, Vhleastistis, d'un humain nommé Keiredis qui avait beaucoup œuvré pour maintenir une certaine harmonie entre les différentes factions et qui vit donc avec encore plus d'amertume les événements, et d'un magicien elfe doré appelé Saerlaestis Teirkannaleir, chronomancien comme elle.

Kaeldarra tombe dans les bras de Baen et lui explique la situation, notamment l'attaque des différentes écoles par tous les Krinths, menés par le Chanteur de Nuit. Un rituel lancé par les membres des autres factions a embrasé l'ensemble du temple de Shar, de façon assez similaire à ce que peut provoquer le Cristal du Gardien, relique rencontrée dans le Sanctuaire des Monts Etoilés.

Le groupe est réuni autour du cadavre de Ruulduun Oreaphaedon, demi-elfe noir qui avait interrogé les PJs sur Port-Hestius, et tué dans les affrontements avec les magiciens d'Ombre. Ils pourront expliquer aux PJs le déroulement des combats et la trahison de Saaktaanith, dont on a perdu la trace. Ils les avertissent enfin que personne ne s'est encore aventuré dans les ruines

² Cf. aides de jeu « L'Enclave interdite » et « Hauts-Maîtres et Seigneurs profonds de l'Enclave »

du Dôme de Nuit et qu’il est sans doute truffé de pièges...

Apprenant que les PJs vont tenter de se rendre sur le plan de Shar, Saerlaestis leur propose de leur faire suivre un apprentissage accéléré des connaissances nécessaires pour y survivre, grâce à son sortilège de son invention³.

Le Dôme de Nuit

C’est dans un palais dévasté par les flammes que pénètrent ainsi les PJs. Ce bâtiment, dans lequel aucun non-adepte de Shar n’est normalement autorisé à entrer, restait jusque-là un mystère pour les habitants de Pénombre, étant en permanence plongé dans des Ténèbres magiques. Le rituel qui l’a embrasé ayant également dissipé ces dernières, il est désormais possible de contempler les ruines d’une architecture mêlant des colonnes de marbre veiné de noir et des arches gracieuses à d’épais piliers de basalte, granit ou d’obsidienne. Le soleil couchant qui éclaire ce qu’il reste de l’église de Shar lui confère un aspect mystique mais ne parvient cependant pas à ôter le sentiment tenace de menace qui plane sur les lieux...

L’exploration progressive des ruines permet de constater une anomalie, à savoir qu’il n’y a manifestement pas de moines ici mais uniquement des frères convers (boulangier, jardinier, cuisinière, responsable des viviers et de la basse-cour, responsable des écuries et du pigeonnier...). Il n’y a pas non plus d’éléments de valeur ou même d’outils nécessaires au culte ou à l’enseignement de magie, contrairement à ce que l’extérieur pourrait laisser penser. Cela explique d’ailleurs la relative facilité avec laquelle les adeptes des autres écoles ont pu combattre les Krinths qui n’ont eux-mêmes pas pu faire usage de magie. Cela ne fait cependant que confirmer la nécessité de prolonger cette enquête sur le plan de Shar et donc dans un premier temps de trouver le moyen d’y parvenir.

Alors que Baen est en train de prodiguer différents conseils de prudence aux PJs, la silhouette fantomatique du Chanteur de Nuit (aperçu par les PJs à Eauptrofonde) se matérialise derrière lui tandis qu’une lame apparaît à travers son corps, tuant immédiatement le magicien. Son assassin le suit cependant immédiatement dans la mort, tué par un sortilège de défense de Baen qui fait subir mille souffrances à sa victime en quelques instants, avant de le faire exploser sous les yeux des PJs incapables de réagir. Ne restent à ses pieds que quelques vêtements sans valeur particulière mais également une pierre plate d’obsidienne aux contours imparfaits, imprégnée

de magie d’Ombre (ce qui explique qu’elle ait résisté à la destruction de son porteur).

Avant de mourir, Baen a néanmoins le temps de murmurer aux PJs la prophétie qui lui a été délivrée par Savras, dieu mineur attaché à Azuth : « *Le regard de la Reine blanche porte ailleurs. La haine de la Reine noire est trop forte. Elle confie un noir manteau à l’Assassin. L’Assassin vole sur la Reine blanche. Elle ne peut le voir glisser parmi les Ombres. Des cris perçants. Du sang. Une chute. Les pierres tombent et ensevelissent le Devin. La Ville s’effondre et ne restent que des ruines. L’Arbre brûle et se débat à l’agonie* ». Les PJs n’en sont sans doute pas conscient à ce stade mais la Reine blanche est Mystra, la Reine noire est Shar, l’Assassin est Cyric tandis qu’Azuth est le Devin. La Ville et l’Arbre symbolisent la structure ordonnée de la magie qui s’effondre dans le chaos.

Baen confie également aux PJs un fragment des parchemins du Néthérial qui étaient conservés par le clan Morueme en bordure d’Anauroch, suite au pillage du monastère de Loviatar (que les PJs avaient découvert sur la route de Mortneige). Ce fragment est un parchemin fait d’une feuille d’or très fine sur laquelle semblent « courir » des runes, qui est un morceau du chapitre « Planus Mechanus ». Sa lecture permet de lancer le sort Changement de plan « Suprême » une fois par jour⁴. Il permettra aux PJs de rejoindre Castelombre s’ils ne parviennent pas à comprendre le concept du Voile des Secrets.

Baen meurt ensuite en murmurant qu’il espère « qu’il n’est pas trop tard »...

Il devient rapidement évident aux PJs que les ruines du Dôme de Nuit ne contiennent plus rien d’utile, les bâtiments ayant été ravagés par le rituel de Kaeldarra. Seule subsiste, au milieu des murs encore brûlants d’une église, une fresque de Shar curieusement préservée. Un sort de Détection de la Magie permet de s’apercevoir qu’elle est enchantée d’une puissante magie d’Invocation.

Les PJs devront, pour l’activer, placer la pierre trouvée sur le Chanteur de Nuit sur la fresque, à l’emplacement d’une des pierres représentant la Lune noire, puis s’allonger face contre terre sur la fresque elle-même, en suppliant Shar de l’autoriser à rejoindre son domaine. Cette supplique, habituelle pour un disciple de Shar, n’a cependant qu’une portée symbolique et n’implique une quelconque soumission à la déesse, un fidèle d’un autre dieu pouvant la professer sans crainte particulière (même s’il n’en est pas conscient).

Il existe également deux autres possibilités de rejoindre Castelombre :

³ Cf. aides de jeu « Ombres et Lumières », « Clergé de Shar et magie d’Ombre », « Au près de la Dame de Malheur » et « Délices et surprises du Plan de l’Ombre »

⁴ Cf. Changement de plan, mais avec la certitude d’arriver exactement au point voulu

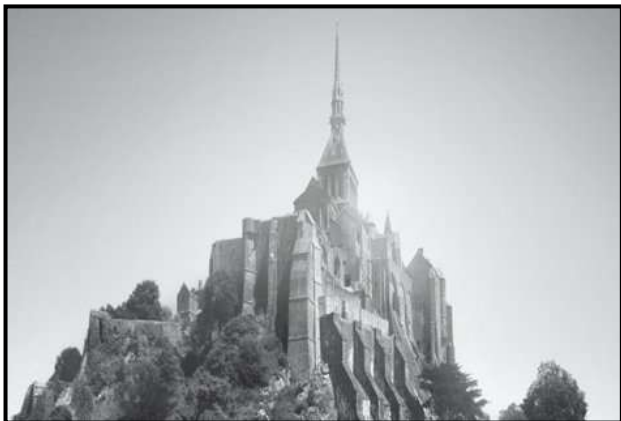
- Soit en perdant l'espoir de comprendre l'énigme, en exprimant sa frustration, pour qu'elle se résolve d'elle-même, ce qui projette immédiatement le PJ à Castelombre
- Soit en utilisant le parchemin « Planus Mechanus » donné par Baen Fallendan

Quelle que soit la solution utilisée, les PJs se retrouvent au niveau du Châtelet de Castelombre, sur le plan de l'Ombre.

Il est important de rappeler que les PJs n'ont pas conscience du moment auquel Shar réalisera son rituel de destruction de l'Anneau (en réalité 4 jours après leur arrivée sur Pénombre) et peuvent uniquement soupçonner qu'il ne leur reste que très peu de temps pour agir...

Bienvenue à Castelombre

Castelombre constitue le principal lieu d'entraînement à la fois mystique et physique des moines de l'ordre secret de la Lune Noire, « bras armé » du culte de Shar (notamment dans sa lutte contre Sélûné), en parallèle des prêtres dont le principal lieu de culte reste le temple de la Première Nuit, à Calimport. Ces moines sont parfaitement inconscients de ce qu'il se passe à Pénombre et l'ambiance à Castelombre est donc parfaitement studieuse, aucun d'entre eux n'étant informé du plan de Shar.



L'ensemble du lieu est décoré aux couleurs de Shar et du symbole de la Lune noire et les PJs pourront retrouver le même type d'organisation et les mêmes rôles monastiques qu'au monastère de Mortneige. En effet, même si chaque culte a son propre dogme, tous les cultes partagent globalement la même organisation pour leurs monastères. La journée-type est d'ailleurs très proche de celles des disciples d'Oghma aperçue à Mortneige.

Les PJs vont devoir infiltrer le monastère sans alerter les moines sous peine de déclencher une chasse à l'homme à leur encontre. Le point positif est que les moines ne s'attendent pas à voir

arriver d'autres personnes que des adeptes de Shar.

L'influence de cette dernière se fera néanmoins sentir pour les adeptes de magie en raison de prééminence de la Toile d'Ombre. Les sorts d'Ombre sont considérés ici comme lancés avec le don Maximisation tandis que lancer un sort lié à la Lumière ou au Feu impose de réussir un jet de Concentration DC 15+Niveau du sort, sachant que l'apparition d'une source de lumière dans ces lieux ne manquera pas d'attirer les habitants du plan de l'Ombre. Les sorts liés aux Ténèbres ne sont pas modifiés.



Pour la Lune Noire !

C'est à Castelombre que sont formés les 30 à 40 meilleurs agents de Shar, des assassins et des fanatiques de sa cause, en relation directe avec la déesse et en toute indépendance vis-à-vis du clergé séculier. Leur formation, d'au moins un an, est dirigée par des prêtres (chargés d'assurer le développement spirituel des moines), des moines/assassins (chargés de l'instruction proprement dite) et de sorciers spécialisés dans la manipulation de la Toile d'Ombre, le tout sous la direction d'un haut-prêtre nommé Alorgoth. Les Malaugryms, dont c'est le principal refuge, participent également à l'instruction des éléments les plus prometteurs.

Cet ordre a déjà pu s'illustrer à plusieurs reprises, dévastant un temple de Chauntea à Purskul (en Amn), assassinant le plus haut prêtre de Loviatar en Cormyr et profanant un site sacré de Sélûné en le transformant en zone de magie d'Ombre.

La localisation précise du monastère est secrète et les fidèles qui souhaitent s’y rendre doivent emprunter des portails depuis différents lieux de culte de Shar, sachant que seuls en ressortent ceux qui réussissent les épreuves d’admission, les autres servant de sujets d’exercice...

Tous les postulants, au nombre d’une soixantaine en permanence, doivent répondre à plusieurs critères : jeunes et en excellente condition physique, ils doivent également témoigner d’une foi sans faille à l’égard de Shar et démontrer une véritable capacité à répandre le Mal. Ils ont interdiction d’avoir suivi la voie de la prêtrise, Shar souhaitant séparer ses deux moyens d’action, mais au contraire disposer de réelles prédispositions en matière de manipulation de la magie, si possible de la Toile d’Ombre, ce qui explique les membres de l’ordre soit toujours multi classés moine/sorcier.

Les moines sont nommés « Adeptes de la Nuit » et ont pour but de devenir à leur tour « Frère nocturne » (c’est-à-dire membres de la Lune Noire et capables d’instruire les nouveaux arrivants), leur abbé ayant pour sa part le titre de « Flamme des Ténèbres ». Ils ont tous fait un vœu mineur de silence, qui impose le silence comme règle générale hormis dans les salles d’enseignement.

Les moines sont vêtus de grandes aubes pourpres et noires ainsi que de capes de velours noirs dotées de grandes capuches et brodées de pourpres. Ils portent tous des bijoux d’obsidienne, d’onyx, d’améthyste et de jade pourpre.

Castelombre en soi ne présente pas d’intérêt pour les PJs, étant essentiellement un lieu de culte de Shar, mais il constitue le seul moyen d’accéder à son véritable domaine. Les PJs devront dans un premier temps s’apercevoir que Shar elle-même n’est pas ici et ensuite comprendre comment rejoindre le Palais de la Perte.

La seule présence physique de Shar sur Castelombre se matérialise par d’imposants corbeaux perchés sur les murailles et les gargouilles du lieu. Tous ne sont pas en réalité liés à Shar mais certains d’entre eux sont des espions dont les yeux permettent à la Déesse de la Nuit de suivre les actions des moines de la Lune Noire. Ils pourront également mettre en alerte Shar si les PJs se font trop remarquer dans leur infiltration de Castelombre...

Levez les Voiles !

Les PJs vont devoir comprendre qu’il existe deux « versions » du même complexe, Castelombre étant une copie imparfaite du Palais de la Perte. En effet, si le Palais de la Perte est le lieu originel de résidence de Shar, sa copie de Castelombre a subi de nombreuses transformations et plusieurs agrandissements, de façon à s’adapter notamment à l’accueil de nombreux disciples.

Certains lieux, tels que l’église ou certaines cryptes, existent donc en double tandis que d’autres, en particulier le bâtiment comprenant l’Aumônerie, la salle des Chevaliers et le Réfectoire, n’existent que sur Castelombre. Compte tenu de leur imprégnation différente en termes de magie d’Ombre, les potentiels magiques des lieux ne sont pas les mêmes, que ce soit pour les adeptes de magie profane ou divine.

Si l’accès à Castelombre est relativement facile, au moins pour un adepte de Shar, l’accès au Palais de la Perte est nettement plus compliqué, étant normalement réservé aux disciples ayant reçu « l’onction » de Shar, qui autorise l’apprentissage de la magie d’Ombre.

Les adeptes de Shar doivent ainsi accomplir un parcours initiatique pendant leur entraînement à Castelombre et réussir un rituel, appelé « Baiser de la Dame », qui leur permet d’être « nommés » par Shar et d’accéder au Palais de la Perte.

Il existe cependant une autre voie pour le rejoindre, conceptualisée par le culte sous le nom de « Voile d’Ombre ». Celui-ci est intimement lié à l’état mental d’un individu et à son degré de désespoir, synonyme d’acceptation de la toute-puissance de Shar. Concrètement, chaque individu possède une « jauge » de Santé mentale liée à sa Sagesse (et égale à sa capacité de Volonté multipliée par 5) et certains événements, lieux ou objets font baisser cette jauge. Ainsi, tous les objets magiques trouvés sur les fidèles de Shar sont enchantés avec de la Toile d’Ombre et peuvent ainsi faire baisser la Santé mentale de celui qui l’utilise : sauf si les PJs ont le Don « Utilisation d’objets magiques d’Ombre », ils perdent de façon temporaire 3 points de Santé mentale par utilisation de l’objet (ou 3 points par jour pour les objets dont l’enchantement est continu).

De même, le fait d’assister à certaines visions ou même d’entrer dans certaines pièces impose de réussir un jet de Santé mentale pour ne pas perdre une part plus ou moins importante de cette dernière.

Le Voile d’Ombre peut ainsi être levé en se laissant gagner par le désespoir (matérialisé par la perte de l’ensemble des points de Santé mentale, volontairement ou non) ou en faisant preuve de force de caractère, c’est-à-dire en ne perdant pas plus de la moitié de ses points de Santé mentale et en comprenant le fonctionnement du concept de Voile d’Ombre. La compréhension de ce dernier permet progressivement d’apercevoir des bribes du Palais de la Perte (vision de pièces en surimpression, vision d’objets qui s’y trouvent alors qu’ils ne sont pas à Castelombre...) avant de pouvoir librement passer de l’un à l’autre.

L’acceptation de la domination de Shar par la perte de Santé mentale a cependant pour

conséquence, sans que l'individu concerné en soit conscient, d'être définitivement condamné : **il ne pourra plus jamais ressortir du Palais de la Perte**, même si rien ne l'empêche de la combattre dans ce lieu...

La découverte de la double facette du lieu ne se fera que progressivement, notamment au travers d'attaques de la part d'anciens disciples d'Amaunator et premiers habitants du site, pervertis par Shar. Ceux-ci, devenus des âmes-en-peine⁵, résident sur le Palais de la Perte mais peuvent toucher les PJs (en particulier ceux les plus atteints par la perte de points de Santé mentale). Ceux-ci ne peuvent les voir (et encore moins les combattre) tant qu'ils n'ont pas compris le concept du Voile d'Ombre, ne ressentant au départ que des blessures sans en comprendre l'origine.

C'est principalement dans trois salles (Ossuaire, Promenoir et Galerie Nord-Sud) que les anciens moines d'Amaunator vont attaquer les PJs, dans la mesure où il s'agit des principales pièces se correspondant entre Castelombre et le Palais de la Perte, hormis l'église et les chapelles, dans lesquelles ces fantômes n'aiment pas aller. Lors de la première attaque, les PJs n'auront pas la possibilité de comprendre, ressentant des douleurs mais sans voir d'agresseurs, et n'auront pas d'autre choix que de quitter la pièce. En fonction de leur progression dans la compréhension du Voile d'Ombres, les deuxième et troisième attaques se feront plus précises, avec des adversaires plus visibles mais sans qu'il soit possible de les atteindre, par la force ou par la magie. Seul un PJ en mesure de rejoindre le Palais de la Perte sera en mesure de réellement les affronter.

Niveau inférieur

1. Châtelet : Quel que soit le moyen employé pour arriver à Castelombre, l'individu apparaît au pied des marches de cet édifice et prend conscience de la beauté malsaine du lieu, bâti sur un rocher au milieu d'un océan de brumes menaçantes. Des lourdes portes de bois renforcées de métal en condamnent l'accès et une petite trappe permet à un portier de contrôler l'identité de ceux qui se présentent ici. Une inscription sur le fronton du Châtelet rappelle aux arrivants ce premier précepte de Shar : « En ces lieux au silence tu veilleras, et la Nuit ainsi tu respecteras ».

Une légère magie d'Invocation peut se faire sentir sur ces marches qui constituent le point d'arrivée des portails d'accès permettant de venir ici à partir de Purksul (cité caravanière d'Amn), d'une

chapelle située dans les Montagnes des Epées (sur la côte du même nom, au nord d'Eauprofonde) et d'une caverne située dans les Pics du Tonnerre (entre le Cormyr et la Sembie). Ces portails sont unidirectionnels et il n'est donc pas possible de les utiliser pour repartir. Seuls les moines ayant réussi les épreuves de la Lune Noire peuvent retourner sur Toril, par le biais d'un voyage à travers les Brumes.

Sachant que c'est le seul endroit où un Changement de plan permet d'arriver et seuls les adeptes de Shar sont censés en connaître l'existence, il n'existe pas de gardes au sens propre mais uniquement des frères portiers, chargés de la protection des lieux et de l'accueil des arrivants. Ce sont eux qui orientent les visiteurs vers le Grand Degré, l'Aumônerie ou la Salle des Hôtes, en fonction du statut du visiteur. Ils ne seront donc pas préparés à une éventuelle attaque des PJs mais il est également possible de tenter une infiltration par un autre endroit :

- Soit en escaladant les murailles, qui ne font pas l'objet d'une surveillance particulière
- Soit en faisant le tour de Castelombre, d'autres entrées existant sur la façade Nord-Ouest, ce qui implique cependant de passer par les brumes et donc de se faire attaquer par des Ombres⁶ (50% de chances)

La Tour Perrine, située au-dessus du bureau des portiers et à laquelle on accède depuis un escalier après les premières marches du Châtelet, permet d'avoir une vue imprenable sur les brumes qui entourent la façade Est de Castelombre et ainsi de surveiller une éventuelle menace, même si personne n'assure de permanence de garde, les portiers se contentant d'y passer de temps à autre.

L'énigme du moine sans tête

Les PJs vont à de multiples reprises être confrontés aux réminiscences d'une tragique histoire d'amour⁷ qui a lié il y a plusieurs centaines d'années un adepte de Shar, Frère Roman, à une disciple de Sélûné nommée Moïra. Chaque scène de leur histoire n'est vue qu'une seule fois, sous forme de vision, lors du premier passage des PJs dans une pièce donnée de Castelombre. Il faudra donc que les PJs les remettent dans l'ordre pour comprendre ce qu'il s'est passé entre ces deux disciples puis en percevoir les implications pour comprendre qu'il existe dans le Palais de la Perte une chapelle souterraine dans laquelle il faudra qu'ils se rendent pour le succès de leur quête.

⁵ Cf. Manuel des monstres page 17, « Âmes en peine vénérables »

⁶ Cf. Manuel des Monstres page 147

⁷ Cf. « L'Amour est immortel », en fin de chapitre

Ces visions s’accompagnent de rêves étranges pendant le sommeil des PJs, au cours desquels ils voient, dans ce qui semble être une crypte, un moine encapuchonné qui relève son capuchon (laissant voir qu’il est décapité), écarte les bras et prononce toujours la même phrase (sa voix semblant sortir directement de sa poitrine), le PJ se réveillant alors en sueur. Si les PJs ne réagissent pas après plusieurs rêves, le fantôme accentue son discours en appuyant son doigt sur le front du PJ qui en ressent la douleur à son réveil.

La phrase, prononcée en Thorass, est la suivante : « *Ad accendendum ad caelum, tenebres fodere oportet* » (« Pour accéder au ciel, il faut fouiller les ténèbres »). Elle doit être comprise dans les « 3 sens » pour que en percevoir tout le contenu, c’est-à-dire à la fois au sens littéral (il faudra fouiller les profondeurs du Palais de la Perte pour trouver l’entrée de la crypte), symbolique (seule la libération de l’âme permet à cette dernière d’accéder au « ciel » et donc au domaine de Shar) et spirituel (avec la nécessaire introspection et le travail sur soi pour accéder au plus proche de sa divinité).

Il faudra ainsi comprendre le rôle joué par Almodius de façon à libérer l’âme de Roman, qui pourra expliquer aux PJs la dualité Shar/Sélûné, ce qui permettra « d’atteindre » Shar et de la combattre avec une petite chance de succès. Concrètement, il faudra pour cela retrouver à la fois le crâne et le squelette de Roman, les rassembler et leur offrir une sépulture décente.

En entrant dans cette pièce, les PJs ont soudain un sentiment de malaise et assistent à la vision suivante :

Un moine [il s’agit d’Almodius] entre dans la Tour Perrine et va immédiatement se poster à la fenêtre. Il y suit des yeux un chariot mené par un frère et sur lequel est manifestement chargé un corps entouré d’un linceul noir, qui s’éloigne lentement de Castelombre, à travers les brumes. Un autre moine interpelle le convoi depuis les marches du Châtelet en recommandant de brûler le corps du défunt à bonne distance, pour ne pas que sa folie puisse contaminer les âmes des frères. Le convoi poursuit sa route quelques temps, toujours suivi à distance par le premier moine, jusqu’à ce que le conducteur du chariot s’arrête et qu’il allume une torche pour mettre le feu à son contenu, s’éloignant ensuite progressivement pour revenir à Castelombre, et provoquant le départ de la pièce du premier moine.

Un jet de Détection DC 25 permet cependant de distinguer quelque chose que n’a pas vue le moine, à savoir une silhouette vêtue de noir qui s’éloigne discrètement du chariot en feu avant de disparaître dans les brumes, laissant penser que quelqu’un a profité de la crémation pour sortir de

Castelombre, sans doute avec la complicité du conducteur du chariot.

2. Grand Degré : Ce majestueux escalier est le principal moyen d’accès à l’église abbatiale et impose le respect aux visiteurs, avec une forte dimension symbolique de « montée » vers Shar et donc de mise en valeur de sa toute-puissance. C’est aussi le lieu de la « Célébration des saints » du culte de Shar, au cours de laquelle les moines chantent les louanges de ceux d’entre eux morts pour le culte avant de converger vers l’église et l’Archange de Shar, en passant par le Promenoir et la Chapelle des Trente Cierges.



C’est alors que les PJs gravissent les marches du Grand Degré qu’ils assistent à la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) :

Un groupe de moines, menés par un frère à l’allure ténébreuse [il s’agit de Roman], reviennent manifestement d’une expédition à l’extérieur, portant les traces de combats sur leurs vêtements. La satisfaction se lit cependant sur leurs visages et peut se comprendre par la vision d’une prisonnière enchaînée à leur suite. Celle-ci, une jeune et jolie jeune femme, porte les symboles de Sélûné et semble être un membre important du culte de cette déesse. Traînée sans ménagement le long des marches, son visage est fermé et elle ne réagit pas aux crachats et aux insultes qu’elle subit de la part des moines de la Lune noire qui accueillent les arrivants.

3 à 6. Logis abbatiaux : Ces différentes pièces constituent le logement principal des prêtres et des moines de Shar. Sans luxe particulier, on y retrouve le mobilier strictement nécessaire pour y dormir, les repas étant pris en communauté au réfectoire. Les moines n’étant ici que pour une durée limitée, ils n’ont pas de possessions particulières hormis quelques vêtements. Autour d’une salle commune, dans laquelle se trouve une grande cheminée rarement allumée, sont organisés des dortoirs qui regroupent les moines selon leur ancienneté. Le dortoir du fond rassemble les moines chargés de la gestion de Castelombre, qui sont ici à demeure :

- Hôteliers (qui organisent le logement et le repas des voyageurs de passage)
- Scribe (secrétaire du monastère)

- Vicaire (adjoint de l'Abbé)
- Chancelier (chargé de la gestion des archives)
- Cellérier (administrateur général, qui assure l'intendance extérieure et les approvisionnements, et dirige les frères convers)
- Camérier (chargé de l'intendance intérieure, la gestion des fonds, et des fournitures de la vie quotidienne des moines)

Un escalier mène depuis la salle commune vers les appartements du Père supérieur, situés au-dessus.

Un des dortoirs, dans lequel vivait autrefois Roman, provoque la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) :

Le même frère aperçu dans le Grand Degré est assis sur sa couche, la tête entre les mains, manifestement en proie à des sentiments divergents. Profitant d'un moment de solitude, il exprime à haute voix ses interrogations, cherchant dans le silence l'approbation de Shar. Il parle de Moira et dit qu'il a fait fausse route jusqu'ici en voulant briser sa volonté pour la soumettre à la Déesse de Malheur. Il se dit convaincu de la pureté de son âme et que ses pensées, corrompues par ses croyances impies, peuvent être ramenées à la raison par la patience et l'enseignement du dogme de Shar. Il prend la décision de changer de stratégie et veut la convaincre d'abjurer d'elle-même sa foi impure. Sans l'exprimer directement, il est possible de remarquer dans ses paroles (jet de Psychologie DC 18) qu'il est en train de tomber progressivement amoureux de sa captive...

7. Citerne : Alimentée par l'eau de pluie, ramenée jusqu'ici par un réseau de gouttières, elle permet d'alimenter les moines via le puits situé à l'étage supérieur.

8. Aumônerie : Dédiée à « ceux qui travaillent », cette grande salle (jet de Santé mentale, pour 1D4) a été divisée en plusieurs salles qui servent à l'instruction en matière d'assassinat par les Malaugryms. Différentes zones permettent d'acquérir les techniques de combat nécessaires ou de fabrication de poisons. Une autre, plongée dans l'ombre, permet de tester en conditions réelles les capacités de discrétion et de combat des apprentis.

9. Cellier : Cette vaste salle voûtée sert au stockage de nourriture et de boissons, afin de tenir un siège si nécessaire. Le côté Ouest de la salle est occupé par les marchandises utiles pour l'instruction des moines (armes, plantes, parchemins, peintures...) et la gestion courante de l'abbaye (bougies, couvertures, outils...).

10. Stockage : Cette pièce, à laquelle on ne peut accéder que depuis l'extérieur, sert à conserver

les outils nécessaires pour l'entretien des espaces extérieurs de l'abbaye et de la maçonnerie.

11. Salle de l'Aquilon : Cette pièce permet l'accueil des apprentis durant leurs premiers jours de présence, de façon à voir s'ils résistent aux premiers jours d'instruction avant de leur trouver une place dans les logis abbatiaux. On peut y accéder soit par un escalier depuis le Promenoir (28) soit depuis l'escalier (12) qui dessert les cachots.

12. Escalier : Cet escalier, situé à la verticale du parvis de l'église, permet de desservir l'ensemble de la partie Ouest de Castelombre, permettant notamment à une extrémité de passer de l'entrée Nord à la chapelle Saint Etienne et l'église abbatiale, en passant par les cachots et la Galerie Nord-Sud (22).

13. Cachots : Ces trois cellules dépourvues du moindre ameublement sont actuellement occupées par un moine et un prêtre de Sélûné, en vue de les torturer et de les sacrifier. Vêtus pour le premier d'une robe brune simple avec un pendentif en pierre de lune et pour le deuxième d'une robe très élaborée et ornée de perles et de gemmes précieuses, avec une couronne de fleurs fanées autour du cou, ils portent tous les deux les marques du calvaire qu'ils ont subi jusqu'à maintenant et sont dans un état de fatigue physique et mentale extrêmement poussé. Ils ne réagiront pas à l'arrivée des PJs et ne sont pas en état de s'évader s'ils ne sont pas soutenus.

La découverte de ces cachots provoque immédiatement la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Le frère vu habituellement pénétre dans l'entrée des cachots avec une miche de pain rassis et une cruche d'eau croupie qu'il lance avec mépris aux prisonniers, crachant notamment sur la jeune femme qu'il a capturé, en lui disant qu'elle se soumettra bientôt à sa volonté et qu'elle finira bien par reconnaître la supériorité des Ténèbres sur sa prétendue Lumière.

L'escalier à la sortie des cachots permet de rejoindre l'Infirmierie (20) mais également les cachots du niveau intermédiaire (21).

14. Notre-Dame Sous Terre : Crypte en permanence plongée dans l'ombre et dépourvue du moindre ornement (jet de Santé mentale, pour 1D4 points), elle n'est cependant pas utilisée par les moines qui la considèrent comme maudite depuis les événements liés à Roman et Moira et la découverte du corps d'un moine décapité. On y accède depuis la Galerie Nord-Sud (22), étant située à mi-hauteur entre les niveaux inférieur et intermédiaire. Son architecture, composée de piliers massifs, semble écraser le visiteur et le silence qui l'habite ne fait que renforcer cette

impression que l'on se trouve profondément sous la terre. Deux autels trônent au fond de la chapelle, dans deux renforcements, sous une mezzanine (23).



En entrant dans cette pièce, les PJ en perçoivent immédiatement l'atmosphère glacée qui semble pénétrer leur corps et assistent à la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) :

Le moine de Shar et la disciple de Sélûné sont assis face à face sur le sol de cette chapelle, le premier apprenant à la seconde l'histoire de son culte et les principes du dogme de Shar, avec beaucoup de patience et de pédagogie. La relation entre les deux semble apaisée et l'adepte de Sélûné, qui semble s'appeler Moira, pose de multiples questions à son interlocuteur, nommé Roman. L'obscurité de la pièce ne parvient pas à masquer la sincérité de Roman et sa volonté de « sauver » l'âme de Moira qui est, de son point de vue, pervertie sans qu'elle en soit consciente. Ses efforts ne semblent cependant pas obtenir les résultats attendus, Moira semblant farouchement attachée à sa foi.

Au deuxième passage dans la pièce, une autre vision s'impose (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

La scène s'ouvre sur la même chapelle mais dans laquelle l'autel de droite a été déplacé, laissant apparaître un puits qui s'enfonce dans le rocher. Un combat oppose un frère Roman bien plus âgé au frère qui observait sa crémation il y a 40 ans depuis la Tour Perrine [c'est-à-dire Almodius] et manifestement devenu depuis Flamme des Ténébres. Le combat d'épée entre les deux vieillards (qui sont habillés de la même façon) tourne rapidement à l'échange d'invectives, le deuxième reprochant au premier d'avoir trahi Shar et d'avoir survécu à la brume sous la protection de Sélûné [ce qui est faux], tandis que le premier accuse le deuxième d'être le responsable de la mort de Moira, âme pure et inconsciente de ses péchés. Les forces en présence s'épuisent rapidement et Roman pose un genou à terre, Almodius levant alors triomphalement son glaive et lui tranchant la tête,

qui roule jusqu'au pied de l'autel. Almodius s'approche lentement et, dans un rictus, fait rouler du pied la tête dans le conduit souterrain.

Cette vision permet de comprendre qu'il existe une crypte sous cette chapelle, à laquelle on accède par un puits creusé dans la roche et dissimulé sous l'autel de droite. L'autel étant scellé, il est nécessaire creuser autour de l'autel pour le déplacer. Il n'est pas possible de détecter le conduit en tant que passage secret.

Ce conduit, qui suppose une échelle de corde pour l'emprunter, mène à une grotte de 10 mètres de diamètre sommairement creusée dans la roche, avec un autre autel surmonté d'un symbole solaire. Un jet de Fouille DC 10 permet de trouver au sol un crâne (celui de Roman) et un squelette entier (celui d'Almodius), sans qu'il soit possible de les identifier avec certitude. A proximité du squelette se trouve un message manifestement écrit dans l'obscurité, dans lequel Almodius explique qu'il a été jeté ici par un moine de Shar qui défend l'accès à ce sanctuaire, afin de préserver le secret de son existence sacrilège, dans la mesure où la présence d'un symbole solaire dans Castelombre est hérétique.

Un examen attentif des murs de la grotte (jet de Fouille DC 25) permet de trouver des oghams (similaires à ceux aperçus en remontant le Cours de la Licorne).



Un jet d'Intelligence DC 20 permet de comprendre qu'ils n'indiquent pas des points cardinaux mais plutôt des éléments fondamentaux, le Feu étant aligné avec le symbole solaire. Un jet de Fouille DC 30 permet de se rendre qu'il existe un passage secret lié à ces oghams mais sans donner d'indication sur son fonctionnement.

C'est alors que les PJ sont au fond de la grotte que vont intervenir un de ces moines, défenseurs d'une vision « pure » de l'histoire de Shar, niant l'origine jumelle de la Déesse de la Nuit avec Sélûné et ayant prêté serment d'empêcher quiconque, même s'il est adepte de Shar, d'étudier cette école de pensée.

Shar reconnaîtra les siens

L'ordre de l'Inquisition de Shar n'a pas d'existence officielle et n'est pas reconnu par son culte. Ses membres ont voué leur vie à combattre l'hérésie qui consiste à affirmer que Sélûné et Shar sont une seule et même entité. Ces hérétiques affirment que du « Chaos primordial » créé par Ao se sont formées les deux sœurs ennemies, qui ont elles-mêmes créé Chauntéa, ce que ne peuvent accepter les Inquisiteurs même s'ils savent bien

que cette théorie possède au moins un fond de vérité.

Les membres de cet ordre secret, dont les membres ne se connaissent même pas entre eux, ont juré de tout faire pour empêcher la diffusion de cette théorie, que ce soit en assassinant ses adeptes ou en détruisant toute référence à cette dernière. Il n'existe qu'un seul Inquisiteur actuellement à Castelombre, seul moine à connaître l'existence de la crypte souterraine et à en défendre le secret. Etant un des moines-instructeurs, il agira avec discrétion, de façon à ne pas attirer l'attention sur les lieux et ne pas provoquer la découverte de la crypte en question.

Si les PJs n'ont pas laissé un des leurs surveiller l'entrée du conduit, ils vont voir retomber dans la grotte la corde qui leur a permis de descendre puis retomber sur l'ouverture la pierre qui sert de socle à l'autel, avant d'entendre quelqu'un replacer les pierres de l'autel pour couvrir les traces de leur passage. Si les PJs ne parviennent pas à l'en empêcher, ils se retrouvent donc bloqués dans le noir et dans l'incapacité de sortir.

Il faut donc qu'ils comprennent le fonctionnement du passage secret lié aux oghams. Cela suppose d'appliquer une fois de plus la phrase du frère décapité (en faisant l'analogie entre la Terre et les Ténèbres) et de gratter le symbole correspondant à la Terre pour en déclencher l'ouverture et accéder à un étroit tunnel qui débouche sous les murailles Nord de Castelombre, dans une anfractuosité du rocher qui le rend invisible de l'extérieur.

15. Sacristie : Cette ancienne pièce réservée à l'officiant a longtemps été désaffectée suite à l'abandon de la chapelle de Notre-Dame Sous Terre mais elle est depuis quelques années été transformée en cellule d'isolement pour les prisonniers retenus dans les cachots. Actuellement vide et fermée par une grille épaisse (jet de Crochetage DC 25), elle vise à plonger le prisonnier dans l'obscurité et lui faire ressentir le côté mystique du lieu pendant plusieurs jours, comme un semblant de torture mentale.

L'ouverture de la grille déclenche l'apparition de la vision suivante :

Moïra est seule dans sa cellule, avec pour unique compagnie un broc d'eau. Plongée dans l'obscurité, elle réfléchit à haute voix sur les épreuves qu'elle subit depuis qu'elle est ici et la relation qu'elle a avec Roman. Elle est manifestement partagée entre ses sentiments pour l'adepte de Shar, dont les intentions sont pures même si sa foi ne l'est pas, et sa propre foi, transmise par ses parents et ses aïeux avant eux.

16. Citerne : Alimentée par les gouttières de la façade Ouest de Castelombre, on y accède par le puits situé sur le parvis de l'église.

17. Chapelle mortuaire : C'est dans cette petite chapelle aux murs tendus de draperies noires et ornés du motif de la Lune noire que sont déposés pour un ultime hommage les moines décédés dans le cadre de leur entraînement ou des missions effectuées pour Shar.

Le fait d'approcher du bloc de marbre noir sur lequel sont habituellement posés les corps déclenche la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Des moines de la Lune Noire portent un brancard sur lequel se trouve un corps décapité qu'ils disent avoir trouvé dans la chapelle de Notre-Dame Sous Terre et qu'ils présentent comme étant celui d'Almodius. Leur état d'excitation témoigne de leur frayeur et ils ne cessent de répéter que la chapelle est maudite, qu'il n'aurait jamais dû braver l'interdiction de s'y rendre et que c'est l'archange de Shar qui lui a tranché la tête. Des discussions s'engagent sur le fait de savoir qui va devenir Flamme des Ténèbres à sa suite et un rapide hommage mortuaire lui est rendu, avant d'abandonner son corps sur le bloc de pierre.

18. Ancienne Hôtellerie : Cette pièce anciennement dédiée à l'accueil des nouveaux arrivants a été réaménagée pour devenir une salle de torture (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) pour « travailler » sur les résidents des cachots. Sa proximité avec l'infirmerie permet de soigner plus simplement les prisonniers qui ne supporteraient pas les sévices infligés et ainsi de prolonger leurs souffrances.

Une grande table avec des anneaux à chaque coin permet d'attacher un prisonnier tandis que des instruments de torture sont disposés sur un établi sur un des côtés de la pièce.

Niveau intermédiaire

19 et 20. Infirmerie : C'est le domaine du frère infirmier, chargé de soigner les affections les plus bénignes comme les plus graves. Une première pièce, plus petite, sert de pharmacie et contient différentes herbes médicinales ainsi que des préparations et des onguents, utiles pour soigner les fièvres et les blessures. Aucun des remèdes n'est cependant magique.

Une deuxième pièce, plus grande et plus ouverte sur l'extérieur, contient plusieurs lits séparés par de grands draps blancs, de façon à isoler plusieurs jours des frères malades. Deux lits sont actuellement occupés, un par un moine blessé lors d'un combat et qui n'en a plus que pour quelques jours et un autre par un moine atteint par une forte fièvre passagère.

Le fait de pénétrer dans la salle de repos déclenche la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) :

Frère Roman est allongé sur un lit, agité de fièvres, sous le regard inquiet des frères qui essayent de le soigner sans succès. Les frères discutent entre eux, disant que la folie de Sélûné a pénétré son esprit et que son âme est perdue pour Shar. Ils pensent qu'il n'en a plus que pour quelques heures au plus avant que son corps ne succombe à la fièvre.

21. Cachots : Cette autre série de cellules située au-dessus de la première permet d'accueillir un surplus de prisonniers. Actuellement vides, elles sont similaires aux autres, hormis le fait que l'une d'entre elles contient un dispositif qui permet de placer un prisonnier dans une cage de fer avant de la faire basculer dans le vide, suspendue à un crochet métallique.

Le fait d'entrer dans cette cellule fait frissonner les PJs et déclenche la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

La majorité des frères de la Lune Noire, au milieu desquels figure un Roman à la mine triste, est regroupée sur le bord de la muraille à contempler une cage dans laquelle est enfermée Moïra. Cette dernière, qui vient de refuser d'abjurer sa foi, est suspendue au-dessus du vide, battue par les vents et le froid, avec à peine la place pour s'asseoir, sans manger et sans boire, et ce pendant une journée.

22. Galerie Nord-Sud : Cet escalier fait la jonction entre les niveaux inférieur et intermédiaire. La partie Sud de l'escalier permet d'une part d'accéder à l'église abbatiale et d'autre part à la chapelle Saint-Etienne.



C'est une des trois salles (avec le Promenoir et l'Ossuaire) où les anciens moines d'Amaunator vont attaquer les PJs.

23. Notre-Dame Sous Terre : Une mezzanine surplombe la chapelle et devait permettre historiquement d'exposer des reliques sacrées aux pèlerins restés en contrebas. Un escalier permet de monter depuis la chapelle et deux escaliers permettent d'accéder directement à l'église abbatiale, via un passage aujourd'hui masqué par des bancs en bois.

Le fait de monter à cette mezzanine déclenche la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Quelques secondes après son combat contre Roman, une silhouette de moine encapuchonné munie d'une barre de fer sort de l'ombre et vient frapper Almodius par derrière, lui brisant les jambes avant de le pousser à son tour dans le conduit. Il replace ensuite l'autel de façon à ce que l'on ne voit plus qu'il a été déplacé, condamnant Almodius à une mort certaine par asphyxie...

24. Chapelle Saint-Etienne : La première salle sert à la célébration des messes d'inhumation des moines tombés dans l'exercice de leur devoir de membres de la Lune Noire. Les murs de la chapelle sont couverts de fresques en noir et blanc qui sont autant de représentations de combats victorieux d'adeptes de Shar contre les représentants d'autres cultes. Des bancs permettent aux moines de s'asseoir pendant l'office du Père supérieur.

Le fait de s'asseoir sur un des bancs provoque la vision suivante :

Les moines de la Lune Noire sont tous rassemblés dans cette chapelle pour assister à la célébration mortuaire de leur Père supérieur, Almodius, retrouvé décapité la nuit précédente. L'assistance semble mal à l'aise, se demandant si le fait de lui consacrer une messe n'est pas en soi sacrilège. Le Vicaire conclut l'office en annonçant que le corps d'Almodius serait placé dans une fosse, le temps de la décomposition, avant que ses ossements ne soient placés dans l'ossuaire, sans marque distinctive. Cette annonce semble soulager l'assemblée...

Un escalier permet de rejoindre d'une part la chapelle mortuaire (17) mais également la Salle de torture (18) qui est isolée des autres pièces de façon à ne pas avoir à supporter les cris des victimes.

La deuxième salle est un cimetière, avec d'une part des tombes individuelles pour les membres les plus importants de l'ordre et d'autre part un ossuaire, c'est-à-dire une fosse située dans le coin en entrant à gauche, dans lequel sont jetés les ossements des apprentis ou des moines jugés indignes d'avoir leur propre tombe.

C'est une des trois salles (avec le Promenoir et la Galerie Nord-Sud) où les anciens moines d'Amaunator vont attaquer les PJs.

Il n'est pas possible, sans aide magique, d'identifier parmi les centaines d'ossements, ceux correspondant au frère Roman. Les PJs vont donc devoir attendre d'aller sur la plateforme méridionale du Palais de la Perte (13) pour convaincre une divinité de les aider, de façon à pouvoir rassembler son squelette et son crâne, pour ainsi permettre la libération de son âme.

Enfin libre !

Le fait de reconstituer le squelette entier du frère Roman provoque l'apparition de ténèbres intenses qui tourbillonnent autour des ossements, jusqu'à sembler former à nouveau un corps. C'est bientôt un être entièrement constitué d'ombres qui se dresse devant les PJs et prend la parole d'une voix sombre, la même voix qui ordonnait aux PJs de fouiller les ténèbres pour accéder au ciel.

Il pourra répondre aux différentes questions des PJs sur les détails de son histoire ou les secrets de Castelombre mais il pourra surtout leur expliquer comment il est possible de s'opposer à Shar et ce que cela suppose.

La première condition est de disposer soi-même d'un statut de dieu ou de demi-dieu, ce qui correspond à une « puissance » que ne peut posséder un être mortel, même doté de pouvoirs très importants. Il faut ensuite utiliser un objet ou un sort capable de l'affecter, idéalement ayant un lien particulier à l'histoire propre de Shar et donc plus facilement susceptible de l'atteindre. Il faut enfin la confronter à un moment où son attention sera focalisée sur autre chose que les PJs, de façon à avoir les quelques secondes nécessaires pour l'empêcher de se préparer à une attaque. Sur ce dernier point, Roman attire l'attention des PJs sur le fait que les différentes phases de leur préparation de combat contre Shar devront être exécutées de façon courte, justement pendant ce moment d'inattention de Shar, pour avoir une quelconque chance de succès.

Malheureusement pour les PJs, Roman ne sait pas lui-même comment répondre à ces différentes conditions mais il pense que nombre de réponses peuvent être trouvées dans le Palais de la Perte.

Une « cage à écureuils » (sorte de monte-charge dans lequel vient se placer un moine pour faire remonter un chariot monté sur des rails le long de la muraille Sud) permet de faire monter de façon mécanique de lourdes charges apportées par convoi à travers la brume, sans avoir besoin de passer par le Châtelet et le Grand Degré.



Le fait de s'approcher du monte-charge provoque l'apparition de la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Tous les moines de la Lune Noire sont rassemblés au bord du monte-charge pour voir descendre le chariot, sur lequel est enchaînée Moïra. Celle-ci vient de nouveau de refuser de renier sa foi et va être confrontée à la « marée » de brume qui s'agite autour de Castelombre, pendant une journée entière. Roman fait partie de l'assemblée et ne fait rien pour intervenir, triste de voir que Moïra refuse d'accepter ce qu'il a sincèrement essayé de lui apprendre.

25. Chapelle Saint Martin : Cette chapelle sert de salle des trophées dans laquelle sont présentés les témoignages des succès de l'ordre de la Lune Noire, en particulier un calice brisé de Chauntéa, une tête momifiée du prêtre de Loviatar tué en Cormyr, plusieurs symboles souillés du culte de Sélûné...

Le fait de se trouver au centre de cette pièce provoque la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D8 points) :

L'âme de Roman, sous forme d'un fantôme sans tête, apparaît devant l'autel de cette chapelle, ce qui provoque l'intervention de Shar sous la forme d'une profonde voix féminine, qui lui reproche de ne pas avoir expié vis-à-vis d'elle avant d'être assassiné. Elle le condamne à errer entre les mondes jusqu'à ce que sa tête soit à nouveau posée sur son corps par une « âme pure ». L'âme se disperse alors dans l'obscurité de la chapelle...

26. Crypte des gros piliers : Cette salle entièrement plongée dans l'ombre sert aux rituels les plus sacrés de Shar ainsi qu'aux sacrifices de disciples de Sélûné (jet de Santé mentale, pour 1D8 points). Un autel en forme de fer à cheval, taillé dans un bloc de cristal sombre et placé sous une gemme noire au plafond qui représente la lune noire de Shar, trône au milieu de la salle. A

l'intérieur de cet autel se trouve un bloc de marbre noir, destiné aux sacrifices. A proximité de la gemme au plafond se trouve une ouverture ronde munie d'une grille qui permet d'apercevoir la statue de l'Archange de Shar située dans l'église au-dessus, et ainsi symboliquement de rester sous le regard de la déesse.



Deux citernes d'eau situées dans l'épaisseur des murs Nord et Sud de la crypte viennent alimenter une autre citerne (7) par une conduite souterraine. Un passage dans le coin Nord permet de rejoindre la chapelle des Trente Cierges (27).

Le fait de se placer sous la gemme noire au plafond entraîne l'apparition de la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D8 points) :

Roman, habillé en tenue de cérémonie de Shar, est entouré de ses frères alors qu'un disciple de Sélûné est attaché sur la pierre sacrificielle, sous la gemme noire. Roman s'en approche lentement, un poignard d'obsidienne à la main, et commence, alors des hurlements retentissent, à énucléer le Sélûniste, sous le regard satisfait du Père supérieur. Après que sa victime ait perdue connaissance, Roman s'en écarte alors que se matérialise progressivement une silhouette féminine qui semble sortir de la gemme noire. Tous les frères présents mettent un genou à terre tandis que l'avatar de Shar vient murmurer à l'oreille de Roman puis l'embrasser sur le front, avant de disparaître lentement. Le Père supérieur vient ensuite relever Roman pour le féliciter d'avoir suivi avec succès le rituel du Baiser de la Dame, ce qui confirme tout le bien qu'il pense de lui. Il le charge donc de la prochaine mission qui doit viser un convoi de fidèles importants de Sélûné. Il sera également chargé de conduire au-dehors de Castelombre le disciple dont il vient d'arracher les yeux et qui connaît désormais les ténèbres éternelles, de façon à qu'il puisse témoigner des bienfaits du culte de Shar...

Des jets de Détection DC 20 et de Psychologie DC 18 permettent de remarquer Almodius, le visage figé dans un rictus trahissant la jalousie qui remplace la fierté qu'on peut lire sur les autres visages.

27. Chapelle des Trente Cierges : Cette petite chapelle sert aux moines qui souhaitent se recueillir de façon individuelle. Si trente cierges sont posés sur l'autel, un seul doit être allumé, ce qui permet de maintenir un niveau d'obscurité suffisant pour démontrer la fragilité de la lumière face aux ténèbres. Des bancs permettent de prier Shar.



Un passage dans l'épaisseur du mur permet de rejoindre la crypte des Gros Piliers tandis qu'un autre, à gauche en sortant de la chapelle, permet de rejoindre l'église par un colimaçon qui finit sa course dans un des piliers de l'église.

Le fait de s'installer sur un des bancs provoque la vision suivante :

Frère Roman est agenouillé devant l'autel de Shar, exhortant sa déesse de l'aider dans sa quête de conversion de Moïra. Il clame avoir compris que Moïra et lui sont deux âmes « jumelles », faites pour s'unir. Même s'il ne l'exprime pas si directement, il semble sous-entendre qu'il s'agit de la même chose pour Shar et Sélûné, étant parfaitement conscient du caractère hérétique de cette pensée et refusant de s'y soumettre, dans la mesure où cela conduirait à dire que ce sont deux facettes d'une même entité et qu'elles n'ont pas à se combattre...

28. Promenoir des moines : Cette longue et étroite salle sert de lieu d'exercice au tir. On y trouve donc à une extrémité plusieurs cibles de paille, certaines de forme humaine, et des râteliers d'armes de jet variées (arcs, arbalètes, hachettes, poignards...) à l'autre extrémité. C'est une des trois salles (avec l'Ossuaire et la Galerie Nord-Sud) où les anciens moines d'Amaunator vont attaquer les PJs.

29. Salle du Dogme : La foi des candidats à l'ordre de la Lune Noire étant le premier critère de sélection, il n'est pas jugé nécessaire d'approfondir outre mesure cette dimension. Une salle est néanmoins dédiée à cet aspect des choses, de façon à pouvoir ponctuellement pallier à des manques chez certains apprentis.

Plusieurs fresques et gravures mettent l’accent sur des points déterminants du dogme de Shar :

- L’action indirecte (par le biais de manipulation ou de corruption) est toujours préférable à l’action directe, sauf contre le clergé de Sélûné
- L’action peut se faire par le biais de cultes soumis (par exemple Ibrandûl), de guildes de voleurs, de clubs secrets (attirant les adeptes de mystère ou d’exclusivité), de compagnies marchandes...
- Toute action doit tendre vers l’objectif de promouvoir la vengeance et l’aigreur et surtout de renverser les autorités en place, de façon à provoquer le chaos au profit du culte de Shar
- Tout adepte de Shar doit exceller par sa discrétion, sa capacité de manipulation et son respect du culte du secret, de façon à ne jamais apparaître sur la scène
- Tout adepte de Shar doit savoir ne pas se fier aux apparences mais savoir voir « au-delà du Voile des Ombres » s’il souhaite s’approcher au plus près de Shar et être jugé digne de manipuler sa Toile.

30. Salle de Magie : Cette bibliothèque réduite sert également de laboratoire de magie (jet de Santé mentale, pour 1D4 points), chaque moine devant impérativement savoir déjà manier la magie avant d’entamer sa formation ici. Différents ouvrages présentent une vision théorique de la Magie d’Ombre mais aucun ne traite en profondeur du sujet. Un jet de Connaissance de la Magie DC 22 permet de soupçonner qu’il doit exister un autre lieu d’apprentissage de cette magie.

31. Salle des chevaliers : Symbolisant l’intelligence, cette salle chauffée en permanence sert de scriptorium et contient la bibliothèque de Castelombre. Décorée au mur des portraits des principaux héros du culte de Shar, les ouvrages qu’elle protège n’ont pas une immense valeur en soi mais constitue les archives du culte, localisant les différents temples, recensant les moyens disponibles, les relations entretenues avec les autorités des différentes villes, les informateurs du culte... L’analyse de ces données suppose un temps dont ne disposent pas les PJs. Des latrines dans l’épaisseur du mur Nord permettent d’assurer aux archivistes un certain confort tandis qu’une passerelle à mi-hauteur permet de relier le Porche au Promenoir des moines. Un escalier permet soit d’accéder à l’étage inférieur soit au Chartrier situé au-dessus.

32. Salle des hôtes et Chapelle Sainte Madeleine : Dédiées symboliquement à « ceux qui combattent » et opérationnellement à l’accueil des hôtes les plus importants, ces salles sont très richement décorées de cheminées monumentales, de carrelage aux armes de Shar, de vitraux et de tentures sur les murs. Des latrines dans

l’épaisseur du mur Nord assurent un certain niveau de confort.

Ces salles ne sont que rarement utilisées, sauf en cas de cérémonies majeures du culte, lorsque les plus hauts prêtres de Shar viennent à Castelombre, auquel cas ils se réunissent ici en conclave pour déterminer les grandes orientations du culte.

33. Porche : C’est sous cette toiture qu’a été installée la volière ouverte des corbeaux de Shar. Les frères leur apportent régulièrement eau et grains et les corbeaux peuvent aller et venir librement, couvrant de leurs croassements le silence habituel du lieu.

34. Puits : Ce puits (jet de Santé mentale, pour 1D8 points) sert principalement à alimenter en eau les cuisines mais il est appelé « Puits d’Ombre » par les moines qui lui attribuent des capacités magiques de communication avec Shar et de réalisation des souhaits, moyennant le versement d’un peu de sang, ce que pourront observer les PJs s’ils surveillent l’endroit. Bien que le puits ne réalise en réalité aucun souhait, il irradie d’une magie d’Invocation et permet réellement de changer de dimension et d’accéder au Palais de la Perte. Cela implique la perte immédiate de tous les points de Santé mentale et donc l’impossibilité de repartir du Palais de la Perte.

Pour l’activer, il faut verser un peu de sang dans le puits et souhaiter que son âme soit accueillie par Shar. Le PJ en question disparaît alors pour réapparaître au même endroit sur le Palais, c’est-à-dire sur le rocher au pied de l’église.

35. Officialité : C’est dans cette salle richement meublée et décorée que la Flamme des Ténèbres rend la justice, assis sur un somptueux trône dans lequel sont enchâssées plusieurs pierres semi-précieuses noires et vertes.

Le fait de s’asseoir sur le trône provoque immédiatement la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Moïra est brutalement extraite de son cachot et emmenée dans cette pièce pour être jugée par le Père supérieur. Ce dernier l’accuse d’avoir voulu pervertir Roman avec sa vision de la Lumière. Il se tourne vers Almodius pour lui dire qu’elle a été vue en train d’user de ses charmes pour séduire Roman. Par malice, il dit lui donner une dernière chance et lui demande de renier solennellement sa foi, sous peine de quoi il ne pourra plus rien faire pour son salut. Le refus de Moïra entraîne un sourire de satisfaction du Père qui la condamne à « la mort par les quatre éléments ».

36 et 37. Bailliverie : Ces logements confortables sont ceux qui accueillent normalement les Malaugryms. Ils sont aujourd’hui dans un désordre complet, avec des objets provenant de différentes régions des royaumes,

fruits de leurs exactions. Ils ne sont plus occupés depuis la trahison de Saaktaanith à leur rencontre et l’assassinat de Sarth à Eauprofonde, qui a entraîné le départ précipité des Malaugryms. Les moines n’ont cependant pas osé reprendre possession des lieux, craignant qu’ils soient piégés (ce qui n’est en réalité pas le cas).

38. Appartements de l’abbé : Cette grande pièce, meublée avec luxe mais aussi une grande noirceur, est divisée en plusieurs espaces réservés au Père supérieur, notamment une chambre, une salle à manger personnelle et un bureau.

C’est en pénétrant dans ce dernier qu’une vision apparaît :

C’est dans l’obscurité du bureau, uniquement éclairé d’une chandelle, que Roman est convoqué par la Flamme des Ténèbres, assis dans son fauteuil, l’air passablement énervé mais aussi déçu. A ses côtés se tient Almodius, l’air satisfait même s’il tente de le cacher. La Flamme des Ténèbres reproche à Roman de lui avoir caché sa relation avec Moïra et surtout d’avoir succombé à ses charmes. Même si cela est faux et que Roman s’en défend, le fait qu’Almodius ait pu assister à leurs conversations dans Notre-Dame Sous Terre, normalement interdite d’accès, le Père accable Roman et l’accuse d’avoir trahi sa foi. Il est cependant trop attaché à Roman pour le condamner lui-même et va le faire assister au supplice de Moïra en lui disant qu’il lui laissera toujours la possibilité d’abjurer sa foi, ce qui permettra de voir si son âme est aussi pure que le pense Roman et capable de discerner la supériorité de Shar sur Sélûné.

39. Chapelle du Père supérieur : Réplique de l’église abbatiale mais de dimensions infiniment plus modestes, elle permet au Père de méditer sans être dérangé et de pouvoir s’adresser à Shar sans que d’autres ne puissent écouter.

40. Cuisine du Père supérieur : Cette petite cuisine particulière, articulée autour d’un poêle, dispose d’un vaisselier remplie de pièces de porcelaines précieuses et de verres de cristal. Elle permet à la Flamme des Ténèbres de se préparer un repas sans avoir besoin de passer par les cuisines de Castelombre ni par le réfectoire commun.

Niveau supérieur

41. Parvis : Cette grande esplanade s’étend devant l’église abbatiale et offre une vue infinie sur la mer de brume qui s’étend à l’ouest de Castelombre, sans qu’il soit d’ailleurs possible de distinguer l’horizon, le gris de la brume se mêlant au gris du ciel. Le vent qui peut souffler ici rend l’endroit peu accueillant mais le sentiment de domination sur la brume lui confère néanmoins un réel côté impressionnant. Un puits dans le coin Sud-Est du parvis permet de retirer l’eau de la citerne située au-dessous.

Le fait de se placer devant l’église pour observer le parvis provoque la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D10 points) :

Tous les moines de la Lune noire, en tenue de cérémonie, sont réunis autour d’un grand bûcher dressé au milieu du parvis. Parmi eux, Roman affiche le même visage livide et désespéré, ne sachant pas s’il va pouvoir supporter ce qui va suivre. Moïra est conduite ici par le Grand Degré et enchaînée à une croix qui est elle-même attachée à une sorte de potence qui permet de placer la croix à l’horizontale au-dessus du bûcher. La Flamme des Ténèbres demande une dernière fois à Moïra d’abjurer sa foi mais celle-ci est désormais trop faible pour répondre et ne peut que tenter maladroitement de lui cracher dessus. Le Père affiche alors un sourire triomphateur et ordonne d’allumer le bûcher. Ce dernier s’embrase et la croix sur laquelle est attachée Moïra est progressivement descendue de plus en plus près des flammes, jusqu’à enflammer ses cheveux puis toute entière. Un hurlement retentit alors et on voit Roman tombant au sol, pris de soubresauts et la bave aux lèvres, comme pris de folie, avant d’être emmené par des frères.

La cérémonie quotidienne la plus importante du culte est celle de Complies. Elle réunit tous les frères à 19h30 sur le parvis afin de célébrer le coucher de soleil (pourtant inexistant sur le plan de l’Ombre) et ainsi symboliquement le triomphe des Ténèbres sur la Lumière.

42. Eglise abbatiale : Cette immense merveille architecturale (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) est vouée à célébrer la magnificence de Shar et il est de fait difficile de ne pas succomber à la beauté du lieu. La lumière passant à travers les vitraux verts et noirs retraçant l’histoire de la déesse illumine l’ensemble d’une lueur irréaliste et malsaine. Des bancs permettent d’accueillir une foule très nombreuse, pour le cas des plus grandes fêtes du culte, mais les frères occupent habituellement des stalles situées dans le chœur de l’église, autour de l’autel. Derrière ce dernier se trouve la statue de l’Archange de Shar, une grande femme aux cheveux longs et bruns dont les pupilles noires reflètent le Chaos primordial, le reste de l’œil étant de couleur violette. Au pied de la statue se trouve une ouverture ronde munie d’une grille qui permet d’apercevoir la crypte des Gros Piliers située au-dessous. Parcourir le déambulatoire, autour du chœur de l’église, permet de découvrir plusieurs chapelles qui sont autant de lieux de prières pour les adeptes de Shar, chacune contenant des reliques des saints du culte. L’une d’elles renferme en particulier un Calice de Shar qui se remplit de sang aussitôt qu’on essaye de le vider. En boire une gorgée provoque la perte immédiate d’1D6 points de Santé mentale.

Les frères ne se trouvent ici que pour les offices mais le sacristain, responsable du lieu de culte et des objets liturgiques mais aussi des cloches, y

est quasiment en permanence, afin notamment de faire sonner ces cloches toutes les heures et les demi-heures.

Différents escaliers permettent une circulation vers plusieurs zones de Castelombre, que ce soit vers Notre-Dame Sous Terre (14), la galerie Nord-Sud (22), la chapelle Saint Martin (25) ou la chapelle des Trente Cierges (27). Un escalier, situé à l'intérieur d'un pilier du déambulatoire, permet d'accéder aux balcons de la nef tandis qu'un dernier escalier, situé à l'extérieur au Nord, permet de descendre vers le Promenoir des moines (28).



Le fait de déambuler dans l'église au niveau de la nef et des lignes de bancs entraîne la vision suivante :

Les bancs ont été écartés pour laisser apparaître une des trappes d'accès à la mezzanine de Notre-Dame Sous Terre, qui est ouverte. Un frère [Almodius] en sort discrètement avant de refermer la trappe et de remettre les bancs en place. Il se parle à voix basse en se disant qu'il était sûr de la trahison de Roman. Il vient apparemment d'assister à une discussion entre Roman et Moïra alors qu'une telle rencontre est formellement interdite, d'autant plus que les deux disciples semblent partager une proximité suspecte. Il se promet d'aller alerter le Père

supérieur pour que celui-ci ouvre enfin les yeux sur le comportement déviant de Roman.

Un jet de Psychologie DC 20 permet de comprendre qu'il est jaloux de Roman, à la fois pour l'influence qu'il peut avoir sur la Flamme des Ténèbres mais aussi parce qu'il est lui-même amoureux de Moïra.

43. Chartrier : Cette salle très éclairée est occupée par de très nombreux rouleaux de parchemins et d'ouvrages sur l'art de la discrétion et les différentes techniques d'assassinat. Ce n'est pas un lieu d'enseignement mais l'endroit où les frères copient les ouvrages lorsqu'ils en ont besoin. Une gravure au mur rappelle aux moines que tout enseignement doit se comprendre sur un triple niveau (littéral, symbolique et spirituel) pour en percevoir entièrement la portée, insistant sur le principe monastique de la nécessaire introspection et du travail sur soi pour accéder au plus proche de sa divinité.

44. Cloître : Cette galerie (jet de Santé mentale, pour 1D4 points) couverte et ornée de délicates sculptures entoure un jardin très ordonné dans lequel poussent les herbes nécessaires pour élaborer toutes sortes de poisons utilisés par les moines. Un examen des lieux permet d'une part de se rendre compte de la nature de ces herbes mais aussi d'autre part que toutes les sculptures représentent des êtres difformes, tourmentés ou en souffrance, symbolisant le fait « qu'au milieu de toute merveille, le Mal est tout de même présent ».

Ce lieu, propice pour les moines à la lecture et à la méditation, est aussi un lieu de passage entre l'église et le réfectoire ou les différentes pièces d'entraînement et des moines s'y trouvent donc quasiment en permanence.



Le fait de s'aventurer dans le jardin provoque l'apparition de la vision suivante (jet de Santé mentale, pour 1D6 points) :

Tous les frères sont réunis autour d'une fosse creusée dans la terre meuble du jardin des simples, avec parmi Roman, l'air désespéré de devoir assister à la scène à venir. Moïra est conduite au bord de la fosse sans ménagement

puis, après qu'elle ait de nouveau refusé de renier sa foi en Sélûné, est jetée au fond de la fosse, face contre terre, tandis que chaque frère lui lance à son tour un morceau de roc, plus pour la faire souffrir que pour la tuer. Moira est ensuite laissée agonisante au fond de la fosse...

45. Rangement : Cette petite salle permet de stocker les outils nécessaires à l'entretien du jardin des simples situé au milieu du cloître. On y trouve donc le nécessaire de jardinage ainsi qu'une réserve de graines diverses.

46. Réfectoire : Une immense table d'ébène occupe le centre de cette pièce, entourée de dizaines de chaises assorties, toutes surmontées du symbole de la Lune noire. Cette pièce symbolise le repas de « ceux qui prient », par opposition à « ceux qui combattent » au niveau intermédiaire et à « ceux qui travaillent » au niveau inférieur. Les repas sont toujours pris en silence pendant la lecture de l'enseignement du culte de Shar, effectué depuis une chaire qui surplombe la salle.

Deux escaliers, au Sud-Est et au Nord-Ouest, descendent vers l'aumônerie (8) sans s'arrêter à l'étage intermédiaire.

47. Cuisine : Equipée de grandes cheminées et de batteries de casseroles suspendues aux murs, cette cuisine permet de préparer les repas de l'ensemble des habitants de Castelombre.

Le Palais de la Perte

Le Palais de la Perte domine une mer de brume dans une poche extra-dimensionnelle du plan de l'Ombre et consiste en une abbaye solitaire qui se dresse au-dessus de la grisaille, avec aucune porte ni aucune fenêtre, même si ses fidèles peuvent en entrer et sortir à volonté. Son seul moyen d'accès est via Castelombre, situé sur le Plan de l'Ombre, lieu d'entraînement des moines de Shar. Pour en sortir, il faut comprendre que Shar n'y emprisonne que ceux qui sont attachés à leur liberté et qui veulent réellement en sortir. Il faut donc accepter son sort et son emprisonnement pour pouvoir en sortir...



Certaines pièces sont la copie physique conforme de Castelombre mais d'autres pièces sont différentes dans leur agencement ou leur contenu. Le Palais de la Perte représente en réalité la structure originelle du premier sanctuaire de Shar, bâti sur un temple d'Amaunator, tandis que Castelombre représente une version ultérieure, agrandie pour les besoins du culte.

L'ambiance du Palais est très différente de Castelombre, qui était empreint de recueillement, même s'il s'agissait d'un lieu de formation pour des assassins. Les PJ's doivent ici avoir le sentiment d'un huis-clos maléfique où le danger peut venir de partout et où la terreur est un état permanent, l'influence de Shar se faisant sentir au plus profond de leur être.

Magie d'Ombre, magie sauvage

Le Palais est considéré comme une zone de Magie Sauvage, dans la mesure où la Toile « classique » qui s'y trouvait a été profondément meurtrie par l'influence de Shar. Tout lancement de sort autrement qu'issu de la Toile d'Ombre sera donc sujet aux effets de la magie sauvage. Un sort de détection de la magie permet de s'apercevoir de cette situation tandis qu'un jet d'Art de la Magie DC 25 permet de comprendre qu'elle s'applique à l'ensemble du Palais.

Chaque sort lancé par un adepte de magie profane autre que d'Ombre subit les effets suivants :

- 01-10 : Le sort revient sur son lanceur et échoue s'il ne peut pas l'affecter.
- 11-25 : Le sort touché une cible ou une zone différente de celle voulue, de façon aléatoire, sauf les sorts personnels qui échouent.
- 26-40 : Le sort échoue sans effet visible, même si les composants ou les charges (pour un objet magique) sont consommés.
- 41-50 : Le sort échoue mais ses composants ou les charges correspondantes ne sont pas consommés.
- 51-55 : Le sort fonctionne mais le lanceur est entouré de ténèbres pendant 1D4 rounds, équivalent à un sort de Ténèbres majeures (jet de Volonté DC 10+niveau du sort).
- 56-85 : Le sort fonctionne normalement.
- 86-95 : Le sort fonctionne normalement mais ses composants ou les charges correspondantes ne sont pas consommés.
- 96-100 : Les effets du sort sont renforcés tel un effet métamagique de Maximisation (et malus aux jets de protection de -2)

Les adeptes de magie divine ne sont plus avantagés, la distance à leur propre divinité les empêchant d'avoir accès aux sorts de niveau 5 et plus.

Les PJ's vont être directement confrontés aux anciens occupants du lieu, des moines maudits du

dieu de la Lumière, pervertis par Shar et transformés en Âmes en Peine⁸. Conduits au désespoir par la Déesse de Malheur, ils se sont ainsi tous suicidés et hantent désormais le Palais sous forme de fantômes en attaquant les êtres vivants mortels qu’ils rencontrent.

Si ces moines sont naturellement attirés par les êtres mortels quels qu’ils soient, la menace principale du lieu est représentée par Saaktaanith en personne, qui passe l’essentiel de son temps dans sa chambre ou dans la bibliothèque. Il ne se méfie pas particulièrement, se considérant dans un lieu « sûr » et sous la protection de Shar, surtout qu’il ignore l’évasion des PJs. Il n’hésitera cependant pas à intervenir et à pourchasser ces derniers si jamais ils se font remarquer au cours de leur exploration du Palais...

Niveau inférieur

1. Porche : Cette galerie couverte est le premier lieu de confrontation du visiteur avec le caractère torturé de Shar, matérialisé par d’innombrables gargouilles et autres statues plus vraies que nature, qui surplombent le visiteur et semblent vouloir le percer du regard. Un large escalier permet d’accéder à une terrasse tandis qu’un autre, fermé par une lourde porte, permet de monter directement à l’église au-dessus.

2. Terrasse : Cette plate-forme sans intérêt particulier, hormis le fait d’offrir une vue sur la face Sud de la mer de brume qui entoure le Palais, permet d’accéder à la chapelle de Cyric, dont l’accès est barré par une porte, non fermée à clé.

Un jet de Détection DC 18 permet de voir que la toiture du porche est en réalité une terrasse et que cette dernière semble être parsemée de statues, sans qu’il soit possible d’ici d’identifier précisément ce qu’elles représentent.

3. Grand Degré : Cet escalier, que l’on retrouve également sur Castelombre, sert de distribution des principaux lieux de l’abbaye. A son extrémité Nord se trouve le Promenoir puis une première volée de marches permet de rejoindre le Parloir abbatial. Une deuxième permet ensuite d’accéder à la chapelle dite « souterraine » (mais son accès est condamné par une porte de métal qui nécessite un jet de Crochetage DC 30 pour l’ouvrir) ainsi qu’à un couloir menant à l’ancienne prison d’Ibrandûl. Une dernière série de marches mène au Porche, véritable entrée du Palais.

4. Parloir abbatial : Ce logis, autrefois destiné à accueillir un gardien mais aujourd’hui rarement occupé, sert à accueillir les adeptes de Shar venus maîtriser les techniques de la Toile d’Ombre. Le confort y est très rudimentaire et les chambres sont meublées de façon extrêmement simple.

5a. Chapelle souterraine : Ce lieu est tout ce qu’il reste de la Citadelle Scintillante, première construction de ce plan plein de vie et de couleurs, avant qu’il ne se transforme en plan de l’Ombre et qu’il ne devienne le domaine de Shar. Autrefois habitée par des moines d’un dieu solaire ancien (connu sur Toril sous le nom d’Amaunator), son influence a décliné au fur et à mesure de la décadence de ces moines qui ont perdu le sens premier de l’adoration du soleil en tant que source de Vie pour lui préférer une vision liée la richesse. L’absorption à leur profit de l’essentiel de l’énergie de ce plan, et la disparition de toute couleur qui en a résulté, n’a fait qu’attirer Shar en ce lieu : Celle-ci les a incité à poursuivre dans cette voie sans que ces derniers ne se rendent compte qu’ils étaient en train de se damner, jusqu’à ce qu’ils deviennent à leur tour des Âmes-en-peine et qu’ils hantent ce qu’il reste de leur domaine.

L’arrivée dans la chapelle permet de découvrir une salle relativement étroite, première construction du lieu avant que ne soit construite l’église au-dessus. Ses murs sont couverts de mosaïques qui en présentent l’histoire, depuis la construction d’un premier ermitage à l’édification de l’abbatiale. La transformation de la vie monastique est également frappante, la pauvreté initiale étant progressivement remplacée par le luxe et les dorures extravagantes. La dernière fresque montre le lieu comme une lumière au milieu d’un océan de ténèbres, l’influence de Shar se faisant sentir de façon perceptible, alors que les moines ne font plus que vénérer la représentation d’un colossal dragon d’or.

Un jet de Religion DC 18 permet de rattacher cette histoire à différents cultes solaires de Faerûn, tous rattachés à ce dieu Amaunator aujourd’hui disparu mais dont le culte se rapproche de ceux de Lathandre sur la Côte des Epées, Horus-Rê en Mulhorande ou At’ar pour les Bédines d’Anauroch.

Un jet de Connaissance de la Magie DC 22 permet également de comprendre que Shar a notamment tiré la puissance à l’origine de la Toile d’Ombre de la vie, des couleurs et de la lumière de ce qui existait auparavant sur ce plan, en incitant les moines à le faire à sa place.

⁸ Cf. Manuel des monstres page 17



Le sol de la chapelle est couvert de dalles sur lesquelles figurent de grandes lettres dorées, qu'il faut traverser pour rejoindre l'autel, situé au fond de la pièce. Le fait d'emprunter ces dalles autrement qu'en formant le nom « Amaunator » provoque à chaque mauvais choix une Tempête de feu ((20d10 de dégâts, jet de Réflexes pour n'en subir que la moitié) qui embrase l'auteur du sacrilège. Une Zone d'Antimagie recouvre les dalles, empêchant toute tentative de Vol.

5b. Crypte d'Amaunator : Autant Shar prend un certain plaisir à conserver une trace de l'ancienne Citadelle Scintillante pour montrer la facilité avec laquelle elle en a corrompu les moines et ainsi montré la supériorité des ténèbres sur la lumière, autant elle a veillé à masquer toute référence au véritable sanctuaire d'Amaunator, situé au-dessous de la chapelle. Le fait d'en condamner l'accès permet concrètement d'en nier l'existence et symboliquement de prouver sa puissance. Cette crypte est cependant le seul endroit du Palais de la Perte où la magie divine est possible sans restriction et où la magie profane n'est pas soumise aux effets de la magie sauvage.

L'accès à cette crypte se fait de façon similaire à son équivalent à Castelombre, dans la mesure où cela suppose aussi de déplacer l'autel mesuré dans le rocher, de façon à dégager un conduit taillé dans la roche. Ce dernier permet d'accéder à une grotte de dimensions modestes au milieu de laquelle se trouve un vaste dispositif en forme de soleil, entouré d'ogham et qui semble pouvoir pivoter sur lui-même. Sur les murs est présentée, sous forme d'une fresque manifestation extrêmement ancienne, l'histoire d'Amaunator racontée au travers d'un dragon de feu né du Chaos primordial et chevauché par Sélûné pour apporter la vie à Chauntéa (et donc Toril), à la grande fureur de Shar qui voulait conserver la grisaille initiale du monde. La peinture monumentale du dragon, qui fait tout le tour de la pièce, est surmontée de la phrase « Là où tu vas, sème des graines de fleurs mais aussi d'espoir, pour que le futur soit rose », reprise d'ailleurs par le culte de Lathandre pour son dogme.

Il faut faire tourner le plateau entre les différentes runes pour faire successivement correspondre la tête du dragon avec les runes correspondant à l'inscription sur le mur. Un jet de Connaissance Sylvestre DC 15 ou un jet d'Intelligence DC 20 permet d'associer chaque ogham à un symbole. Il faut donc faire correspondre le cercle intérieur successivement avec la Semence, la Fleur, l'Espoir, Demain et la Joie (à ne pas confondre la rose en tant que fleur), ce qui permet de tracer un pentacle.



Semence	Vie	Demain	Epée	Fleur	Maison
#	┌	≡	≡	≡	≡

Etoile	Œil	Joie	Force	Espoir	Route
≡	◇	✕	≡	✕	┌

La réussite du rituel illumine subitement l'intérieur du cercle qui éclaire la grotte tel un soleil et qui provoque une explosion de lumière et de couleurs auxquels les PJs ne sont plus habitués à force d'explorer Castelombre et le Palais de la Perte. Les murs semblent également s'animer et le dragon d'or représenté sur la fresque prend soudain vie, entourant les PJs de son corps reptilien. Il pourra notamment leur expliquer le fait que Tout est Chaos primordial et qu'il ne faut pas se laisser tromper par les apparences. Quelqu'un qui en est intimement persuadé (ce qui ne peut être le cas des PJs pour l'instant) peut facilement dépasser ces apparences et modéliser la matière à sa guise. La seule limite est dans un

lieu tel que le Palais de la Perte où la seule réalité est celle autorisée par Shar, sauf dans cette crypte. Pour mieux se faire comprendre des PJs, il leur explique que les adeptes de magie sauvage sont ceux qui touchent le plus près du doigt cette réalité de Chaos primordial, même s'ils ne vont pas au bout de leur démarche intellectuelle, et que, a contrario, les illusionnistes ne font que tromper des victimes qui sont déjà trompées, dans la mesure où l'illusion établit un semblant de réalité qui n'est elle-même pas une réalité...

Dans cet ordre d'idée, les PJs doivent comprendre qu'il est possible de combiner plusieurs entités pour en faire une seule, ce qui peut leur faire penser qu'il leur est possible de fusionner en une seule entité, ce qui leur permettra d'avoir la puissance nécessaire pour combattre Shar. Lui-même ne pourra pas intervenir pour les aider, d'autant plus que les PJs ont trop intégré la notion de magie à la place de celle de Chaos primordial pour pouvoir réaliser une telle fusion. La seule possibilité serait de profiter d'une phase de décharge massive d'énergie magique pour, à cet instant, prendre conscience du potentiel de ce Chaos et réaliser une reconfiguration de la matière telle que peuvent l'envisager les PJs.

Combattre le Divin

Combattre physiquement une divinité n'est tout simplement pas envisageable pour des simples mortels, la différence de puissance n'étant même pas descriptible. De même, pour un dieu mineur, s'opposer à une divinité de rang supérieur s'apparente à un suicide. Il est donc nécessaire pour les PJs de trouver un moyen d'acquérir, de façon temporaire, ce niveau de puissance, et la fusion d'entités puissantes mais mortelles en une seule peut être une solution.

Il est également nécessaire de trouver un moyen d'atteindre physiquement Shar et cela passe par l'obtention d'une arme à laquelle elle est vulnérable. Pour ce faire, les PJs devront successivement aller résoudre l'énigme dans la grotte d'Amaunator pour allumer la sphère correspondant au soleil dans l'Infirmierie, voler une épée « primordiale » dans la chapelle de Mask (alors que Kezef est présent) et enfin résoudre dans l'Infirmierie l'énigme de Sélûné pour activer le Feu de lune et avoir la capacité de soutenir le regard de Shar. Ces étapes sont à effectuer au même moment aux différents endroits du Palais, pendant les 12 coups de minuit, moment où Shar est moins attentive car en train de réaliser son propre rituel de destruction de l'Anneau.

Les PJs vont comprendre que s'ils veulent s'opposer à Shar, ils doivent attendre qu'elle déclenche son rituel de destruction de l'Anneau, de façon à la prendre par surprise, sinon ils n'auront aucune chance...

Ce n'est qu'ensuite qu'ils pourront procéder à l'appel de Shar depuis la crypte des gros piliers

puis entamer leur « fusion ». Celle-ci permet la création d'un nouveau PJ qui reprend les meilleures caractéristiques de chacun d'entre eux (caractéristiques physiques et mentales, jets de sauvegarde et d'attaque, compétences, dons, classe d'armure...). Leurs points de vie sont additionnés, tout comme leurs capacités de lancement de sorts divins et profanes. L'ensemble des capacités des objets magiques détenus est réuni dans l'épée primordiale. Ce « super-PJ » peut accomplir 3 actions simultanément par round.

Il est impossible de « tuer » définitivement Shar mais uniquement la faire fuir ou la ramener au statut de divinité intermédiaire.

Les PJs pourront revenir ici s'ils le souhaitent dans la mesure où ce qu'il se passe dans cette pièce n'est pas connu de Shar et n'alerte donc pas Saaktaanith.

5c. Prison d'Ibrandûl : Un couloir sombre et anonyme mène à une incroyablement lourde porte, munie d'un aussi divinement complexe mécanisme d'ouverture (jet de Crochetage DC 60 si un PJ souhaite la refermer).



La porte, sur laquelle figure le symbole d'Ibrandûl (soit 4 anneaux entrelacés), est cependant ouverte et laisse apparaître une cellule parfaitement vide. Cette prison était celle dans laquelle Shar avait enfermé pendant le Temps des Troubles Ibrandûl, dieu des cavernes et des donjons, avant de le tuer pour en reprendre le pouvoir sur ces aspects. Elle a cependant toujours laissé penser qu'elle le gardait captif, de façon à tromper les fidèles d'Ibrandûl et les garder acquis à sa cause.

6. Promenoir des moines : Ce vaste laboratoire magique, d'une grande hauteur sous plafond, normalement principal lieu d'apprentissage de la Magie d'Ombre pour les adeptes de Shar, est encombré de tables, d'établis, de fioles, de composants de rituels tous plus exotiques les uns que les autres. Il n'y a rien de magique en ces lieux mais un magicien qui souhaiterait approfondir sa connaissance de la Magie d'Ombre

(ce qui suppose tout de même d’y consacrer du temps et d’avoir reçu la bénédiction de Shar) peut y trouver tout ce dont il a besoin.

7. Réfectoire : Cette petite salle à manger, meublée d’une table, de chaises et d’un vaisselier, permet d’accueillir de façon simple les étudiants en magie présents au Palais.

8. Cuisine : Cette salle, dotée d’un cellier magiquement approvisionné en permanence, permet aux adeptes de Shar de se préparer des repas, sachant qu’il n’y a pas de frères convers ici et que donc tout doit être fait directement par les visiteurs du lieu.

9. Chapelle des Trente Cierges : Cette pièce plongée dans l’obscurité quasi-complète, uniquement éclairée par des bougies, porte la marque incontestable de Mask, patron des voleurs et ancien dieu des ombres. Un imposant autel de pierre couvert d’une mosaïque semi-précieuse montrant le symbole de Mask, surmonté d’une grande tenture de velours noir ornée du même symbole, semble dominer la pièce et toutes les richesses qu’elle contient. En effet, cette chapelle est le premier des lieux de stockage que possède le culte, qui servent à constituer des réserves d’argent pour les complots du clergé. Les PJs ont donc sous leurs yeux et à portée de main les immenses trésors accumulés par Mask au cours des derniers millénaires...

La tentation de se servir, que ce soit dans les tas de pierres précieuses, les coffres de pièces de platine ou les empilements d’objets magiques divers, sera sûrement forte mais il est parfaitement clair que, compte tenu du caractère stratégique du lieu, les PJs sont persuadés qu’il est sous la surveillance permanente de Mask et que le vol de la moindre pièce provoquera son intervention immédiate.

Un jet de Détection DC 20 permet par ailleurs de remarquer dans ce capharnaüm un objet étonnant et peu en évidence, à savoir une colossale épée à deux mains, manifestement inutilisable par un humain même doté d’une force prodigieuse. Un jet de Connaissance des Armes DC 22 permet de s’apercevoir qu’elle n’a pas été forgée dans un métal connu ni même une matière aisément identifiable. Un jet de Connaissance des Mystères DC 20 est nécessaire pour comprendre que cette épée a été forgée dans un bloc de Chaos primordial et qu’il doit donc s’agir de l’un des tout premiers objets manufacturés de ce monde, antérieur à l’apparition même de plusieurs des dieux. Bien que d’une valeur inestimable, l’épée n’est pas en elle-même enchantée. Néanmoins, elle représente l’un des seuls objets susceptibles d’affecter Shar...

Les PJs vont donc devoir trouver un stratagème pour s’en saisir sans alerter Mask. Un jet de Religion DC 22 permet de se souvenir que Mask a tué la déesse Leira pendant le Temps de Troubles

pour lui prendre le domaine de l’Illusion, qu’il a ensuite lu le livre maudit de Cyric et qu’il en est devenu fou. C’est pour se débarrasser de sa folie qu’il a dû accepter de devenir un demi-dieu, perdant le contrôle du domaine des Ombres (au profit de Shar qui l’a accueilli ici) et s’exposant à la chasse de Kezef⁹. Surnommé le « Molosse du Chaos », il est réputé pour sa faim inépuisable et son goût pour les fidèles de toutes les divinités, obligeant donc Mask à fuir sans cesse.



L’arrivée des PJs en ces lieux va d’ailleurs immanquablement attirer l’attention de Kezef, qui recherche toujours Mask et qui se matérialise dans la pièce quelques minutes après leur arrivée. Il n’est intéressé que par les êtres d’une certaine puissance et liés au Divin. Il n’attaquera pas les PJs sauf s’il est lui-même attaqué. Les prêtres ou moines parmi les PJs ont cependant intérêt à ne pas rester trop longtemps dans la pièce s’ils ne veulent pas servir de « lot de consolation » à Kezef qui pensait enfin avoir retrouvé Mask. Les PJs vont devoir comprendre que ce dernier ne peut donc plus venir ici mais surtout qu’il ne peut même pas le surveiller lorsque Kezef est présent, sous peine de lui montrer sa propre position et de se faire localiser. Il n’y a donc qu’en présence de Kezef (qui lui-même n’a aucun intérêt pour la chose) que les PJs peuvent dérober l’Épée primordiale.

10. Crypte des Gros Piliers : Ce sanctuaire de Shar, au plafond en forme de dôme d’un noir extrêmement profond, incrusté de gemmes, et au sol fait de marbre noir poli avec une sphère noire incrustée dans le sol et bordée d’un cercle pourpre (rappelant le symbole de Shar), est le lieu où sont intronisés les Flammes des Ténèbres et les avatars de la déesse. Des fresques au mur représentent Shar en majesté, avec à ses côtés les Shadevaris, ou Seigneurs de l’Ombre, emprisonnés par Azuth lors du combat contre Sélûné grâce à l’Étoile Sombre, dont les PJs

⁹ Cf. « Champions of Ruin » page 144

avaient retrouvé les morceaux sous les Monts Etoilés.

Un jet de Connaissance de la Religion ou de la Magie DC 20 permet de comprendre que le fait de toucher l’orbe noire au sol permet d’entrer en contact direct avec Shar et même, si l’auteur le demande, d’invoquer sa présence physique. Cette action, connue de ses adeptes sous le nom « d’Appel de Shar », est extrêmement traumatisante pour quelqu’un qui n’est pas déjà familier de son dogme et qui n’a pas intégré au plus profond de son être les fondements de la pensée de la Déesse de Malheur.

De fait, poser sa main sur l’orbe entraîne pour son auteur la vision subite et accélérée d’une succession ininterrompue de centaines de crimes (meurtres, viols...) et malheurs (cataclysmes, maladies...), montrant un monde de souffrances et une nature humaine inexorable, sur laquelle aucun espoir ne peut être fondé. Un jet de Volonté DC 30 est nécessaire pour ne pas perdre immédiatement tous ses points de Santé mentale et ne pas être condamné à rester ici éternellement. Ce sacrifice est néanmoins nécessaire si les PJs veulent pouvoir choisir à quel moment doit apparaître Shar...

11. Chapelle Saint Martin : Entièrement en noir et blanc, cette salle de culte est dédiée à Cyric et à la préparation de la trahison qu’il a imaginée avec Shar. La configuration de la salle permet de former un cercle de cultistes autour d’un grand autel servant manifestement à des sacrifices et couvert de sang séché. Sur l’autel est posé un calice d’argent, incrusté de rubis en forme de cœurs et rempli de larmes d’amoureux déçus et de rêveurs désespérés. Boisson favorite de Cyric, le fait d’en boire pour un mortel provoque immédiatement (pas de jet possible) l’obligation de se suicider et donc la mort de la victime.

Un jet de Connaissance de la Religion DC 18 permet de se souvenir de l’histoire récente de Cyric, notamment son élévation au rang de divinité par Ao à la fin du Temps des Troubles (reprenant les domaines de Bhaal, Baine et Myrkul), la création du livre maudit du Cyrinishad (proclamant Cyric comme seule et unique Dieu et causant la folie de ceux qui le lisent) ainsi que la destruction de Château-Zhentil en représailles contre le Zhentarim et sa fidélité à Baine.

Un rire malsain semble provenir de derrière l’autel et c’est avec surprise que les PJs voient apparaître un avatar de Cyric¹⁰, sous la forme d’un homme svelte, avec des yeux noirs perçants et une peau très blanche, apparemment fou. Très sarcastique, riant à tout propos, changeant de sujet sans cesse et avec une très haute estime de soi, il est surtout très dangereux même s’il ne jugera pas intéressant de combattre les PJs.

Correctement interrogé, il peut même en dire beaucoup sur ce qui se trame avec Shar et sur la trahison qu’il prépare contre cette dernière, étant extrêmement fier de démontrer la supériorité de son intelligence et sa capacité de manipulation.

Il leur explique par exemple que l’Anneau n’est plus là, qu’il est dans les mains de Shar et qu’elle le détruira dans un rituel qu’elle effectuera lors des 12 coups de minuit, moment où son attention sera entièrement focalisée sur le rituel.

Il peut également, une fois qu’il a compris que les PJs ne sont pas des adeptes de Shar, évoquer avec beaucoup d’effets de style (et donc sans que cela soit très compréhensible par les PJs) les différentes étapes du complot, à savoir la perversion progressive de la Toile magique, la découverte du Royaume Au-Delà, le placement de Graines de Folie à son profit, le masque de Leira qui lui permet de mentir sans pouvoir être démasqué, la mort de Mystra qui constitue une revanche par rapport à l’emprisonnement des Seigneurs de l’Ombre par Azuth...

Rien n’est toutefois clairement exprimé et les PJs devront faire de sérieux efforts de déduction pour comprendre réellement toutes les conséquences que ce complot implique...

Niveau supérieur

12. Eglise : Plongée dans l’ombre mais baignée d’une faible lumière verte, des mosaïques et des peintures en ornent les murs et le sol tandis que de multiples alcôves renferment des reliques, qui sont autant de cadeaux faits à Shar pour la possibilité offerte à certaines divinités de venir ici. Placée exactement au même endroit qu’à Castelombre, une statue représente « l’Archange de Shar » sous sa forme connue chez ses disciples sous le nom de Sombre Danseuse, c’est à dire une femme légèrement vêtue dont la peau noire est constellée d’étoiles.

L’arrivée des PJs devant cette représentation de Shar a pour conséquence le fait d’entendre dans sa tête une voix féminine à la fois envoûtante et menaçante, qui demande à chacun de faire un présent à Shar pour la remercier de les accueillir en son domaine. S’ils refusent ou si le cadeau proposé par chaque PJ est jugé insuffisant ou, pire, insultant pour Shar, la statue de son archange commence à s’animer. L’Archange¹¹ descend alors de son piédestal et répète une dernière fois sa demande en se dirigeant vers les PJs, alors que les vitraux de l’église commencent à luire étrangement.

¹⁰ Cf. « Faiths et Pantheons » page 21 pour les caractéristiques de l’avatar de Cyric

¹¹ Cf. « Faiths and Pantheons » page 59 pour les caractéristiques de l’avatar de Shar



En cas de refus répété ou de mépris opposé à sa demande, l'Archange entame le combat contre les PJ's qui auront insulté la déesse, tandis que l'église abbatiale se retrouve soudainement plongée dans une alternance de lumière éblouissante et de ténèbres d'autant plus profondes, impliquant une sorte d'effet stroboscopique sur la pièce et un malus de -4 aux jets d'attaque. De plus, tous les sorts de Charme et d'Enchantement lancés par la gardienne ont leur effet triplé et la difficulté du jet de sauvegarde à réussir est augmentée de +3. Un individu embrassé par la Gardienne a le choix entre mourir immédiatement ou devenir un fidèle serviteur de Shar (jet de Volonté DC 25 pour résister). Compte tenu de sa puissance, il est quasiment impossible de la vaincre mais elle ne poursuivra pas les PJ's qui voudraient fuir, se contentant de savourer sa victoire avant de remonter sur son piédestal.

13. Plateforme méridionale : Cette terrasse est devenue une sorte de « cour des dieux », occupée par des dizaines de statues d'obsidienne, représentant en grandeur nature d'innombrables divinités de la Mort, de la Nuit et de l'Ombre. Certaines divinités sont connues sur Toril, d'autres non, toutes étant néanmoins des incarnations de domaines relevant de façon plus ou moins directe de la tutelle de Shar, sans que cela n'implique par ailleurs que les divinités soient toutes maléfiques. Un jet de Connaissance de la Religion permet notamment de reconnaître parmi les statues celles de Kelemvor, Chronopsis et Falazure (divinités draconiennes), Labelas Enoreth (divinité elfique)... Une prière devant l'une de ces statues permet de « l'éveiller » et de la solliciter pour une question ou une faveur. Aucune de ces divinités n'est cependant spontanément favorable aux PJ's et aucune d'entre elles n'est tenue d'accéder à leurs demandes. Une relation particulière, une prière appuyée ou un don précieux sont autant d'arguments pour convaincre la divinité choisie, par exemple pour obtenir de l'aide pour identifier les ossements de Roman au milieu de l'ossuaire de Castelombre. La statue ne pourra pas elle-même bouger et aller à Castelombre mais elle peut conférer à un PJ le pouvoir temporaire de distinguer les individus à travers leurs ossements

et ainsi de reconnaître Roman parmi la multitude de ses frères enterrés dans l'ossuaire...

14. Parvis : Plus petit qu'à Castelombre en raison de la plus grande taille de l'abbatiale du Palais de la Perte, dont une partie s'est effondrée à Castelombre, il en partage toutefois la vue. Les PJ's peuvent constater que l'église initiale était plus longue de 3 travées et qu'elle se terminait par deux hautes tours carrées auxquelles on accède par des escaliers à l'intérieur de ces dernières, qui permettent également de circuler dans les hauteurs de l'église.

15. Terrasse septentrionale : Cette esplanade, habituellement vide et dépourvue d'ornementation particulière, sert aux expérimentations « extérieures » de sorts, afin de manipuler les brumes qui entourent le Palais. Son principal attrait repose sur le fait qu'il est possible depuis cet endroit d'observer l'Anneau de l'Hiver, manifestement en proie à des forces inouïes visant à le détruire, à une centaine de mètres au-dessus de l'abbaye.

16. Bibliothèque : Les rayonnages d'ébène de cette grande salle rassemblent tous les livres, tomes et guides jamais écrits sur la Magie d'Ombre. C'est ici que les adeptes de Shar viennent étudier les fondements théoriques du maniement de sa Toile. Des grimoires magiques contiennent des sorts réservés à ces derniers et des parchemins décrivent comment enchanter des objets avec cette Toile, utilisée comme alternative à la Toile magique classique.

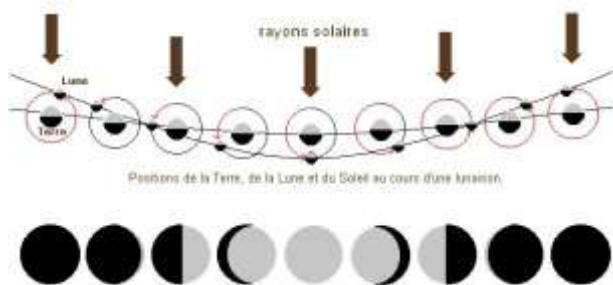
17. Bureau : Cette pièce mitoyenne à la bibliothèque est habituellement un bureau utilisé par les adeptes pour lire les livres pris à côté mais les événements survenus sur Pénombre ont poussé Saaktaanith à venir y installer sa chambre. Il n'y est pas souvent, étant plutôt à travers les Plans pour assister Shar dans sa préparation du rituel de destruction de l'Anneau, mais il interviendra au plus vite si jamais il est alerté par le comportement des PJ's au cours de leur exploration du Palais. Si les PJ's parviennent ici dans les dernières heures du rituel, ils trouveront Saaktaanith au centre d'une Sphère Prismatique indestructible, concentré sur le sortilège d'Ombre qui va cacher Cyric et lui permettre d'assassiner Mystra.

18. Infirmerie : La porte menant à cette pièce est d'une blancheur étonnante et est barrée par une inscription énigmatique, à savoir : « Je change de forme chaque nuit, jamais vide parfois remplie. Si tu sais qui je suis et que ton cœur n'est pas assombri, entre, tu seras bien accueilli ».

Si les PJ's prononcent la solution (« Lune »), n'étant pas adeptes de Shar, ils peuvent entrer dans la pièce et découvrir une étonnante chapelle de Sélúné abandonnée, signe de la proximité de

Shar avec sa sœur, même si elles se détestent. Les murs de la chapelle sont uniquement recouverts d’une chaux blanche, mettant en valeur l’autel au fond de la pièce, sur lequel est posé un calice rempli de lait caillé. L’envers de la porte d’entrée, côté chapelle, porte le symbole d’Amaunator. Au milieu de la pièce flottent en suspension deux sphères, qui peuvent être librement manipulées par les PJs. Sur le mur derrière l’autel apparaissent des emplacements ronds tandis qu’au sol est posée une pile de médailles représentant les différentes phases de la lune. Une voix féminine, douce et rassurante, se fait alors entendre : « L’ordre est perturbé ici, aidez-moi à reconstituer le cycle de toute Vie ».

Les PJs doivent donc dans un premier temps repositionner toutes les médailles dans l’ordre, en partant de la nouvelle lune vers la nouvelle lune suivante. Dès que cela est fait, la blancheur des murs se fait plus éclatante et la même voix se fait à nouveau entendre : « La vie est comme la lune, en ce sens qu’elle est parfois étincelante et parfois sombre. Tourne-toi vers la lune et je te guiderai ». Le rituel consiste à reproduire, à l’aide des deux sphères qui flottent dans la pièce (symbolisant respectivement la Lune et Toril), le cycle des mouvements Soleil/Toril/Lune, de façon à projeter sur le mur l’image correspondant aux médaillons. Les PJs vont cependant rapidement comprendre que le rituel suppose une certaine lumière solaire, ce qui implique qu’ait auparavant été réalisé le rituel d’Amaunator dans la grotte située sous la chapelle souterraine (5b).



Si le schéma est correct, le calice se retrouve éclairé par la lumière de la pleine lune et le lait se transforme en Feu de lune qui vient « recouvrir » les PJs et ainsi leur conférer le pouvoir de « regarder » Shar pendant le combat, sans malus particulier (à défaut, un bonus de -10 au toucher s’applique).

Une présence se fait alors sentir et les PJs ont la surprise de voir apparaître, pour quelques instants seulement, un avatar d’Imater. Il se présente sous le nom de Sarel et dit être envoyé par Sélûné pour les soulager de leurs souffrances avant « l’épreuve ultime ». Son toucher soigne l’ensemble des blessures des PJs ainsi que les enchantements, malédictions ou affections dues aux combats contre les ombres notamment, mais

il ne peut restaurer les points de Santé mentale perdus jusqu’ici.

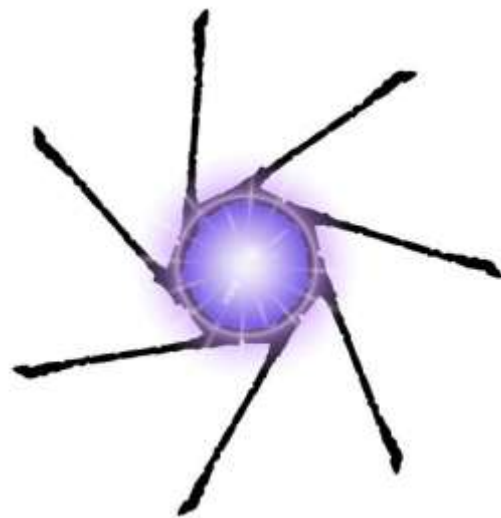
Il leur confirme que la riposte est en cours sur le plan primaire et que Mystra a mobilisé toutes forces pour éviter la destruction de Toril lors de la libération de tous les pouvoirs de l’Anneau de l’Hiver. Ses Elus ne peuvent pas intervenir directement dans le domaine de Shar mais ils se tiennent cependant à la disposition des PJs pour canaliser de l’énergie magique s’ils en ont besoin, pour un rituel par exemple.

Si les PJs ont compris ce que leur a glissé Cyric, ils pourront comprendre que Shar compte justement sur cette concentration de Mystra pour tromper sa vigilance et la faire assassiner par Cyric. Ils pourront également alerter Ao, par l’intermédiaire d’Imater, sur la perversion de la Toile magique pour qu’il puisse empêcher son contrôle par Shar et Cyric...

Bouquet final

C’est au cours de la nuit de « l’Ecrin de Glace », le 29^{ème} de Tarsakh, 1385 CV, alors que sonnent les douze coups de minuit, que Shar entame son rituel de destruction de l’Anneau de l’Hiver, appuyée par tous les membres de son culte. C’est donc dans cette période de pleine concentration que retentit l’appel des PJs et que Shar est invoquée sur le parvis du Palais de la Perte, et c’est une déesse particulièrement courroucée¹² qui se dresse en majesté devant eux !

Parallèlement à cette scène d’une tension extrême, les PJs ont la vision des Sept Sœurs de Mystra en train de mobiliser tout leur potentiel magique pour former une enveloppe de magie tout autour de la planète et l’empêcher d’être détruite par l’enveloppe de glace issue de l’Anneau de l’Hiver, pour ainsi sauver Toril.



¹² Reprendre les caractéristiques de l’avatar de Shar

Cette mobilisation s’accompagne en parallèle de la réalisation d’un rituel permettant aux PJs de « fusionner » temporairement en passant à travers un cercle de magie (matérialisé par sept chiffres « 7 » qui s’entrecroisent) de façon à ne constituer qu’une seule entité d’une puissance quasi-divine, condition nécessaire pour l’affronter.

C’est avec un certain étonnement que la Déesse de Malheur voit le résultat du rituel s’avancer vers elle et la défier au combat mais elle préfère en rire, disant aux PJs qu’il « est trop tard » et qu’elle « a déjà gagné ».

Le combat s’engage au moment même où retentit un colossal coup de tonnerre qui agite les cieux de Toril, alors que la lame de Cyric transperce Mystra et que celle-ci s’effondre lentement jusqu’à terre. La Toile magique, incarnée par la déesse, commence à vibrer et toute la réalité du monde s’en trouve menacée. Shar continue à provoquer son adversaire tout en le combattant en lui garantissant qu’il ne lui reste peu de temps à vivre et que sa fin coïncidera avec la prise de possession de la Toile magique à son profit, maintenant que Mystra est morte.

Après un temps d’incrédulité, c’est en plein combat qu’elle découvre, éventuellement prévenue juste avant par les PJs, la contamination de la Toile magique par les Graines de Folie et donc la trahison de Cyric. Il est cependant trop tard pour la contrer et c’est dans un hurlement divin que Shar comprend que son plan longuement mûri vient d’être réduit à néant par la malice de Cyric et qu’elle ne va pas pouvoir prendre le contrôle de cette Toile désormais trop dangereuse. Elle se déchaîne d’autant plus sur son adversaire et c’est en poursuivant le combat qu’elle hurle à l’intention de Tyr et de Sunie que l’assassin de Mystra est Cyric et que l’heure est à la vengeance.

C’est finalement l’intervention d’Ao, lorsque ce dernier décide en dernier recours de déchirer la Toile pour sauver Toril, qui provoque la fin du combat, Shar préférant se replier pour mieux préserver ce qui lui reste alors d’essence divine. Quelle qu’en soit l’issue, que Shar ait été défaite ou que les PJs « fusionnés » n’aient pas réussi à vaincre, les PJs se séparent et reprennent leur individualité, conscient d’avoir traversé une épreuve que peu de mortels ont connu.

Seuls les PJs qui n’ont pas perdu toute leur Santé mentale se retrouvent projetés jusqu’aux ruines de Pénombre¹³ et peuvent ainsi assister depuis la cité flottante à la réalisation du cataclysme de la Magepeste. Les autres sont définitivement enfermés sur le plan de Shar sauf les plus fidèles à leur dieu, qui seront « récupérés » par des avatars pour être emmenés dans le domaine divin de leur dieu, sans possibilité de retour sur le Plan matériel.

La fin d’une époque...

Alors que les PJs se matérialisent sur l’Aire d’Envol de Pénombre, les PJs ont la vision de l’intervention d’Ao pour sauver Toril : Ne pouvant plus rien pour en extraire la Folie qui y avait été introduite, il « dissocie » la Toile magique de Toril et la projette dans le Royaume Au-Delà, avant de reconstruire par petites touches les dégâts causés par la Folie sur Toril, encore imperceptibles mais bien réels. La débauche d’énergie nécessaire pour sauver ce qui pouvait l’être absorbe cependant tout le potentiel d’Ao qui doit à son tour contempler le contrecoup de la déchirure de la Toile, la « Magepeste », se répandre à travers Toril...



C’est à travers les yeux de personnages connus des PJs que ces derniers vont ainsi assister aux différentes étapes de ce cataclysme, à commencer par Khelben qui constate depuis le sommet du Pic d’Eauprofonde une brusque altération de la magie, matérialisée par un changement brutal des couleurs du ciel, et qui se téléporte au sud du continent, au-dessus de la jungle de Mhair et d’Halruaa, pour assister au déferlement d’une tempête d’éclair de Feu bleu, qui en bouleverse le paysage et en détruit le royaume, laissant place à de vastes étendues de magie morte ou instable. Au même instant, Izaï Thunnvagan, Ménestrelle rencontrée à Sécombres avant de s’engager dans la Haute Forêt, voit s’ouvrir devant elle une faille dans la terre, qui engloutit la langue de terre qui relie le continent à la forêt de Chult, provoquant l’isolement de cette dernière qui devient une île.

¹³ L’épée primordiale disparaissant à cette occasion...



Le tremblement de terre qui accompagne cet engouffrement est immédiatement suivi d'une immense vague qui déferle sur tous les rivages avoisinants. C'est ainsi que Verblen, dirigeant de la compagnie marchande du Trône de Fer, alors en train de négocier avec ses homologues halflings de Luiren, voit s'abattre sur lui et sur tout le pays cette colossale masse d'eau qui en recouvre toute la surface, transformant Luiren en un golfe... Sur la côte Ouest de Toril, c'est Lydia Francsourire, dirigeante du Priakos des Six Coffres, qui voit la tempête de Feu bleu ravager le royaume gnome de Lantan, transformant ses villes et ses habitants en visions de cauchemar, avant de voir son navire amiral balayé par la vague qui vient à son tour engloutir l'île avant de se retirer. Plus au centre du continent, la discussion enflammée entre Khondar et Dorna, nains du Transmarche du Mineur rencontrés en Anauroch, est interrompue par le grondement de la terre qui provoque l'effondrement du Grand Rift dans un puits sans fond qui engloutit une grande partie de la Mer des Etoiles Déchues et avec elle l'essentiel des clans nains qui vivaient autour du Rift.



La Magepeste trouve aussi son écho sur les plans et c'est à travers les yeux d'Elminster que les PJs assistent au déferlement de hordes de démons depuis les Abysses vers les plans élémentaires. L'absence de magie rend impuissant le premier des magiciens mais aussi le dieu Azuth, rejeté du domaine de Mystra par les Shadevaris vers les

Neufs Enfers et tué par Asmodée qui vole son essence divine pour devenir lui-même dieu.



C'est une vision encore plus terrifiante que les PJs voient par l'intermédiaire de Huictotlan, prêtre maztèque croisé à Mhiilamniir, avec la désintégration progressive du continent entier de Maztica, remplacé dans une sorte de « fondu-enchaîné » par un nouveau continent en forme de fer à cheval, élément issu de la planète jumelle créée il y a 30.000 ans par Ao, la Magepeste intervenant au moment d'une conjonction entre Toril et sa version jumelle.



Cette conjonction se retrouve également dans la disparition complète du royaume d'Unther, détruit par son remplacement par une portion de la version jumelle de Toril et remplacé par une nation d'hommes-dragons.

Les bouleversements physiques que subit Toril entraînent enfin des bouleversements politiques, notamment dans le pays de Thay où des éclairs de Feu bleu réduisent en cendres scintillantes des centaines de Sorciers Rouges, à commencer par Samas Kul, Zulkir et dirigeant des Associés du Pentacle. Des révoltes éclatent de façon simultanée et renversent, cependant uniquement de façon temporaire, le régime dictatorial en place.



Plus au Sud, sous les yeux d'Ephrem (Prieur d'Oghma rencontré à Mortneige) venu ici étudier de précieux grimoires, s'effondre le royaume de Mulhorande et tout son panthéon à sa suite, sous les coups des anciens Imaskari. Ces derniers, menés par le Seigneur-sorcier Iphemon, avaient survécu à la destruction de leur ancien empire en -2488 CV en se réfugiant en Outreterre et en fondant la cité cachée appelée Noire Imaskar.

Les PJs sont enfin touchés par un des éclairs du Feu bleu de ce qui restera dans les mémoires comme la « Magepeste » et restent « figés » dans une sorte de stase temporelle dont ils ne parviennent à émerger, hébétés et engourdis, 86 ans plus tard, en 1479 CV.

Une nouvelle ère !

A leur réveil, chacun d'eux porte une balafre magique, souvenir de leur vision de ce cataclysme, et tous se retrouvent dans les ruines de Pénombre, désormais cité flottante abandonnée et parfois explorée par des aventuriers en quête de frissons.

Les PJs ont au final une vision beaucoup plus sombre du monde qu'ils connaissaient, notamment en termes de circulation des biens et des personnes : la plupart des voies commerciales sont en très mauvais état, les créatures monstrueuses sont beaucoup plus présentes, certaines villes et villages sont désormais en ruines, ce qui rend les voyages beaucoup plus difficiles et dangereux. Mais ils voient aussi un monde « neuf », plein de vie, d'opportunités, de peines, de souffrances, un monde où tout reste à construire, libéré de la menace de Shar, sur lequel se lève un soleil symbole de renouveau...



Alors que les PJs sont absorbés par la contemplation du paysage qui s'étend devant eux, pensant sans doute au fait que tous ses habitants ignorent qu'ils ont grâce aux eux échappé à une domination sans partage de Shar, apparaît derrière eux une silhouette masculine qui vient les enlacer en leur disant : « Quand même, vous ne croyiez tout de même pas que je n'allais plus avoir besoin de vous ? ». Les PJs se retrouvent un instant plus tard au milieu de l'océan, sur le pont d'un galion qui navigue toutes voiles dehors vers l'Ouest, avec ce même inconnu qui continue : « Je ne vous ai jamais parlé des sept mystérieuses Cités d'Or ? »

A suivre...

Plan de l'Enclave de Pénombre



Fresque de Shar (Dôme de Nuit)



L'Amour est immortel

Il était une fois un frère de Shar nommé Roman, appelé à assurer les plus hautes fonctions au sein de son culte et apprécié de ses frères et de sa déesse. Le destin voulut qu'il soit choisi pour diriger une expédition qui visait à attaquer un convoi de disciples de Sélûné et à en enlever les membres les plus prestigieux. Il ne savait pas que cette mission changerait radicalement sa vie...

L'un des plus hauts prêtres de Sélûné, issu d'une longue lignée de fidèles de la déesse de la Lune, avait en effet confié à ce convoi sa première fille, nommée Moïra, une jolie jeune femme, elle aussi destinée à suivre la voie de la prêtrise. L'attaque, brève et cruelle, fut sans pitié pour les disciples de Sélûné et ne furent ramenés comme prisonniers que les plus précieux d'entre eux aux yeux des adeptes de Shar, avant d'être jetés dans les cachots de Castelombre pour satisfaire les plaisirs et les rituels de leurs ravisseurs. Roman se lança le défi de convertir Moïra à Shar, de lui faire reconnaître la supériorité des ténèbres et d'abjurer sa foi, en brisant sa volonté par la torture et les brimades. La résistance de la jeune femme, ses convictions naturelles et sa franchise finirent par le perturber et Roman évolua progressivement dans son approche, déterminé à « sauver » l'âme de Moïra qui était, de son point de vue, pervertie sans qu'elle en soit consciente. Il prit donc la décision de lui enseigner patiemment le dogme de Shar en l'emmenant à l'abri des regards, dans la chapelle de Notre-Dame sous terre, dans l'obscurité des lieux, favorable selon lui à la communion avec les ténèbres. Ses sentiments à l'égard de Moïra évoluèrent également, la beauté de la jeune femme n'étant pas étrangère à cette évolution, même s'il se refusait à l'admettre et même si leur relation ne fut jamais entachée du moindre contact ou parole contraire au dogme de Shar. Moïra était également intérieurement déchirée, partagée entre ce moine sincèrement convaincu du bien-fondé de sa foi et les croyances que lui avaient enseignées ses parents et ses aïeux avant eux. Les deux fidèles en vinrent finalement à se considérer comme des âmes « jumelles », faites pour s'unir, et par extension à commencer à considérer qu'il en était de même pour Shar et Sélûné, pensée hérétique qui conduit à dire que ce sont deux facettes d'une même entité et qu'elles n'ont pas à se combattre...

Ils ne se doutaient cependant pas qu'un moine nommé Almodius, jaloux de l'influence de Roman sur le Père supérieur, avaient surpris leurs paroles au cours d'une de leurs entrevues et les avait épié, pour mieux les confondre et dénoncer les agissements de Roman au Père supérieur. Il ne fallut pas longtemps que ce dernier convoque Roman et l'accuse d'avoir succombé aux charmes de Moïra et d'avoir trahi sa foi, sans se douter que les intentions d'Almodius n'étaient seulement dictées par la foi en Shar mais aussi par son ambition personnelle. Moïra fut quant à elle extraite de son cachot et jugée par le Père supérieur, qui l'accusa d'avoir voulu pervertir Roman avec sa vision de la Lumière et qui lui demanda de renier solennellement sa foi. Son refus entraîna sa condamnation à mort, par les « 4 éléments », un des symboles auxquels le clergé de Sélûné est attaché.

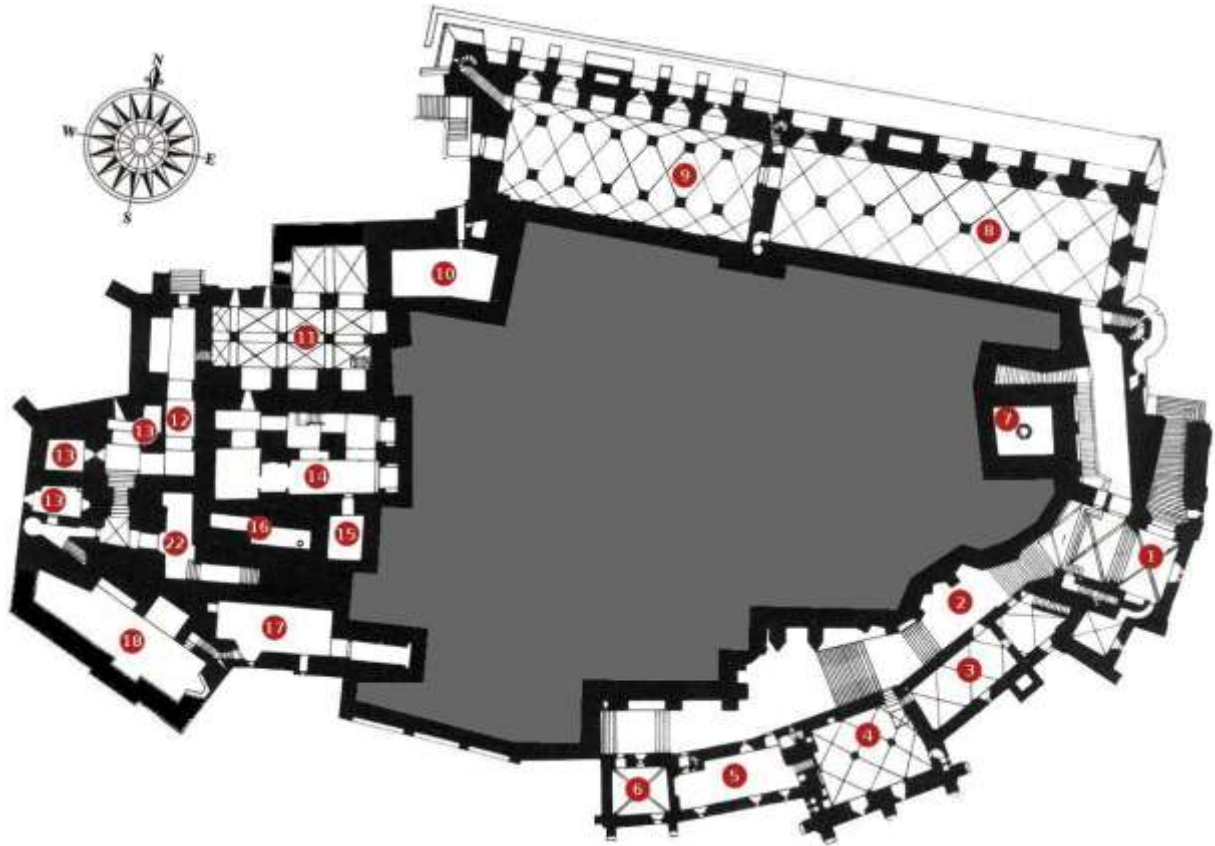
Son supplice, auquel dut assister le frère Roman, désespéré de la voir refuser d'abjurer sa foi et d'endurer de telles souffrances, dura 4 jours pendant lesquels elle fut successivement enfermée dans une cage en fer, suspendue au-dessus du vide, battue par les vents et le froid, avec à peine la place pour s'asseoir, sans manger et sans boire, puis confrontée à la « marée » de brume humide qui s'agit autour de Castelombre, puis encore jetée dans une fosse creusée dans la terre avec des cailloux lancés par les moines, et enfin mise à horizontale sur une croix au-dessus d'un bûcher et progressivement descendue jusqu'à brûler... Ces 4 jours furent également une torture, morale cette fois-ci, pour Roman, qui comprit qu'il n'y avait point de salut au sein de ce clergé et qu'il lui fallait fuir sans s'attirer les foudres de la Lune noire pour éviter d'être recherché. Il fit donc semblant d'être agité de fièvres intenses, laissant croire à ses frères qu'il avait perdu la raison et qu'il était possédé par Sélûné, jusqu'à simuler sa mort. A l'aide d'un complice, un simulacre de crémation de son corps fut réalisé dans la brume et Roman prit le chemin de l'exil sur le plan de l'Ombre et sous la protection de Shar, qui gardait sur son disciple un œil curieux.

Ce n'est que 40 ans plus tard, alors qu'Almodius était devenu à son tour Père supérieur, que Roman revint à Castelombre et se confronta à son adversaire dans le secret de Notre-Dame Sous Terre. Le combat qui s'ensuivit entre les deux vieillards se solda par la mort de Roman, décapité par Almodius, avant que ce dernier ne soit à son tour abattu par un moine qui veillait à garder secrète la présence d'un sanctuaire de la lumière sous cette chapelle. Si Almodius trouva ainsi sa fin, ce ne fut pas le cas de Roman, qui fut condamné par Shar à errer entre les mondes jusqu'à ce que sa tête soit à nouveau posée sur son corps, ayant été assassiné avant d'avoir eu le temps d'obtenir le pardon de Shar. Les frères, découvrant le corps décapité de Roman et ignorant qu'il était toujours en vie, crurent qu'il s'agissait du corps d'Almodius et, ne s'expliquant pas les raisons de sa mort, lui offrirent des funérailles sans le faste normalement dévolu à son rang et placèrent ses ossements au sein de l'Ossuaire commun, de façon à ne pas pervertir les autres morts, dans la mesure où cette mort par décapitation n'était pas un bon présage.

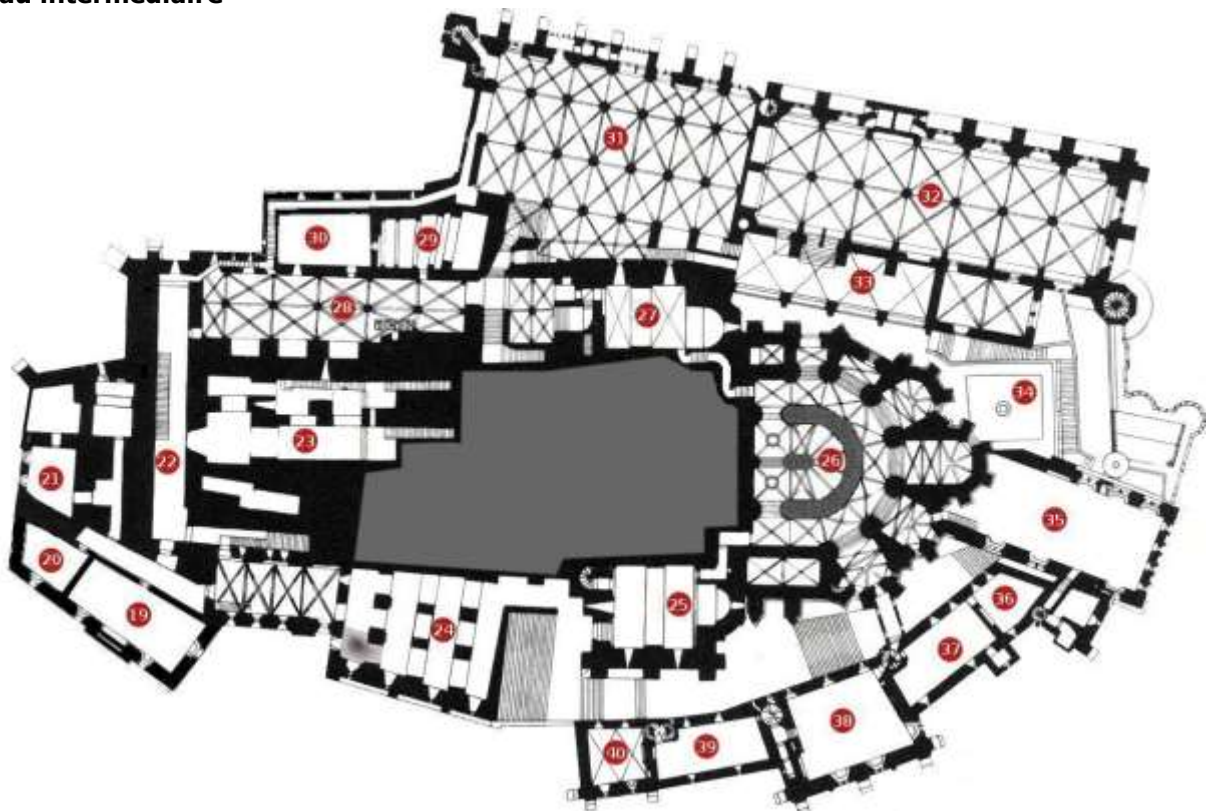
Roman hante donc toujours ces murs de Castelombre, attendant sans fin qu'une bonne âme le comprenne et réunisse à nouveau sa dépouille entière, pour lui permettre d'accéder enfin au domaine éternel de la Maîtresse de la Nuit...

Castelombre

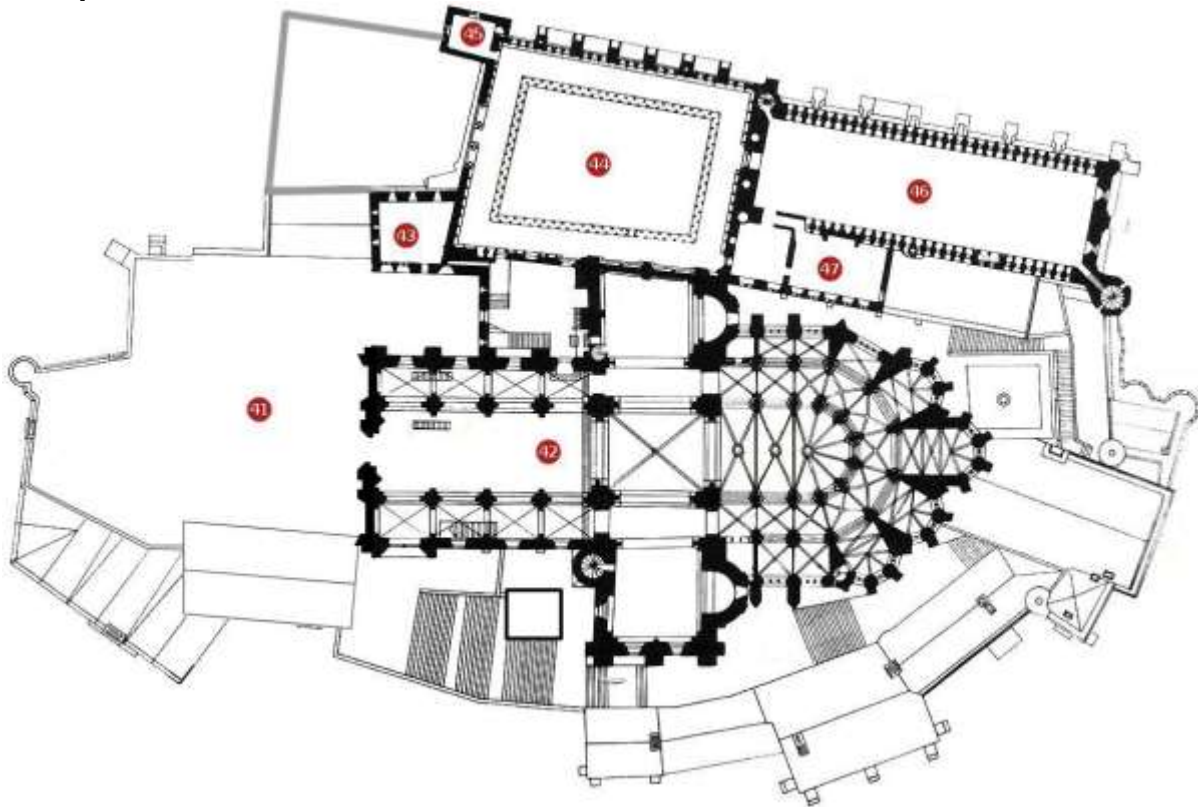
Niveau inférieur



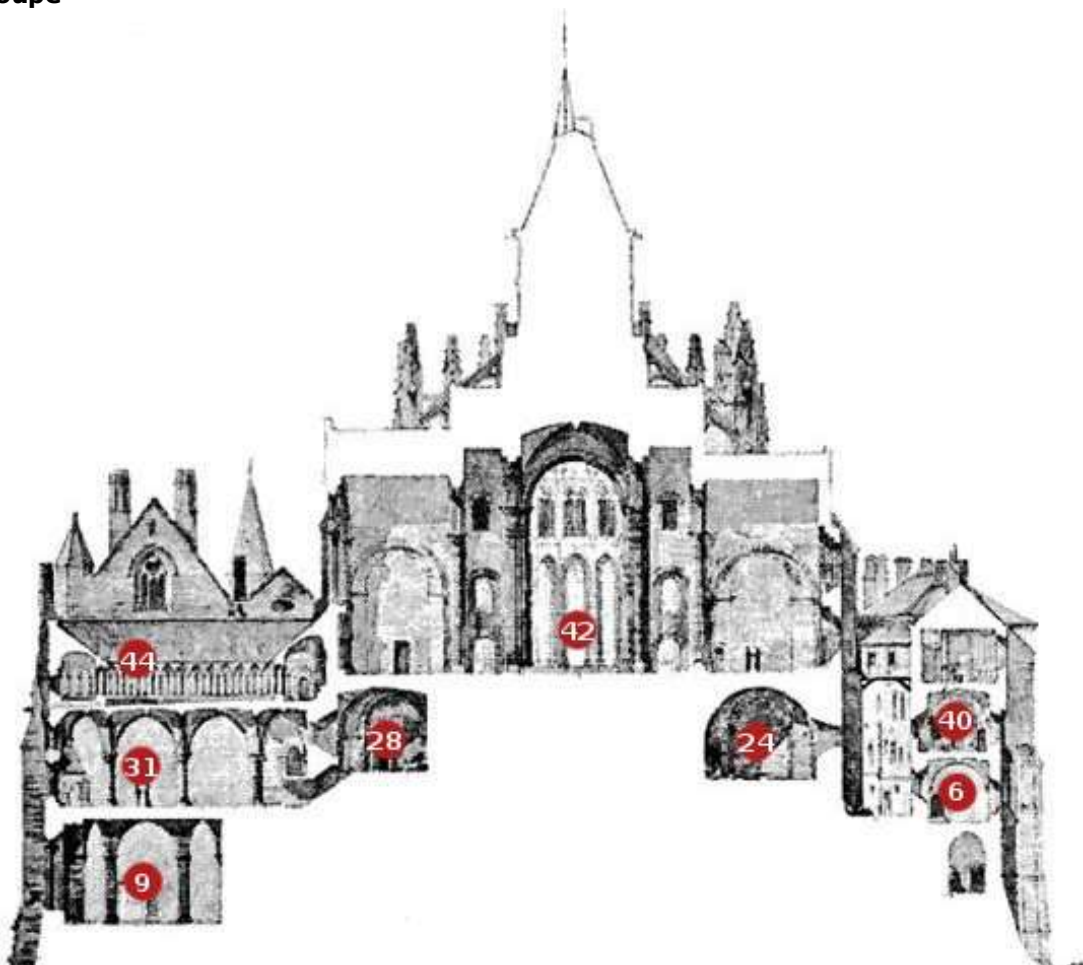
Niveau intermédiaire



Niveau supérieur

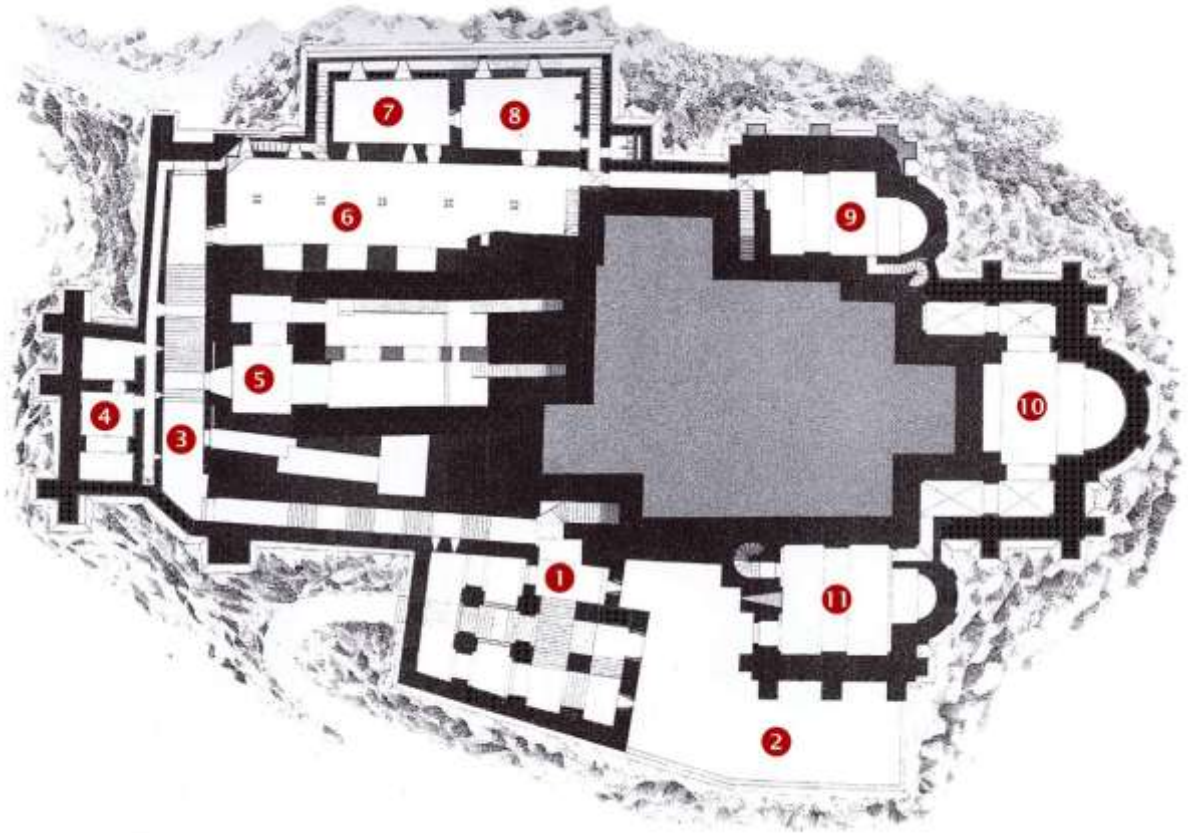


Vue en coupe

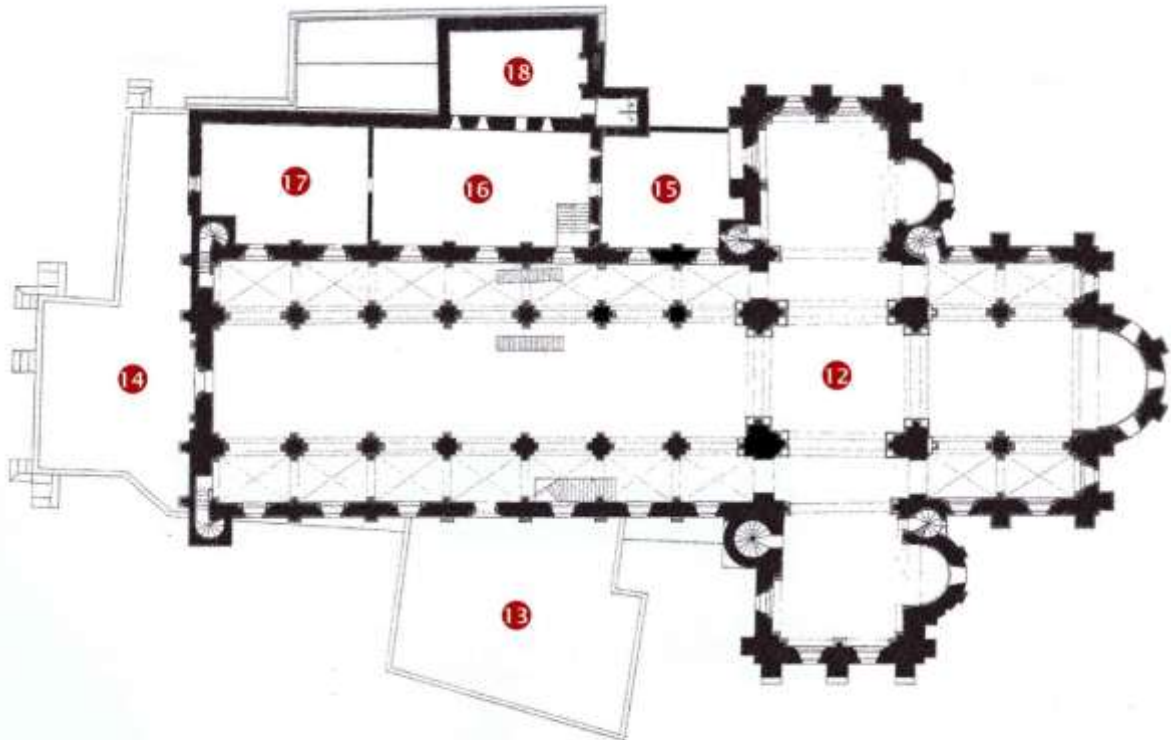


Palais de la Perte

Niveau inférieur



Niveau supérieur



Enchaînement des étapes du chapitre



Annexe 1 : Présentation des PJs et PNJs

Quand et comment les utiliser ?

Les tableaux de PNJs peuvent être communiqués aux joueurs à la condition d'enlever les noms, descriptions et informations sur chacun d'entre eux, afin que les joueurs puissent prendre des notes sur ces derniers.


Les historiques des PJs et les pistes de progression personnelle ne sont à utiliser tels quels que si les PJs proposés sont utilisés. Si ce n'est pas le cas, les tableaux de progression peuvent servir d'inspiration pour des PJs différents, afin de mieux les impliquer dans la campagne.

Tableau récapitulatif

Nom	Chapitre	Relation au scénario
PJs de la campagne	1	Tableau de présentation visuelle des PJs
Un peu plus sur Cyrielle	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Elwin	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Elaewen	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Azaradin	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Lathian	4	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Eléa	6	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Maelyn	7	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Gralumka	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Sarel	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
Un peu plus sur Delithiel	1	Historique du PJ et tableau d'évolution personnelle
PNJs de la campagne	1	Présentation des principaux groupements auxquels seront confrontés les PJs
PNJs « Dans la Gueule du Loup »	1	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer lors de l'arrivée au village de Cormaeryn
PNJs « Du Soleil et des Larmes »	2	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer lors du départ d'Eauprofonde
PNJs « L'Esprit de Sacrifice »	3	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer lors du retour à Eauprofonde
PNJs « Le Secret du Chartreux »	4	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer après avoir discuté de Mortneige à Sundabar
PNJs « La Voie des Druides »	5	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer lors de l'arrivée en Athalantar
PNJs « L'Âme de Glace »	6	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer après le départ du cercle druidique
PNJs « De l'Ombre et des Masques »	7	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer lors du retour à Eauprofonde
Les Compagnies marchandes	7	Tableau présentant les principales compagnies marchandes œuvrant dans le nord des Royaumes
PNJs « Plus près des Etoiles »	8	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer dès l'entrée en prison et le réveil en cellule
PNJs « Le Sceau des Sept Sœurs »	9	Présentation des PNJs du chapitre, à distribuer au retour à Eauprofonde
Les Sept Sœurs	9	Présentation des sept filles de Mystra et des deux Elus, Elminster et Khelben

AVERTISSEMENT : Les caractéristiques de jeu des principaux PNJs ont été générées de façon automatique et doivent donc nécessairement être adaptées avant d'être utilisées. Elles servent essentiellement à donner une idée du potentiel général du PNJ mais pas ses capacités précises.

PJs de la campagne

	CYRIELLE
	<p>Elfe de lune Voleuse 9 / Langmatra 5 FO 10, DE 21, CO 12, IN 12, SA 16, CH 16 DV 14, PV 84, Init 9, CA 20 Ref+16, Vig+6, Vol+13</p>

Voleuse devenue diplomate au service de la nation elfe, Cyrielle est toujours accompagnée de son chat Aloïs (en réalité un dragon d'argent métamorphosé qui la protège). Discrète mais pas timide, elle agit plus qu'elle ne parle et n'accorde sa confiance que difficilement. Elle est aujourd'hui chargée de missions au travers du Nord pour entretenir les relations entre les elfes et les différentes communautés de la région.

	GRALUMKA
	<p>Demi-orque Barbare / Berserker</p>


Fruit de l'union forcée d'un orque et d'une humaine, Gralumka a vécu une enfance difficile au sein d'une tribu d'Uthgardt qui lui a toujours fait sentir sa différence, qu'il a toujours combattu les armes à la main. C'est aujourd'hui un combattant redoutable, capable de fureurs destructrices mais également d'une grande pitié, confronté à des situations d'injustice.

	ELWIN
	<p>Elfe Voleur 7 / Griffon 6 FO 10, DE 20, CO 14, IN 16, SA 16, CH 14 DV 13, PV 93, Init 9, CA 22 Réf +17, Vig +7, Vol +7</p>


Fils d'un elfe et d'une dryade, il s'est néanmoins mis au service de la ville d'Eauprofonde et a intégré la force des Lunétoiles. Bénéficiant de talents d'illusionniste, il n'a pas son pareil pour mener une enquête, se montrer discret, trouver un renseignement ou disparaître dans une foule.

	AZARADIN
	<p>Nain Guerrier 1 / Mage 7 / Magelame 3 / Forgerune 2 FO 12, DE 10, CO 16, IN 20, SA 16, CH 14 DV 13, PV 97, Init 4, CA 21</p>


Nain à l'allure imposante quand on l'aperçoit vêtu de son armure, il n'en est pas moins magicien, manipulant les runes comme peu savent le faire. Il travaille avec le Transmarche du Mineur et effectue régulièrement des missions pour le compte du clan Couronne-de-Guerre.

	SAREL
	<p>Humain (Mitan) Prêtre / Disciple d'Ilmater FO 16, DE 16, CO 14, IN 14, SA 10, CH 18 DV 13, PV 125, Init 3, CA 13 Réf +15, Vig +17, Vol +15</p>

Sarel est un prêtre itinérant, qui a dédié sa vie à la cause d'Ilmater. Il est déterminé à prendre la part la plus importante possible de la souffrance humaine, notamment auprès des plus pauvres et de ceux qui le nécessitent le plus, dans les campagnes. Il sait faire entendre ses arguments, à la force de ses poings si nécessaire...

	ELAEWEN
	<p>Humaine Rôdeur 9 / Détective 4 FO 10, DE 20, CO 14, IN 18, SA 12, CH 14 DV 13, PV 103, Init 7, CA 21 Réf +20, Vig +13, Vol +10</p>

Personnage solitaire par excellence, c'est une éternelle voyageuse, qui a parcouru les Royaumes dans les plus grandes largeurs et qui a même participé à l'expédition vers Maztica. Elle semble traquer un éternel ennemi mais n'en parle jamais. Elle n'a pas son pareil pour relever des traces et suivre une piste jusqu'à sa source, même si cela doit durer des jours.

	LATHIAN
	<p>Elfe doré Guerrier/Magicien/ Chantelame</p>

Tout aussi solitaire qu'Elaewen et dernier descendant d'une prestigieuse lignée, il a passé l'essentiel de sa vie entre l'Eternelle-Rencontre et le continent de Faerûn. Redoutable à l'épée, il accompagne ses combats du zeste de magie nécessaire, semblant sans cesse jouer une parfaite partition...

	DELITHIEL
	<p>Elfe Guerrier 7 / Champion de Corellon 6 FO 16, DE 14, CO 13, IN 14, SA 14, CH 17 DV 13, PV 125, Init 6, CA 23 Réf +6, Vig +11, Vol +9</p>

D'un tempérament fier, Delithiel fait aujourd'hui partie de l'ordre des Champions de Corellon Larethian et représente donc à ce titre une part de l'élite combattante elfique. Elle s'est jurée de donner sa vie pour protéger les valeurs elfes, qu'elles soient incarnées par des personnes, des lieux ou des objets.

	ELEA
	<p>Humaine</p>

Membre de la garde rapprochée d'Alustriel de Lunargent et proche du culte de Sélûné, elle est chargée de rapporter l'Etoile Sombre à la Première Dame des Marches et d'empêcher les PJs de détruire l'Anneau de l'Hiver.

Un peu plus sur Cyrielle...

Confiée dès sa naissance à la famille Elendil, Cyrielle n'a pas connu ses parents, tout comme sa famille adoptive qui n'a jamais connu leur identité, ne récupérant l'enfant qu'à la frontière de la Haute Forêt dans un couffin de fabrication elfique, accompagné d'un message en espruar les appelant à élever l'enfant pour le bien de la Nation Elfe et sa sécurité personnelle. Les Elendil ont ainsi emporté avec eux Cyrielle, en direction d'Eauprofonde, avec laquelle ils font un modeste commerce de bois exotiques, notamment pour le compte de la Guilde des Charpentiers et Couvreur. Ils ont également pris un étrange chat de couleur gris-bleu, qui semblait très attaché à l'enfant et qui ne l'a pas quitté pendant toute son enfance, traversant les âges sans en subir les effets.

Cyrielle n'a jamais su qui sont ses parents ni les raisons de son abandon mais reste persuadée qu'ils vont un jour venir la chercher pour l'emmener vers un destin différent. Elle est d'ailleurs persuadée que son chat, qu'elle a baptisé Aloïs, est avec elle pour la protéger, même s'il ne semble pas pouvoir posséder quelque pouvoir, hormis son regard perçant

C'est une jeune fille très imaginative, prompte à se voir en personnages fantastiques, comme celui qu'elle s'est imaginée de Destinée à une mission primordiale pour les elfes. Elle est dotée d'un tempérament gai et espiègle, n'hésitant pas à user de ses charmes et à se moquer gentiment de ses proches, acquérant ainsi une réputation de grande sociabilité. Il existe cependant une autre facette de Cyrielle, qu'elle ne dévoile qu'à la nuit tombée, celui d'une jeune fille sombre et réservée, qui aime la solitude et les promenades sur les toits à la lumière de la lune, qui ne se confie de personnes connaissent apprécie justement cette dualité dans laquelle elle se retrouve

Elle a passé une enfance commune, travaillant avec ses parents adoptifs dans leur échoppe, sans y trouver beaucoup de plaisir et a préféré depuis quelques temps travailler au sein du service d'ordre de la « Danseuse de Jade » où elle a appris à se faire respecter et à se battre. Elle y a également contacté un homme discret dont elle ignore le nom qui lui a proposé de réaliser quelques tâches de renseignements, dont elle a obtenu de bons succès. En récompense de ses services, il lui a offert une arbalète de demande par le biais d'une boîte cachée dans l'auberge.



commune, travaillant avec échoppe, sans y trouver depuis quelques temps d'ordre de la « Danseuse de Jade » où elle a appris à se faire respecter et à se battre. Elle y a également contacté un homme discret qui lui a proposé de réaliser quelques tâches de renseignements, dont elle a obtenu de bons succès. En récompense de ses services, il lui a offert une arbalète de demande par le biais d'une boîte cachée dans l'auberge.

Sa vie a pris une orientation bien différente avec son implication dans ce que l'on appelle maintenant « l'Invocation » et son engagement pour la cause elfique. Ses relations au sein d'Eauprofonde se sont distendues et elle n'a par exemple plus eu de contacts avec ce mystérieux commanditaire.

Elle a revanche à la fois très sérieusement approfondi sa relation à son dragon (jusqu'à être capable aujourd'hui de converser télépathiquement avec lui et en ressentir les émotions) et a passé une année entière à l'Eternelle-Rencontre pour parfaire sa connaissance de tout ce qui constitue la « Féerie », que ce soit sur le plan de la religion, de l'histoire et des valeurs. Elle a, à ce propos, ressenti comme une trahison (qui a laissé une blessure encore vivace) la décision d'Elwin de promouvoir les humains au détriment des elfes et elle s'est juré de le convaincre, avec le temps, de revenir « à la raison de sa race ».

Une fois sa formation achevée, Cyrielle a été chargée, sous la direction d'Eveniel, d'assurer les relations de l'Eternelle-Rencontre avec les différentes autorités du Nord des Royaumes. Elle a ainsi beaucoup voyagé, des Marches d'Argent jusqu'à Luskan et de l'Athalantar à Baldur, nouant des relations plus ou moins étroites avec ses interlocuteurs, qu'ils représentent un pouvoir militaire, religieux ou marchand. A ce titre, elle a par exemple pu s'opposer aux dirigeants de l'Athalantar sur leurs velléités d'expansion au détriment de la Haute Forêt ou signer un accord commercial avec le Transmarche du Mineur, une compagnie marchande naine du Delzounderl avec laquelle les elfes souhaitaient échanger, notamment en matière de forge d'armes et d'objets d'art.

En parallèle, elle est aussi en charge des relations entre les elfes et les dragons, sans qu'il y ait vraiment de formalisation de ces relations. L'historique de Cyrielle et de son compagnon la prédisposait à cette charge...

BONUS : Connaissance (Elfes) +5 et Connaissance (Nord) +5

Motivation de départ	<p>Une discussion avec Eveniel permet d'apprendre la présence de la ville de Pénombre et de ses magiciens, qui risquent de devenir une force politique, magique et militaire non négligeable. Cyrielle est donc chargée de profiter de cette occasion pour se renseigner sur les intentions de ses mages.</p> <p>Une fois que l'anneau sera identifié, Cyrielle sera sollicitée pour le réactiver et surtout empêcher qu'il ne tombe dans de mauvaises mains, dans la mesure où il s'agit d'un témoignage de l'art magique elfique.</p>
§2 – Du Soleil et des Larmes	<p>Rencontre au domaine d'Eveniel en tête à tête. Il lui transmet la missive de l'Evereska et la charge de sa mission (c'est-à-dire sonder les différentes autorités du Nord pour mieux les connaître et anticiper leurs actions au moment de la réalisation de la Prophétie) sans l'avertir que Delithiel est également chargée d'une mission similaire. Cyrielle doit envoyer toutes les informations qu'elle récupère à Eveniel, qui lui transmettra en retour d'autres indications si nécessaire.</p> <p>Il lui donne un mot de passe secret qui lui permettra de solliciter un entretien avec Alustriel : il faut annoncer que « l'œil de N'landroshien s'est ouvert ».</p>
§4 – Le Secret du Chartreux	<p>Rencontre à Sundabar avec Syliane Ambrétoile, envoyée par Alustriel pour évoquer un plan de paix entre l'Athalantar et les peuples de la Haute Forêt, notamment grâce à une charte de paix signée à l'époque du premier royaume de l'Athalantar (notamment par le père d'Elminster), et qui définissait les frontières entre les peuples. Le seul exemplaire de cette charte est exposé dans la « galerie des cartes » du monastère de Mortneige et doit être soit copié, soit emprunté, soit volé pour les montrer aux autorités concernées.</p> <p>Il est possible de soigner le frère Emile de sa malédiction en lui lançant un sort de Dissipation Suprême (jet DC30) lorsqu'il est en forme draconique, ce qui n'arrive que lors des Rages de Dragons. Ce mode de guérison peut être trouvé dans un des livres de la bibliothèque de magie même si cela n'apparaît pas clairement. Il faut pour cela comprendre que son état est dû à l'étoile Tueuse de Rois et ainsi découvrir l'association entre sa malédiction et le mode de guérison. Guérir Emile permettra de s'attirer la reconnaissance d'Astarios.</p> <p>Rencontre avec Elobreryn Manteaudor, la responsable de la Garde Phénix sur Toril, à la sortie du monastère, qui la charge de reprendre la responsabilité qu'avait Delithiel. Elle lui donne un carillon magique à faire sonner lorsqu'elle pensera que le moment est venu de faire apparaître le plan d'Elil-Avelorn en Haute Forêt (et donc de le détruire) pour lancer le combat final. En réalité, sonner le carillon ne suffit pas = il faut suivre les instructions données dans un chant écrit par le magicien à l'origine de la création du demi-plan, mais il faut surtout que le plan d'Elil-Avelorn apparaisse à l'emplacement d'un Mythal (et il n'y en a pas pour le moment d'actif).</p> <p>Elobreryn lui précise que la prophétie semble s'accélérer et que l'œil de Mystra, qui était déjà « ouvert », est maintenant en train de « pleurer », une série de météores étant apparues à ses côtés. Les astronomes de l'Eternelle-Rencontre ont estimé que ces météores seront visibles au plus une année et disparaîtront au plus tard à la fin de l'année 1395 CV.</p> <p>Elobreryn revient auprès de Cyrielle pour lui rendre le carillon d'Elil-Avelorn, repris sur le corps de Delithiel.</p> <p>Après l'enquête au Monastère de Mortneige, Aloïs et Astarios proposent à Cyrielle d'entrer dans le groupe des Crocs de Justice, un ordre de paladins dragons et de demi-dragons d'argent qui servent la cause du Bien et dont ils sont membres. Si Cyrielle accepte, elle entamera une lente transformation en dragon et finira par fusionner avec Aloïs.</p> <p>Sur le trajet en direction d'Eaubruissante, les PJs passent à proximité du site de l'ancienne bataille de Anauroch, qui se trouve être également le lieu de la mort de la mère de Cyrielle. Celle-ci a alors une vision des circonstances de sa naissance, puis apparaît le fantôme de sa mère qui lui demande si elle prête à assumer sa véritable nature et ne « faire plus qu'une », l'invitant à faire ce qu'elle sent en elle. Elle doit alors s'approcher d'Aloïs qui prend une forme humaine. Si elle le prend dans ses bras, les deux fusionneront en Cyrielle et la lamelle possèdera alors un pouvoir supplémentaire, à savoir faire appel au souffle d'Aloïs 3 fois par jour.</p>
§5 – La Voie des Druides	<p>Les elfes d'Argentlontain la sollicitent pour retrouver un ancien chant de Sharrven qui doit expliquer la disparition d'une ville de l'empire du Siluvanede nommée Myth Adofhaer (placée dans une stase il y a 1000 ans alors que les elfes faisaient retraite) et les conditions de son retour. La légende prétend que ce chant fait partie d'une ballade qui aurait été chantée, plusieurs milliers d'années avant sa disparition, par un barde d'une famille de Sharrven et enterrée avec lui lors de la destruction de Sharrven (en -2770 CV).</p> <p>Discussion avec Izai Thunnvangan à Sécombe => Elle peut lui raconter l'histoire des guerres entre les différents royaumes elfes de la Haute Forêt (notamment la Guerre des Sept Citadelles). Elle leur dira que l'origine de son nom s'est perdue et que si, en espruar, « ado » signifie « paix » et « faer » signifie « magie », ce nom pourrait désigner la ville comme le « lieu de magies de paix », mais une autre interprétation rapproche ce nom de la locution « fhaor » qui désigne le concept de changement/mort/altération, comme si la ville était elle-même un symbole de paix dans une période de changements pouvant conduire à la mort.</p>

	<p>Discussion avec Vaeros qui l'avertit du danger de la voie qu'elle suit et qui risque de lui faire perdre sa véritable nature profonde notamment l'aspect elfique ?</p> <p>Obtention dans la sépulture de Sharrven d'un recueil de chants qui permettrait la réapparition de Myth Adofhaer et la refondation d'un empire elfe dans la Haute Forêt.</p> <p>Vœu fait auprès du peuple sylvestre</p>
§6 – L'Âme de Glace	<p>Après le retour de Cyrielle, rencontre d'Elwin et Cyrielle avec un avatar d'Hanali Celanil que c'est la prière d'amour véritable d'Elwin et son engagement personnel qui ont permis à Hanali de convaincre Corellon de laisser Cyrielle revenir sur Toril. Ce sursis n'est cependant pas sans conséquences : Cyrielle doit abandonner sa charge de diplomate et devient désormais « Conteuse d'Hanali Celanil » (ou « Aredhel en'Lina »), appelée à se faire le chevalier d'Hanali Celanil et de ses valeurs. Elle conserve néanmoins la mission qui lui avait été confiée à la mort de Delithiel, à savoir provoquer la réapparition de Myth Adofhaer. Elle lui apprend également que Corellon n'a accepté cette transformation qu'en rappelant que l'on « ne se rend qu'une fois au Palais de Corellon », ce qui veut dire qu'elle n'aura pas la possibilité de le rejoindre à la fin de sa vie et que donc son amour pour Elwin ne trouvera sa réalisation que dans sa vie de mortelle et non pour l'éternité...</p> <p>Rencontre avec Eveniel pour faire le point sur ses recherches sur le Carillon => il l'informe que les instructions (à suivre avec précaution !) pour faire réapparaître Myth Adofhaer sont cachées dans la frise du chant trouvé dans la sépulture de Sharrven.</p> <p>Cyrielle devra comprendre d'une part que Myth Adofhaer et Elil-Avelorn ne font qu'un, la ville ayant disparu au début de la Retraite (vers 450 CV) et d'autre part qu'il faut faire sonner le carillon en suivant son rythme cardiaque particulier, qui n'est pas régulier et qui forme une sonorité entraînante, à répéter de plus en plus vite.</p> <p>Il l'informe également de l'alerte de Saerlaestis Teirkannaleir (magicienne de l'Enclave) sur les plans du Chanteur de Nuit</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le sacrifice de sa mère au cours de la Bataille d'Anauroch pour sauver les royaumes malgré le fait qu'elle était enceinte.</p> <p><i>Cyrielle se voit, alors qu'elle est enceinte (d'Elwin ?) et qu'elle se sent proche d'accoucher, la lamelune à la main avec un portail (créé par la lamelune) à proximité, devant une scène de combat opposant ses compagnons à un grand dragon rouge sur le point de les détruire. Elle sait qu'elle peut intervenir pour le retenir et permettre à ses compagnons d'emprunter le portail mais que, dans ce cas, elle ne pourra pas elle-même fuir. Que décide-t-elle ?</i></p> <p>Difficulté lors de l'exploration du sanctuaire => l'utilisation à son profit du Mythal de Dracorage par la Dracoliche manque de rendre folle Cyrielle, qui plonge dans une folie meurtrière incontrôlée pendant des périodes de plus en plus longues (Malus de -4 aux jets de corruption à l'intérieur du Sanctuaire)</p> <p>Se rend compte que sa capacité à communiquer télépathiquement avec les reptiles et notamment d'entendre les pensées diffuses et tourmentées des Drakonides.</p> <p>Réalisation du rituel de Vassal de Bahamut</p>
§7 – De l'Ombre et des Masques	<p>Découverte de la possibilité de Voler, de manière restreinte</p> <p>Annnonce du fait que Cyrielle est enceinte d'Elwin => accouchement annoncé pour la fin de l'année 1395 (12 mois de grossesse pour une demi-elfe) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 Constitution en raison de la fatigue ✓ 50% de risque de fausse-couche si plus de 50% de points de vie en moins <p>Association de plus en plus forte avec l'Anneau = Cyrielle ne veut plus s'en séparer, quelle qu'en soit la raison, et n'accepte plus de le voir détruit.</p> <p>Mission confiée par Hanali Celanil qui demande à Cyrielle d'aller chercher dans le coffre du patriarche de la maison Lathkule une statuette elfique montrant d'Hanali Celanil enceinte, trouvée lors d'une expédition minière et dont la place est sur l'autel du temple de Sunie (alliée d'Hanali) => il faut donc que Cyrielle parvienne à entrer dans le bureau de Nimor Lathkule et l'explore si possible durant une de ces courtes absences, pendant que le coffre n'est pas fermé => il faut donc examiner l'image du bureau pour trouver le coffre, dans un temps limité.</p> <p>Apparition d'Hanali qui, en récompense de la mission confiée, pose une rune de « Beauté éternelle » sur la lamelune, qui empêche tout effet du vieillissement naturel sur le porteur de l'arme, tant qu'elle est en sa possession.</p>
§8 – Plus près des étoiles	<p>Rencontre avec Eveniel sur Bral => montre la réalisation du rituel d'appel de Myth Adofhaer et explique la nécessité de réaliser la Cérémonie de l'Ascension :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nécessite de comprendre qu'Elil-Avelorn (présenté comme étant le demi-plan sur lequel

	<p>se prépare les elfes en vue du prochain cataclysme, annoncé par la prophétie dite « finale » du Tirandiel Arcanum) et Myth Adofhaer (ville de Siluvanede ayant été placée dans une stase au moment du début de la Retraite) ne font qu'un et que les instructions pour l'un et l'autre se rejoignent</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nécessite l'utilisation du carillon d'Elil-Avelorn, que possédait auparavant Delithiel ✓ Doit être réalisé avant la fin de l'année 1395 CV, pendant les Larmes de Mystra sont apparentes ✓ Doit être réalisé à proximité d'un Mythal actif mais il n'est pas nécessaire que ce Mythal reste actif après la réalisation du rituel = utilisation du Mythal situé sous les Monts étoilés ✓ Nécessite le respect des instructions inscrites sur la frise entourant un ancien chant de Sharrven => Le carillon doit être manipulé de façon à imiter les battements du cœur de celui qui réalise le rituel, battements qui ne sont en réalité pas réguliers <p>⇒ Permet de voir l'arrivée de la quasi-totalité des porteurs de Lamelunes, soit une quarantaine d'elfes, enfin réunis pour une seule et même cause</p> <p>⇒ Eveniel a la conviction que la prophétie du Tirandiel Arcanum trouvera sa finalité lors du dénouement du complot de Shar mais ne sait pas de quelle façon. Il est néanmoins persuadé que Cyrielle y jouera un rôle central, en lien avec sa propre lamelune.</p>
§9 – Sceau des Sept Sœurs	<p>Effets de la grossesse à 3 mois :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Changements d'humeur aléatoires (75%) => Séparation progressive avec Elwin, les voies draconique (choisie par Cyrielle) et elfique (choisie par Elwin) étant trop éloignées • Mal au cœur matinal (30%) <p>Réalisation au Palais de la Perte de la Cérémonie de l'Ascension, en lien avec la Prophétie du Tirandiel Arcanum :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « <i>Quand le regard de Mystra, sur Toril se portera,</i> [mobilisation de ses Elus pour sauver Toril] • <i>Par les Sept se lèvera, l'étendard des ferros,</i> [rappel du complot des compagnies] • <i>Seul le Peuple se dressera, l'Homme fera le choix,</i> [beaucoup d'elfes parmi les PJs, implication d'un(e) humain(e) dans le rituel] • <i>De Lumière ou de Ténèbres, de qui Toril sera l'emblème</i> » [choix de combattre ou non Shar] <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte d'une lamelune « maîtresse » dans le trésor de Mask • Discussion avec Sarel sur le potentiel d'une arme « de lune » contre Shar • La réalisation du rituel de Sélûné permet d'enchanter l'épée « maîtresse » avec le Feu de Lune et ainsi de réellement blesser Shar • Rituel (= Cérémonie de l'Ascension) à effectuer avec Elwin et Eléa, chacun ayant une action spécifique à réaliser <ul style="list-style-type: none"> ○ Cyrielle possède l'une des lamelunes et doit initier le rituel grâce à l'épée « maîtresse » ○ Elwin est un parangon elfique et symbolise « le Peuple » => il réalise le rituel ○ Eléa représente « l'Homme » = elle finalise le rituel • Utilisation de la lamelune « maîtresse » pour canaliser le pouvoir des 40 lamelunes encore actives => L'union des potentiels magiques des épées, portées par des représentants des différentes races elfiques, symbolise l'unification des peuples sous une même bannière • Eléa doit décider ou non de frapper Shar dans le combat final
Epilogue	<p>Poursuite de la voie du Dragon (fusion avec Aloïs et choix d'être Vassal de Bahamut) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancement de sorts comme un dragon d'argent adulte • Apparition d'écailles souples sur le corps = malus additionnel de -4 en charisme sauf vis-à-vis des dragons <p>Marque de la Magepeste => Transformation des ongles en griffes bleutées et apparition de petites cornes également bleutées = symbole de sa transformation progressive en dragon (+1 Constitution, -1 Sagesse)</p>
Objet magique	<p>Anneau des Murmures : Il n'a pas besoin d'être porté en permanence et permet de lancer les sorts suivants : Vent de Murmure 3 f/jour, Suggestion 1 f/jour, Suggestion de masse 1f/jour. Les sorts peuvent être combinés et ainsi Suggestion de masse peut être lancée au travers du Vent de murmure ce qui augmente sa portée.</p>
Voie épique	<p>Conteuse d'Hanalil Celanil</p>
Pouvoir spécial	<p>Aloïs : <i>"Tout d'abord, il t'a toujours été dit que nous étions nés au même moment et néanmoins que je veillais sur ton couffin sous la forme d'un chat et néanmoins déjà d'un âge assez mature pour un dragon. Tout ceci est vrai. Il se trouve que j'ai toujours eu une nature solitaire, même pour un dragon, et lorsque Bahamut, bien avant ta naissance, m'a directement sollicité pour entrer dans l'ordre des Crocs de Justice,</i></p>

	<p><i>je n'ai pas hésité longtemps avant de me mettre au service du Bien et de combattre les dragons maléfiques. C'est là que j'y ai rencontré Astarios qui avait sensiblement le même âge que moi et avec qui je partageai bien des traits de caractère. Nous avons appris à combattre ensemble et un observateur aurait pu jurer que nous étions frères. J'étais cependant encore jeune et je manquais d'expérience alors que je défendais le site sacré du Pilier de Tauros contre un vieux dragon rouge, dont le souffle me transforma en cendres avant que je n'ai pu esquisser le premier geste. Lorsque je repris conscience, j'étais dans l'Aire des Dragons, le domaine de Bahamut, face à une incarnation de ce dernier. Mon temps n'était pas venu et mon courage m'a alors valu une 2ème chance, à savoir me réincarner dans un dragon qui venait juste de naître dans des circonstances tragiques, alors que sa mère venait de mourir au combat. C'était il y a plus de 25 ans, lors de la Bataille d'Anauroch, et cette dragonne, c'était ta mère, Cyrielle... J'ai juré de te protéger depuis ce jour où tu es également née à côté de moi. J'ai éprouvée de la tendresse quand je t'ai vu grandir, j'ai éprouvée de l'inquiétude quand tu sautais de toit en toit et de la fierté quand tu affrontais le danger sans reculer. J'ai fini par comprendre que Bahamut ne m'avait pas simplement offert une seconde chance, il m'avait permis de trouver une âme sœur, un alter ego, et je pense que nos naissances simultanées nous ont plus liés que je ne le pensais au départ. Tu sais maintenant l'essentiel et je sais que ce secret saura rester entre nous..."</i></p> <p>Fusion avec Aloïs, avec les pouvoirs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • [§5] Souffles d'Aloïs (paralysant et froid) 3 fois par jour en tout, avec les mêmes dégâts que s'ils étaient soufflés par Aloïs • [§6] Communication télépathique avec tous les reptiles • [§7] Vol sur de courtes distances (10 mètres maxi) qui s'apparente plutôt à de grands sauts horizontaux, puis capacité complète de vol • [§9] Lancement de sorts comme un dragon d'argent adulte <p>Soumission au rituel de « Vassal de Bahamut » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • [§6] +1 CA (écailles de platine), « Châtiment du Mal » (attaque avec un bonus au toucher supplémentaire équivalent à son bonus de Charisme et 1 point de dégât supplémentaire par niveau) • [§7] « Fracas du Dragon » (+2D6 points de dégâts pour toute attaque de mêlée contre une créature draconique mauvaise tandis qu'un dragon attaquant le PJ reçoit 1D6 points de dégâts) • [§8] « Grâce de Bahamut » (bonus de Charisme aux jets de protection contre les dragons)
<p>Contre-pouvoir</p>	<p>Se transforme progressivement en dragon (suite à la fusion avec Aloïs et la soumission à Bahamut) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • [§5] Transformation des pupilles en « fentes » comme celles des serpents • [§6] Peau prend des reflets argentés (-2 Charisme, sauf vis-à-vis des dragons) • [§9] Apparition d'écailles souples sur le corps (malus additionnel de -4 Charisme, sauf vis à vis des dragons)

Reculer n'est pas fuir

Missive du Conseil Elfique de l'Evereska

Il est temps de vous révéler l'un des plus grands secrets de notre race, l'un de ses secrets qui ne doivent être révélés à qui que ce soit, l'un de ces secrets qui peuvent mettre en péril l'action de générations d'entre nous, et enfin l'un de ses secrets les mieux gardés.

Il a beaucoup été écrit sur notre désengagement des Royaumes et sur le repli de nos nations vers notre domaine de l'Evereska et notre île de l'Eternelle-Rencontre, repli que certaines ont appelé « Retraite ». Il a été déclaré que ce départ était une fuite devant la disparition progressive des forêts primitives, le développement de l'influence des humains et les menaces des orques. La chute de la regrettée Myth Drannor ne pouvait que corroborer cette thèse. Elle est néanmoins fausse...

Des générations de sages ont réfléchi sur la conduite à tenir et la décision de faire retraite n'a été prise qu'après 500 années humaines de délibération, en 1344 CV, entamant un long voyage pour ceux qui le souhaitent vers des lieux moins hostiles, par la Marine de notre Reine pour certains, par des portails magiques pour ceux qui se trouvaient trop loin de la Côte des Epées.

Il était temps : vous vous souvenez sans doute que la sagesse de Galaralith Durothil est réputée depuis des millénaires et que bon nombre de ses prophéties se sont révélées exactes, malgré le temps écoulé entre la prédiction et sa réalisation.

Ce que vous savez moins est que les plus importantes ont été regroupées dans un livre nommé Tirandiel Arcanum et gardées secrètes, sauf pour la Reine et ses plus proches conseillers. L'une d'entre elles est appelée « Finale » :

*« Quand le regard de Mystra, sur Toril se portera,
Par les Sept se lèvera, l'étendard des ferrous,
Seul le Peuple se dressera, l'Homme fera le choix,
De Lumière ou de Ténèbres, de qui Toril sera l'emblème »*

Sa signification est claire : Le monde tel que nous le connaissons connaîtra sa fin. Les elfes formeront l'ossature des armées qui se dresseront contre les « Sept » et les humains feront pencher la balance du côté de la préservation ou de la destruction du monde. Le « Regard de Mystra » est une constellation au centre de laquelle s'est illuminée il y a 5 ans une nouvelle étoile, « ouvrant » ainsi l'œil de Mystra.

Le conseil de la Cour Elfique a acquis la certitude que cette prophétie est sur le point de se réaliser. Il est de notre responsabilité d'assumer notre rôle et de guider les humains vers le choix de la raison.

Les préparatifs sont lancés depuis plusieurs générations et la plupart des nôtres qui ont choisi de faire retraite vivent désormais en Elil-Avelorn, dans le royaume de la Cour Sylvestre et sous la bienveillance de la Reine Titania. Ils y pratiquent la plus haute magie et s'entraînent à l'excellence du combat tandis que nos meilleurs forgerons travaillent à la réalisation de cottes de mailles elfiques et de lames de la plus grande pureté. Il en est de même en Evereska et sur l'Eternelle-Rencontre.

Le commandement de ces forces est confié au Conseil des Sept, qui dirige Elil-Avelorn et qui a ordonné la formation de la Garde Phénix, dont l'objectif est la défense de toutes les communautés elfiques restant dans les Royaumes et plus généralement la défense de tous nos intérêts sur le continent. L'existence même de cette garde est un secret pour notre race.

Ces préparatifs restent incomplets et inutiles si nous ne savons pas comment se positionneront les humains. C'est pourquoi la Cour elfique vous mande pour à la fois poursuivre l'action de la Garde Phénix dans les Royaumes et déterminer quelle voie choisiront les dirigeants des différentes communautés humaines du Nord, pour ainsi préparer au mieux la réalisation de la Finale.

Votre interlocutrice auprès de la Garde Phénix sera Elobreryn Manteaudor, 3^{ème} conseillère d'Elil-Avelorn et prêtresse en charge des temples de la Seldarine, et votre contact diplomatique principal sera Eveniel, ambassadeur des elfes auprès des Seigneurs d'Eauprofonde.

Cette double quête doit être accomplie quel que soit le prix à payer pour elle. Elle doit être menée dans la plus absolue discrétion pour ne pas réduire à néant les efforts faits depuis des générations et surtout risquer le destin de notre monde.

Tout Tel-Quessir compte sur votre total dévouement à cette cause et vous souhaite la plus grande réussite dans votre quête...

Un peu plus sur Elwin...

Elwin a grandi très vite pour un elfe, acquérant la maturité d'un adulte en à peine 20 ans, mais il l'explique comme un effet curieux de l'alliance de ses deux parents, Labsélian l'Exalté d'Eldath et Soumsil la Nymphe, dont il a hérité la grande beauté. Il a vécu toute sa prime jeunesse dans la Haute Forêt avec des animaux comme seuls amis et parcourant les sentiers de cette forêt avec ses parents, mais il ne s'y est jamais fait et ses parents décident de l'envoyer vers 8 ans à Eauprofonde, chez des amis de Jeryth Paulkon, Choisie de Mailikki, afin qu'il découvre un milieu urbain.

Il y reste malgré tout solitaire et bourgeoise que côtoie la famille Anteos variés de la ville, tout en restant suit des études classiques sans

Il tente notamment de apprenti chez un mage nommé Château, qui l'engage surtout préparer le matériel pour des visiteurs... Cette expérience ne le mettre dehors en raison de reconnaît des qualités un véritable apprenti.

Elwin retient l'enseignement de ses parents conseillère et que l'adresse et supérieures. Il a été gouvernante, qui travaille Liu, originaire de Shou-Lung et d'attention. Enfin, pour une aventure avec la fille pour son négoce des épices, lui et qu'il a repoussé sans valu une haine féroce de sa n'était aujourd'hui fiancée au Quartier Maritime...

Suite à l'Invocation, détriment de celui des elfes, et Cyrielle pour entrer au service connue chargée de déjouer les complots pouvant menacer la sécurité intérieure et les intérêts extérieurs de la ville.

La première année fut passée essentiellement dans les murs de la Cité des Splendeurs, à se former aux méthodes d'investigation des Lunétoiles et pour parfaire sa connaissance des secrets de la ville. Ce fut aussi l'occasion d'effectuer ses premières missions « officielles » sous le sceau des Lunétoiles et de découvrir une face nouvelle de la ville en se frottant aux intrigues politiques, religieuses, militaires ou marchandes qui agitent en permanence les Aquafondiens.

Les années suivantes furent essentiellement passées le long de la Côte des Epées et notamment dans ce que l'on nomme les « Royaumes de la Côte », à savoir l'Amn, le Thétyr et le Calimshan. Ces anciennes puissances ont encore accru leur pouvoir ces dernières années grâce à leurs compétences commerciales et menacent la prédominance d'Eauprofonde pour les échanges. Il est aujourd'hui primordial pour la ville de conserver son attractivité vis-à-vis des convois en provenance de Maztica et de Shou-Lung. Elwin a ainsi pu notamment agir pour empêcher les tentatives d'intimidation à l'égard des marchands concernés et maintenir le rôle d'Eauprofonde. Elwin a également joué un rôle majeur dans la conclusion d'un accord secret visant à permettre à des marchands d'autres mondes de venir commercer sur Toril, par le biais de vaisseaux volants camouflés en bateaux et « amerrissant » à une certaine distance de la ville.

Ce succès a eu pour conséquence qu'il lui a été promis une accession au statut de Commandeur des Lunétoiles (ainsi que l'épée d'apparat qui est liée à la fonction) en cas de succès pour sa prochaine mission d'importance...

Pour conclure, même si Elwin n'a pas eu l'impression de passer des années aussi riches en découvertes que les précédentes, il a gagné en maturité et en confiance en lui. Une part d'ombre subsiste néanmoins : sa nature profonde revient périodiquement à la surface lorsqu'il contemple la ville depuis sa maison du Quartier du Pic et qu'il pense à sa Haute Forêt natale, lorsqu'il pense à ce qu'il est et ce qu'il est devenu...



ne parvient pas réellement à s'insérer dans la société qui l'accueille. Il préfère profiter des plaisirs divers et dans le confort matériel du Quartier Nord, et discipline, ni succès d'ailleurs.

se former à la magie, en entrant comme Salastin, habitant près du Quartier du pour effectuer les tâches ménagères, expériences simples, accueillir les dure que jusqu'au jour où Salastin finit par son manque de travail (même s'il lui indéniables) et décide de prendre avec lui

notamment de sa jeunesse et de que la force est bien souvent mauvaise la vivacité d'esprit lui sont bien souvent également très marqué par sa encore chez les Anteos et qui s'appelle qui l'a éduqué avec beaucoup l'anecdote, il faut noter qu'il a eu Ammakyl, d'une famille célèbre qui souhaitait « s'engager » avec trop de ménagements, ce qui lui a part. Ce ne serait rien si elle Capitaine des Veilleurs du

Elwin a fait le choix des hommes, au l'a ainsi (irréremédiablement ?) coupé de des Lunétoiles d'Eauprofonde, force peu des Lunétoiles d'Eauprofonde, force peu

BONUS : Connaissance (Eauprofonde) +5 et Connaissance (Côte des Epées) +5

Motivation de départ	<p>Le demi-échec de l'enquête à Cormaeryn fait qu'Elwin est envoyée enquêter sur les manigances commerciales du Zhentarim en Anauroch (quelles sont les routes employées, les forces en présence, les marchandises échangées...) afin de mieux le combattre en ville.</p> <p>La présence de plusieurs compagnies marchandes autour de la recherche de l'anneau doit éveiller les soupçons d'Elwin et donc des Lunétoiles. Elwin sera donc chargé d'en savoir plus et surtout de déterminer si les buts visés menacent la sécurité d'Eauprofonde.</p>
§3 – L'Esprit de Sacrifice	<p>Convocation au Palais d'Eauprofonde devant l'un des Seigneurs masqués, en présence de Masken, pour qu'Elwin s'explique sur le peu d'informations ramenées d'Anauroch. La pression est mise pour que des résultats soient obtenus et anticiper les actions des compagnies marchandes qui semblent s'agiter et se livrer à une compétition toujours plus forte.</p> <p>Elwin se voit d'ailleurs menacé de ne pas être promu au rang de Commandeur comme cela pouvait lui avoir été annoncé.</p>
§4 – Le Secret du Chartreux	<p>Elwin est sollicité dans une sombre impasse de Sundabar par un Griffon nommé Varyl qui lui confie la mission de retrouver un agent des Lunétoiles infiltré au sein du monastère de Mortneige sous le pseudonyme de Frère Dervin. Ce dernier devait fournir aux Lunétoiles un plan extrêmement détaillé de l'Archipel des Rorquals, situé à l'ouest d'Eauprofonde et soupçonné de servir de bases pour des opérations de piraterie commandées en sous-main par les autorités de Luskan. Il faut donc savoir pourquoi cet agent ne donne plus de nouvelles et obtenir ce plan (en le copiant sur le planétarium), sans se faire remarquer pour ne pas éveiller les soupçons des Luskanites.</p> <p>En réalité, Dervin a été tué et remplacé par un Malaugrym qui souhaitait espionner les Sorciers de Thay. Elwin n'en sera sans doute pas conscient et le Malaugrym préférera disparaître que de se faire démasquer.</p> <p>La réussite de la mission favorisera son ascension au sein des Lunétoiles et son accession au grade de Commandeur (épée gardienne +2, stockeuse de sorts, donnée à la sortie du monastère).</p> <p>Dervin ne fera pas le travail demandé par les Lunétoiles mais cherchera à gagner du temps si Elwin le presse. S'il n'est pas démasqué, son corps vidé de toute énergie sera découvert après le départ des Sorciers du Thay. Elaewen aura l'occasion (jet de Détection DC20) de remarquer qu'il s'agit d'un changeur de forme et qu'il ne s'agit donc plus de Dervin. S'il est combattu, Elwin aura un bref instant l'occasion de voir son véritable aspect.</p> <p>Pendant l'enquête au monastère, Elwin rencontre un autre Griffon nommé Keldar, qui est aussi un ancien disciple de Ni Hao et l'a suivi jusqu'ici pour le compte des Lunétoiles. Il souhaite se placer sous l'autorité d'Elwin et mettre à sa disposition son réseau d'indicateurs, dans les différentes villes du Nord. Il précisera que Ni Hao possède plusieurs réseaux de ce type, tous parfaitement « étanches ».</p> <p>Vision de Keldar qui espionne le monastère avec une longue-vue afin de repérer Elwin et qui finira par se faire capturer par Astarios qui emmènera Elwin le voir avant de le juger et de le tuer s'il l'estime dangereux. Keldar lui expliquera alors les raisons de sa présence.</p>
§5 – La Voie des Druides	<p>Mission pour les Lunétoiles => Profiter de la bataille de l'Athalantar pour assassiner un leader de la Haute Forêt (Hala Dansesprit, du Clan du Grand-Père Arbre)</p>
§6 – L'Âme de Glace	<p>Rencontre avec Hanali Celanil, en présence de Cyrielle, qui lui explique que sa prière a eu un écho auprès de Corellon et qu'il a reçu favorablement l'engagement d'Elwin à se rapprocher de sa nature d'elfe. Il l'invite donc à parfaire sa connaissance de la race et devenir une « incarnation » de sa race (« parangon elfique ») => sa réussite dans cette dimension prouvera son engagement, qui ne l'écarte pas de ses engagements vis-à-vis des Lunétoiles.</p> <p>Entrevue avec Masken qui lui annonce que ses actions lui ont valu le titre de Templar et qui lui applique une rune de Lame Acérée sur son épée.</p> <p>Elwin est sollicité par les Lunétoiles pour infiltrer l'Enclave interdite et notamment approcher le Chanteur de Nuit, basé à Eauprofonde (=> piste donnée par l'enquête sur le Malaugrym aperçu à Mortneige et grâce aux informations remontées par Keldar) = les Griffons ont appris que l'Enclave cherche la Fontaine du Temps dans le Temple des Merveilles. La retrouver lui permettra d'infiltrer l'Enclave.</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le fait que sa mère Soumsil s'est séparée de son fils qui ne s'est jamais plu en forêt et qui n'est jamais revenu la voir. Elle a eu le cœur brisé mais l'a fait pour l'épanouissement de son fils.</p> <p><i>Elwin se voit aux côtés de Cyrielle, pendant une audition auprès d'Eveniel, qui lui explique que ses nouvelles fonctions l'appellent à l'Eternelle-Rencontre et qu'elle doit donc quitter le continent. Cyrielle lui demande son avis : doit-elle rester avec lui par amour ou aller à l'Eternelle-Rencontre où est son destin ?</i></p>
Recherches à Lunargent	<p>Enquête sur l'actualité des compagnies marchandes à Eauprofonde (obtention des aides de jeu sur les différentes compagnies présentes dans la ville) :</p> <p><i>« Les recherches menées depuis plusieurs semaines sur les compagnies marchandes font l'objet des notes jointes, qui sont aussi la synthèse des observations menées depuis plusieurs mois. Au-</i></p>

	<p>delà de l'analyse de chacune des compagnies majeures, il faut retenir que ces dernières, du fait de leur position dominante dans le contrôle de la distribution des biens, exercent un contrôle de fait sur les guildes d'artisans dans les principales villes de la Côte des Epées et donc également à Eauprofonde. C'est pourquoi les dirigeants de ces compagnies seront présents d'ici quelques jours dans la ville à l'occasion de la Dizaine de Waukyne, lors du renouvellement des chartes de guildes pendant la cérémonie de Leiruine, alors que ce renouvellement ne concerne normalement que les maîtres de guildes.</p> <p>Par ailleurs et sans que cela ait un rapport particulier, les tavernes bruissent comme à l'habitude de mille rumeurs mais une se fait plus pressante que les autres : Un attentat contre la personne de Piergeron se prépare afin de déstabiliser les autorités de la ville, sans que l'on sache s'il serait commandité par un groupe avide de vengeance ou par des individus soucieux de prendre le pouvoir à la place de seigneurs masqués comme cela pu déjà arriver dans le passé... »</p> <p>Renseignements sur les possibilités de voyage dans l'espace afin de faire fondre l'Anneau « au cœur du soleil » + contacts possibles à Eauprofonde (obtention de l'aide de jeu) « Il faut « creuser » profond pour obtenir des informations sur ce sujet : l'homme de la rue ne sort que peu de chez lui, le lettré sait qu'il y a un continent de l'autre côté de l'océan mais n'imagine pas y aller, personne n'ose penser qu'un voyage vers des horizons encore plus lointain est possible... Nous avons néanmoins pu compiler certaines informations sur ces destinations, qu'elles se trouvent dans les étoiles ou sur d'autres plans d'existence.</p> <p>De plus, de nombreuses discussions dans le Quartier des Docks et auprès des membres de la guilde des marins et des pêcheurs a permis, après de nombreux recoupements, de relever la présence de poissons inconnus sur certains étals et de certaines marchandises (minéraux, épices...) non répertoriées, le tout en provenance d'un vaisseau nommé « L'Aigle Centenaire » et affilié au Priakos des Six Coffres. Malgré ses précautions pour s'en cacher, nous avons pu constater que l'ambassadeur des elfes à Eauprofonde, le dénommé Eveniel, était un client régulier de cette compagnie ».</p>
§7 – De l'Ombre et des Masques	<p>Apprend, par le biais de son réseau d'informateurs, qu'un attentat se prépare contre Piergeron (alors que ce sera en réalité contre Khelben)</p> <p>Mission confiée par les Lunétoiles consistant à cartographier l'intérieur de l'Ambassade de Thay et d'y découvrir les activités secrètes des Sorciers, en particulier comment ils parviennent à proposer des marchandises interdites sans apparemment les faire transiter par la ville. La mission est confiée à Elwin dans la mesure où, étant considéré comme hors-la-loi, son éventuelle capture n'impliquera pas les autorités de la ville. Elwin doit de plus identifier les bases d'action des membres de l'Enclave interdite et leurs plans.</p>
§8 – Plus près des étoiles	<p>Rencontre sur Bral avec Keldar => lui apprend que son réseau a remonté l'information de l'apparition d'une nouvelle cité elfique dans la Haute Forêt, a priori issue d'un autre plan. Le correspondant de Llorck rapporte également que la cité de Pénombre s'agite et que, même si personne n'est allé sur la cité flottante elle-même, certains magiciens qui s'y trouvent se sont affrontés à Fès El-Umbir.</p> <p>Enfin, les compagnies marchandes se déchirent à Eauprofonde depuis la trahison de l'Aigle à Deux Têtes et la Maison des Apothicaires a brûlé dans un incendie manifestement criminel. Elwin peut ainsi apprendre le contenu des deux aides de jeu sur Pénombre et l'Enclave. Il peut en particulier apprendre que Saaktaanith est réputé avoir toujours vécu sur Pénombre : il s'agit en réalité de l'archimage Sombre, possédé depuis son passage dans le Plan de l'Ombre par un des Seigneurs de l'Ombre, seul échappé de la prison de Port-Hestius.</p> <p>Rencontre sur Bral avec les elfes de la Flotte Impériale, chargée d'assurer les relations entre les communautés elfes des différentes sphères même s'ils n'aiment pas trop les contacts avec les « rampants » => Elwin sera reconnu en tant que parangon elfique et un poste au sein de la flotte lui sera offert afin de poursuivre son action « bien au-delà des limites actuelles », en tant que Commandeur d'un Croiseur elfique.</p>
§9 – Le Sceau des Sept Sœurs	<p>Cf. Cyrielle => réalisation d'un rituel conjoint Cyrielle/Elwin/Eléa</p> <p>Séparation progressive avec Elwin, les voies draconique (choisie par Cyrielle) et elfique (choisie par Elwin) étant trop éloignées => illustrations ?</p>
Epilogue	<p>Poursuite de la Voie de la Discrétion pour progressivement devenir Messager de Corellon :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Devient « invisible » quelle que soit la situation (Jets de Discrétion et de Déplacements silencieux automatiquement réussis sauf s'il le souhaite) ✓ Perd sa consistance, n'existe plus pour les autres = Malus de -1 en Charisme et -1 en Constitution <p>Marque de la Magepeste = Veines bleues scintillantes sur les mains et les avant-bras = symbole de son habilité et de l'énergie qui coule dans ses veines (+1 Dextérité, -1 Constitution)</p>
Objet magique	<p>Epée des Lunétoiles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ [§4] Gardienne, +2, stockeuse de sorts

- [§5] Passage à +3
- [§6] Rune de Lame Acérée
- [§7] Rune de Forme éthérée 1 fois/jour

Cape de Vycaena = lourde cape d'un tissu couleur émeraude parcouru d'entrelacs complexes, d'une grande beauté. Le fermoir de la cape est constitué de deux griffes dorées qui s'accrochent l'une à l'autre et qui sont ornées du blason d'une famille du Calimshan aujourd'hui disparue. Elle confère un bonus de +4 à la classe d'armure et un bonus de +1 à tous les jets de protection. De plus, chaque griffe du fermoir fonctionne comme un Gant de Rangement et permet donc de dissimuler deux objets.

Voie épique

Parangon elfique



Un peu plus sur Elaewen...

C'est peu de chose que de dire que la vie d'Elaewen n'a pas été rose tous les jours. Quelques jours à peine après sa naissance dans une famille de paysans du Cormyr, la ferme de ses parents est rasée et les membres de sa famille dévorés par un dragon bleu, appartenant au dernier vol de dragons de 1356 CV. Elle n'en garde évidemment pas de souvenirs mais n'a eu la vie sauve que grâce à des prêtres de Lathandre chez qui elle était gardée après sa naissance.

Ces derniers l'ont gardé chez eux et lui destinant comme les autres enfants de son âge aux travaux de la terre. C'était sans compter la haine qui s'était instillée dans le cœur d'Elaewen, une haine contre les serpents, les reptiles et au sentiment plus fort que tout final les dragons. C'est ce qui la pousse à passer dès son plus jeune âge ses journées dehors, dans la forêt, à observer les animaux, suivre leur piste et traquer tout ce qui porte des écailles.

C'est à l'âge de 15 ans au temple, les moines étant surtout persuadés qu'elle ne de ce nom. C'est donc à partir de longs voyages dans les plus notamment le Cormyr et la désert d'Anauroch, qu'elle d'une caravane bédine. Elle ne d'une semaine à chaque fois, commence à s'installer

Elle n'oublie pas son pour parfaire ses draconique, notamment en bibliothèques de Château-Suif faiblesses de ces créatures découvre à cette occasion qu'il dragons chromatiques, dragons métalliques, n'ait encore jamais eu type, Elaewen reste persuadée mort ».

Elle met d'ailleurs ses connaissances à profit en accompagnant plusieurs groupes d'aventuriers désireux d'en découdre avec des dragons et surtout désireux de s'accaparer leur trésor. Elle participe ainsi à la disparition de plusieurs groupes d'aventuriers fougues mais téméraires mais également tout de même à la mort de deux dragons, certes de taille modeste mais suffisante pour se bâtir un début de gloire dans les cercles autorisés. Elle conserve en souvenir un pendentif constitué d'une petite griffe de dragon bleu, qu'elle cache sous son armure et qu'elle sert contre elle dans les moments difficiles.

C'est à ce titre qu'il lui est proposé de participer à l'expédition qui est montée depuis Eauprofonde pour aller explorer les terres encore vierges de Maztica. Elle intègre alors un groupe hétéroclite de 200 personnes parties chercher l'aventure et la fortune de l'autre côté de l'océan. Elle s'y découvre des affinités avec les quelques nains de l'expédition, notamment Azaradin, le magicien qui manipule les runes, et Kartas Couronne-de-Guerre, l'un des plus grands explorateurs de tous les temps, qui reste à ce jour un exemple pour elle.

Elle découvre également là-bas que l'Homme peut être largement aussi cruel qu'un dragon, que ce soit parmi les indigènes adeptes des sacrifices rituels ou auprès des humains membres de l'expédition qui n'hésitent pas à torturer ceux qu'ils rencontrent pour leur faire avouer où ils cachent des trésors qu'ils ne possèdent pas. Le dénommé Kartas sort justement du lot en prenant comme suivant et plus fidèle compagnon un haut prêtre maztèque dont il sauve la vie.

Elaewen revient de cette expédition profondément transformée : sa haine des dragons reste intacte mais elle se rend compte que la cruauté est partout, partout sauf dans sa chère Nature qu'elle respecte plus que tout. Elle intègre alors l'ordre des Ménestrels au sein duquel elle retrouve des valeurs de respect de l'autre et de respect de la Nature. Sa première mission en tant que Ménestrelle est justement de juger la valeur d'un postulant, un prêtre d'Ilmater nommé Sarel qu'elle doit retrouver près de Fort-Dague. Elle se découvre également au retour de Maztica de nouveaux ennemis : les « changeurs de formes », c'est-à-dire à la fois les lycanthropes (loups garous...) mais aussi les doppelgangers, créatures capables de prendre l'aspect d'une autre pour en accaparer le pouvoir. Ces créatures, d'après les Ménestrels, sont présentes en nombre de plus en plus grand ces derniers temps...

BONUS : Connaissance (Dragons) +5 et Connaissance (Royaumes Oubliés) +5



ont donné une éducation simple mais utile, la âge aux travaux de la terre. C'était sans compter le cœur d'Elaewen, une haine contre le cœur d'Elaewen, une haine contre final les dragons. C'est ce qui la pousse à passer dès son dehors, dans la forêt, à observer et traquer tout ce qui porte des

qu'elle est invitée à ne plus dormir lassés de ses sorties continues et saura jamais être une nonne digne de 15 ans qu'Elaewen commence grandes largeurs des Royaumes, Côte des Epées, mais également le traverse une fois en compagnie reste à chaque endroit pas plus trouvant le temps long dès qu'elle quelque part.

obsession et profite de ces voyages connaissances en matière obtenant un accès aux afin d'en découvrir les forces et les responsables de son destin. Elle existe des différences entre les d'alignement mauvais, et les censément « bons ». Bien qu'elle l'occasion d'en croiser de ce dernier « qu'un bon dragon est un dragon

Motivation de départ	Elaewen est en quête perpétuelle de dragons et, sans qu'elle ne l'explique très bien, est persuadée qu'elle aura l'occasion d'en croiser en suivant la route des PJs. Elle est de plus intéressée par le fait de traverser à nouveau le désert d'Anauroch.
§2 – Du Soleil et des Larmes	Alors qu'elle est à l'auberge, un membre des Ménestrels lui souffle à l'oreille qu'une missive l'attend derrière « la 3 ^{ème} latrine », sans qu'elle puisse l'identifier. La missive lui ordonne de faire passer une épreuve à Sarel, sans que celui-ci en soit conscient, pour tester sa capacité à intégrer les Ménestrels. Elle doit l'organiser seule en s'appuyant sur les thèmes classiques des Ménestrels (préservation d'un équilibre entre toutes choses, préservation de l'équilibre Nature/Civilisation, préservation du Savoir...) si nécessaire, en s'appuyant sur des comédiens. Elaewen devra interroger ensuite Sarel pour comprendre les raisons de ses actions et analyser son comportement. Elle conclut sur le fait qu'elle doit surveiller globalement ses agissements, au-delà même de l'épreuve imposée, mais aussi se méfier des Lunétoiles (membres dissidents des Ménestrels) qui essayent de recruter des agents.
§4 – Le Secret du Chartreux	Suite au combat contre le dragon vert de Mhiilanniir, Elaewen est sollicitée par un groupe de chasseurs de dragons (nommé « les Disciples de Nemesis ») pour les rejoindre en jurant de combattre tous les dragons, métalliques ou chromatiques => rencontre avec 3 aventuriers qui disent en faire partie et qui disent pouvoir l'aider à assumer son désir de vengeance. Si elle souhaite les rejoindre, elle doit se baigner dans le sang d'un de ses ennemis... Vision du pendentif de ménestrel du meunier de Fortnouveau, Stauvin Pierrecroche => il lui pose à nouveau la question de l'éligibilité de Sarel aux Ménestrels sachant que la réponse doit désormais être donnée. En cas de doute, il doit en être écarté. S'il en est jugé digne, Elaewen deviendra responsable de ses actes et lui remettra son insigne au cours d'une cérémonie à organiser sur la route avant Mortneige. Confrontation avec les Malaugryms sans en être immédiatement consciente => Jet de Détection DC20 pour se rendre compte que le frère Dervin est en réalité un Malaugrym à un rare moment où elle le croise. Confrontation au Frère Emile, dragon d'argent métamorphosé en humain et à moitié fou => Possibilité de le tuer lors de la séance de soins mais cela déclenchera la fureur et la haine d'Astarios. Alors qu'Elaewen est seule à s'immerger dans le corps encore sanglant du dragon, les membres de Disciples de Nemesis apparaissent du sous-bois où ils se cachaient en attendant le départ de ses compagnons. Leur chef lui propose de suivre le rituel d'intronisation, qui consiste à se faire incruster une rune sur la clavicule sous la forme d'un tatouage. La rune brûle son porteur en présence de son ennemi, le rend plus résistant mais risque aussi de le faire entrer dans une fureur destructrice.
§6 – L'Âme de Glace	Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le sacrifice de ses parents face au dragon bleu, ce qui a détourné son attention et a permis à Elaewen de ne pas être tuée lors de l'attaque. <i>Elaewen se voit suivre les traces d'une grande créature griffue non identifiée lorsqu'elle découvre un groupe d'aventuriers combattant sa proie, à savoir un grand démon Diantrefosse. Le démon paraît invincible et les aventuriers ne peuvent s'échapper que si Elaewen s'interpose pour faire diversion et leur permettre de fuir. Restera-t-elle cachée ?</i> Contact avec les Disciples de Nemesis qui l'avertissent que l'un de leurs membres a disparu il y a plusieurs années dans un sanctuaire ressemblant à celui qu'elle explore => il était à la recherche d'un bassin évoqué dans des légendes elfes permettant d'enchanter des armes contre les dragons. Il avait pris avec lui une poudre magique permettant de rendre permanent cet enchantement, soit en l'appliquant sur une arme plongée dans le bassin soit en la mélangeant à cette eau dans une fiole, pour l'appliquer ultérieurement. La poudre est contenue dans une bourse de cuir, désormais dans le trésor de la dracoliche. Malus de -4 aux jets de corruption à l'intérieur du Sanctuaire + sollicitation à la fois par Bahamut et Tiamat pour devenir un fidèle et canaliser sa colère contre les races « adverses » + fureur d'Astilabor qui l'attaque de peur qu'elle ne veuille détruire les œufs sous sa protection
§7 – De l'Ombre et des Masques	Mission confiée par les Ménestrels => Capture ou a minima destruction des deux Malaugryms présents en ville (si possible, localisation des autres, sachant que le comte Cormaeryn est habité par Arathluh)
§8 – Plus près des étoiles	Intronisation sur Bral au grade de Maître Ménestrel, en présence d'Alustriel
§9 – Le Sceau des Sept Sœurs	Cf. Azaradin => participation au rituel Azaradin/Lathian/Elaewen

Epilogue	Poursuite de la Voie de la Traque : <ul style="list-style-type: none"> - Trouve toujours des indices ou des traces quelle que soit la situation, permettant de retrouver sa cible dans un délai de 1 à 10 jours en fonction de la complexité de la tâche - Devient « ennemi » de ses cibles, qui ont un bonus de +2 au toucher contre elle Marque de la Magepeste = Chevelure bleue sombre animée, flottant dans le vent = symbole de son autonomie et de sa liberté (+1 Sagesse, -1 Charisme)
Objet magique	Epée Dyerwaen : Forcée par les elfes de Myth Drannor (un ancien royaume aujourd'hui disparu), elle fut ouverte aux premiers humains qui s'aventurèrent dans la région en signe d'amitié. En milieu forestier, le porteur de l'épée a un bonus de +5 aux jets de Discrétion et de +2 aux jets de Survie. Il peut utiliser le sort "Passage sans traces" à volonté ainsi que le sort "Orientation». L'épée peut également lancer "Invisibilité aux animaux" à volonté et "Communication avec les plantes" (une fois par jour). De plus, le porteur de l'épée bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie envers les elfes, les fées et les créatures des bois. L'épée est elle-même d'alignement Chaotique Bon et permet d'infliger des dégâts normaux aux créatures venues d'autres plans, loyales ou mauvaises.
Voie épique	Maître Ménéstrel

Un peu plus sur Azaradin...

Difficile de donner un âge à Azaradin, fils de Khorgun, membre du Clan Couronne-de-Guerre... Difficile de dire si ses connaissances et sa sagesse sont la conséquence d'une vie bien remplie ou plus simplement l'expression de talents rares et le résultat de ses études acharnées. Le constat est en tout cas qu'aujourd'hui son avis sur les techniques de forge, l'alliage des métaux ou les différentes sortes de minéraux, même les plus exotiques, est recherché par les dirigeants des différentes communautés naines mais aussi par les érudits humains et quelques-uns des dirigeants les plus sensibles à ces domaines.

Azaradin a vécu son enfance dans les refuges nains de l'Épine du Monde, lorsque le clan était en déroute et que la Citadelle Felbarr était tenue par les orques du Roi Obould, et, après un bref passage au sein des unités chargées de faire la chasse aux orques, a pu entrer en tant qu'apprenti auprès du Maître Forgeron du clan, Kuklan Esprit-de-Marbre. Ce dernier avait la particularité d'être autant adepte de la magie que de la forge elle-même et a rapidement pris Azaradin sous sa coupe pour lui transmettre son savoir et en faire son « fils spirituel » comme le veut la tradition naine, une fois que l'on estime son apprenti capable de prendre sa suite.

C'est très tôt, lors de la bataille de Felbarr qui voit le clan Couronne-de-Guerre reprendre la citadelle aux orques, que le jeune Azaradin voit le clan Couronne-de-Guerre reprendre la princesse Kronia, qu'il vénère, monter sur le trône du nouveau royaume nain, regroupant les différentes cités naines du Nord. C'est malheureusement aussi la fin de son apprentissage, d'un guerrier Berserker orque à cette occasion. Azaradin ne profite que peu des joies du mariage de la princesse avec le futur roi Torkin et part dans le Nord parfaire ses connaissances, descendant jusqu'à Château-Suif afin d'y étudier les travaux humains et gnomes sur les sujets qui le passionnent. Il va même jusqu'à tenter d'obtenir auprès de l'ambassadeur elfe de la région, Eauptofonde, Eveniel, d'aller étudier les techniques de forge conservées secrètes à l'Éternelle-Rencontre, mais sans succès jusqu'à maintenant.

Il se joint également à un groupe de nains en partance vers Maztica pour participer à l'expédition monté pour explorer ces terres lointaines et fait ainsi la connaissance d'une rôdeuse humaine nommée Elaewen, qui l'impressionne par ses connaissances en termes de survie, d'herbes et de magie. Il en profite également pour découvrir les différentes facettes de Kartas Couronne-de-Guerre, explorateur fameux, presque aussi réputé que le célèbre Sherloin. Il en apprécie aussi les grandes connaissances en matière minérale et d'art nain, mais aussi la curiosité et l'humour, trait plus rare chez les nains. Il en apprécie également la grandeur d'âme lorsque Kartas sauve un sacrifice un prisonnier maztèque sur le point d'avoir le cœur arraché et le sauve d'une captivité toute aussi certaine en le prenant comme suivant et interprète.

Azaradin a découvert de l'autre côté de l'océan une pratique originale de la taille de la pierre et de la magie runique et s'est prêté, à la suite d'un combat mené avec brio contre une des tribus d'indigènes, à un rituel faisant de lui un « fils de la pierre », comme quelques rares sages locaux et lui permettant d'identifier au simple toucher la nature d'un minéral. Dans de rares occasions, il est même capable de communiquer avec des minéraux et ainsi d'en partager les visions du passé.

Azaradin revient donc de Maztica chargé d'une connaissance nouvelle mais aussi d'une maturité qui font de lui un des piliers du clan et progressivement un des hommes de confiance du roi. Ce dernier le charge alors épisodiquement de participer à des expéditions de la compagnie marchande du Transmarche du Mineur, afin de participer aux négociations mais surtout de s'imprégner des techniques de forge pratiquées par les autres races pour parfaire les techniques naines et s'ouvrir aux innovations. Azaradin a ainsi pu revenir d'une expédition dans les îles du Lantan avec un alliage spécial permettant de résister plus fortement aux impacts d'un projectile lancé par une arme à poudre.

Azaradin est aujourd'hui un érudit nomade, capable de se joindre à une expédition pour satisfaire simplement sa curiosité ou découvrir des territoires inconnus mais également capable de se plonger pendant des semaines dans d'épais tomes et précis de forge ou de magie, sans jamais oublier de dispenser son savoir, comme l'avait fait son maître. Il a notamment à ce propos eu la chance d'avoir une audience auprès de la Dame Alustriel, Dirigeante des Marches d'Argent, et il a pu apprécier à la fois son degré de connaissances et son ouverture d'esprit, chose qui n'est pas toujours le fort d'Azaradin...

BONUS : Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Nains) +5



Motivation de départ	<p>Sa présence à Cormaeryn s'explique par le fait qu'il négocie la participation d'aventuriers à la prochaine caravane du Transmarche du Mineur avec le comte Cormaeryn. C'est naturellement qu'il accompagnera les PJs jusqu'à Ascore pour retrouver la caravane puis tout du long de la traversée d'Anauroch.</p> <p>Il continuera par goût pour l'aventure et la soif de nouvelles connaissances mais aussi afin de surveiller les PJs pour le compte des compagnies marchandes, même si Azaradin n'en est pas forcément conscient.</p>
§3 – L'Esprit de Sacrifice	<p>Entretien en aparté avec Maelyn qui le charge de surveiller les autres PJs en lui disant qu'il n'y a qu'en lui qu'elle a confiance pour retrouver l'Anneau</p> <p>Entretien via un portail magique avec Khondar, du Transmarche du Mineur, qui souhaite le remercier de la sculpture qu'il a réalisé pour lui et qui veut lui proposer d'accomplir une mission pour le Transmarche et pour Kronia, à savoir ce que sont devenus les Sels Rouges que les nains ont vendus aux Zhentils à Fès-El-Umbir. Plus globalement, il souhaite qu'Azaradin enquête sur les agissements des autres compagnies marchandes.</p>
§4 – Le Secret du Chartreux	<p>Lors de leur campement dans les ruines de Myth Glaurach (fondée en -4700 et détruite en 832 CV), Azaradin sera contacté pendant son sommeil par l'un des créateurs du Mythal, enterré quelque part dans les ruines, nommé Isinghar Ferétoile, maître des runes et archimage de l'Ammarindar, et qui a la particularité d'être à la fois d'ascendance naine et elfique. Il pourra lui raconter l'histoire de la ville et notamment expliquer le fait que le Mythal repousse les créatures extra-planaires, dans la mesure où c'est lui qui a enchanté le Mythal de façon à lui conférer cette capacité.</p> <p>Il lui donnera également la possibilité d'explorer son sanctuaire, et par le biais de visions dans le passé, d'apprendre de nouveaux sorts depuis son grimoire et de connaître les secrets de la forge du Poing du Delzoun, forgé en -3800 CV grâce à la magie des parchemins du Nether (bien avant la mise en place du Mythal qui date de 590 CV) et destiné à asseoir la légitimité du roi du Delzoun, ce qui pourrait permettre de consolider la position de Torkin, actuellement contesté par absence de lignage avec le fondateur du royaume.</p>
§6 – L'Âme de Glace	<p><i>" Azaradin, je dois t'avouer quelque chose... Depuis ces derniers mois au cours desquels nous avons pu échanger sur nos conceptions respectives de la magie et au cours desquels j'ai pu te familiariser avec certains aspects de la haute magie, j'ai pu apprécier ta maturité et ta capacité à appréhender des concepts bien plus complexes que ceux liés à la simple manipulation de magie. Tu l'ignores, mais les sorciers ne sont pas les plus "déviant" des adeptes de magie profane et bien d'autres ont tenté, malgré l'opposition des écoles traditionnalistes, d'explorer des voies plus exotiques, telles que la magie d'Ombre, l'entropisme ou la théorie du Chaos (au sens de la manipulation de ce que certains appellent le hasard). D'autres, dont je fais partie, ont choisi de s'écarter des voies classiques pour explorer un domaine infini, le Temps. Là encore tu l'ignores, mais je ne suis en réalité pas mort, loin de là... Je te l'avais caché pour pouvoir t'évaluer et ne pas dévoiler mes recherches mais je suis bien vivant, dans un futur lointain. Mes recherches sont encore très incomplètes et, si j'ai réussi à voyager dans le futur, mes possibilités de voyage dans le Passé sont très limitées et ne sont possibles que par télépathie ou sous forme fantomatique, comme nous le faisons depuis notre rencontre. Je suis aujourd'hui persuadé que tu as la capacité de suivre toi aussi ta voie et de t'engager dans ces travaux de chronomancie. En effet, même si tu ne le perçois pas encore, il y a bien plus de liens que tu n'imagines entre la manipulation du Temps et la nature minérale du monde à laquelle tu es très attaché. La Pierre, et plus globalement le monde qui nous entoure, traverse de manière inchangée (ou très imperceptiblement, ce qui est d'ailleurs pourrait être l'objet de travaux) le Temps. Il faut donc en maîtriser le mécanisme jusqu'à pouvoir l'accélérer, le freiner ou l'inverser, afin de ne plus "subir" le Temps mais pour en faire un allié. Vient alors une question fondamentale, qui déterminera, au sein des multiples voies possibles, laquelle tu emprunteras : Si tu devais t'engager dans une quête de maîtrise du Temps et que tu y rencontrais le succès que je te souhaite, qu'en ferais-tu ? Quel est selon toi l'intérêt de maîtriser ce flux ?"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Chronographe => Historien objectif qui souhaite mettre à profit sa connaissance exacte des événements pour que personne ne puisse pervertir l'Histoire pour servir ses besoins • Chronomancien => Spécialisé dans la maîtrise du Temps et des voyages temporels afin d'en tirer profit personnellement • Maître du Temps => Membre d'une fraternité secrète dont les buts sont inconnus mais dont la maîtrise du Temps est une conséquence de leur quête d'immortalité (certains veulent changer le temps à leur profit et d'autres luttent pour les en empêcher) • Gardien Temporel => Ayant fait vœu de combattre les paradoxes temporels, il parcourt le Temps pour empêcher quiconque de pervertir l'Histoire à son profit <p>Il lui parle également de Kaeldarra Sethdreniil, la chronomancienne de l'Enclave, qui le sollicite pour trouver la Fontaine du Temps.</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec une scène vécue en Maztica au cours de laquelle Kartas acceptait de perdre un parchemin menant au fabuleux trésor des Maztèques pour sauver</p>

	<p>Huictotlan, son futur compagnon.</p> <p><i>Azaradin se voit dans un laboratoire de la Citadelle Felbarr, en pleine préparation d'une expérimentation magique qui nécessite l'utilisation d'une pierre de lune très rare et presque impossible à obtenir, alors qu'arrive un nain de son clan qui lui dit rechercher une telle pierre, nécessaire pour le rituel de résurrection de son épouse, décédée accidentellement. Azaradin tient la pierre cachée dans son poing, acceptera-t'il de la donner ?</i></p> <p>Discussion avec Chronopsis dans son temple, qui l'avertit du danger de vouloir changer le temps et qui veut le dissuader de suivre cette voie, qui ne fait que l'emmener plus vite vers sa Mort. Il l'avertit de la possibilité de créer des voies parallèles, ce qui est moins dangereux en termes de conséquences mais qui est extrêmement difficile à mettre en œuvre.</p> <p>Découverte du Poing de Delzoun dans le trésor de la dracoliche et retour à Felbarr</p>
Recherches à Lunargent	<p>Localisation du portail permettant d'accéder au Sanctuaire :</p> <p><i>« Les nombreuses discussions informelles avec Eléa ne permettent pas à Azaradin d'apprendre quoi que ce soit sur le repaire de Sammaster situé prétendument sous le Grand Glacier, à tel point que c'en est étrange et qu'Azaradin finit par comprendre qu'elle est sous l'influence d'un sort similaire à une Quête magique, lancée par Alustriel, qui l'empêche de révéler quoi que ce soit à ce sujet. Cependant, de nombreuses semaines de recherches bibliographiques et des discussions enivrées avec des explorateurs revenus d'Anauroch, le tout couplé à plusieurs allers retours en téléportation sur place, permettent finalement à Azaradin de localiser l'entrée de ce repaire, un ancien temple dédié à Auril, mais sans jusque-là oser y pénétrer. Les seules personnes à en connaître l'intérieur, à la connaissance d'Azaradin, sont Eléa, Alustriel et les compagnons aujourd'hui disparus de Dorn Grissourcils.</i></p> <p><i>Par ailleurs, l'intervention d'Alustriel permet à Azaradin d'être rapidement admis auprès de Maître Vihuel, grand maître actuel de l'Université et directeur du Collège de Divination, afin de bénéficier (à titre gracieux !!!) de l'enseignement du sortilège de « Localisation de portail » (Divination, niveau 5, équivalent de la localisation d'objet pour tous les effets similaires à une téléportation) ».</i></p> <p>Recherches sur le thème des « éléments » :</p> <p><i>« Plusieurs échanges avec Tigg Adryl, seul nain magicien et professeur à l'Université de Lunargent, au sein du Collège de transmutation, et notamment en charge de l'enseignement « Ensorcellements métallurgiques », permettent d'évoquer différents lieux du continent chargés de magie élémentaire, tel que les volcans d'Ombreterre (sous la péninsule de Chult) ou le marais d'Akhaur (en Halruaa) que l'on dit relié au plan élémentaire de l'Eau, mais sans qu'aucun lieu ne semble faire la synthèse des quatre éléments et ainsi pouvant être le lieu idéal de destruction de l'Anneau de l'Hiver »</i></p>
§7 – De l'Ombre et des Masques	Restitution de la Fontaine du Temps ? => réclamée par les PJs mais pas par Khelben
§8 – Plus près des étoiles	<p>Rencontre sur Bral avec Khelben :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rencontre avec Khelben = Il lui permet d'apprendre que la réalité était lentement en train de se diriger vers la mort, mais que cette mort devait arriver de manière ordonnée et paisible. Il indiqua qu'il était illusoire de penser que la réalité peut être réparée, et que la disparition de la réalité est une évolution naturelle et inéluctable. La réalité peut soit disparaître lentement, de manière ordonnée, soit se rompre en soubresauts chaotiques et douloureux. Khelben lui fait part de l'existence d'un rituel haut elfique permettant, à partir de magies de différentes origines, de créer une ligne alternative du Temps à partir d'un Mythal encore opérationnel, mais que cela suppose la mobilisation d'une énergie colossale et une maîtrise de la magie que très peu de mages possèdent... - Khelben informe Azaradin des limites posées par Mystra à la Chronomancie => Mystra avait altéré la magie pour l'empêcher de provoquer tout changement temporel. Ainsi, soit la ligne du temps se reformerait pour que les choses qui devaient arriver arrivent; soit une ligne du temps alternative serait créée, qui rejoindrait finalement la ligne de temps originale. - Khelben explique enfin à Azaradin que la création d'une alternative temporelle a déjà eu lieu il y a plusieurs dizaines de milliers d'années, lorsque les dieux se sont opposés aux « primordiaux » (créatures aussi anciennes que les dieux eux-mêmes), réveillés par les guerres opposant les races créatrices, notamment les Batrachi contre les Géants. Afin d'éviter la destruction de Toril, Ao a créé une version jumelle de Toril sur laquelle règnent encore aujourd'hui les Primordiaux, les dieux conservant le contrôle de la version originelle de Toril. Les deux versions coexistent donc actuellement et même parfois se chevauchent, rendant possible le passage de l'une à l'autre.
§9 – Le Sceau des Sept Sœurs	Discussion avec Kaeldarra sur Pénombre => Kaeldarra explique qu'elle a reçu de Labelas Enoreth une vision sur le futur de Toril, dans laquelle ce dernier subit un véritable cataclysme et

	<p>se retrouve plongé dans les ténèbres. Elle sait, grâce à sa connaissance de la Chronomancie que le futur ne peut être changé et que la seule solution est de créer une trame temporelle parallèle. Elle doit rester sur Toril pour rassembler le potentiel magique nécessaire pour réaliser un tel rituel mais elle a besoin d'Azaradin pour déchiffrer le rituel lui-même, qui figure sur un morceau de parchemin du Nether, appelé « Fiat Tempus ».</p> <p>Elle lui rappelle que son origine est haute elfique et est persuadé que l'allusion à la « Mer de Ténèbres » se réfère au domaine de Shar. Azaradin devra comprendre la signification du rituel et qu'il ne peut pas le réaliser seul.</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Quand des Toiles en tourbillon et des Sept en Union Par un Mythal impérial, le Flux à nul autre ne sera égal</i></p> <p><i>Quand la Lune imposera Sur une Mer des Ténèbres sa Lumière Unissant les Jumelles pour une fois</i></p> <p><i>Quand le Chaos autour du Symbole du Mage dessinera L'Etoile de l'Espoir, de la Force, de la Vie et de la Joie</i></p> <p><i>Alors du Sablier le Sable pourra s'inverser Et la Réalité durablement sera altérée</i></p> </div> <p>Déroulement du rituel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réalisation du rituel lors du sacrifice des Sept Sœurs = Azaradin doit récupérer l'énergie du rituel de fusion au profit du rituel de Chronomancie (la participation au combat n'est pas jugée nécessaire puisque s'étant « déjà passé dans la réalité ») • Suppose l'utilisation, via Lathian, du Mythal des Monts étoilés qui va attirer l'énergie des Sept Sœurs et la canaliser vers le domaine de Shar • Suppose la réalisation du rituel de Sélûné qui va faire en sorte que le Feu de Lune recouvre le Sablier et l'illumine de la lumière lunaire • Azaradin doit former un pentacle avec certaines runes (Etoile, Espoir, Force, Vie, Joie) trouvées dans la grotte d'Amaunator, puis placer un sablier (trouvé dans le laboratoire) en son centre • Lorsque l'énergie magique des Sept Sœurs est canalisée par le Mythal vers le Palais de la Perte, le sablier se met à briller plus fort puis à vibrer, jusqu'à ce que le sable remonte dans la partie haute du sablier
<p>Epilogue</p>	<p>Poursuite de la Voie de la Pierre et du Temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insensible aux coups (équivalent à un sort de Peau de Pierre permanent) - Perd sa capacité de mouvement = mouvement divisé par 2, ce qu'il dissimule en prétendant être concentré et ne pas être pressé... <p>Marque de la Magepeste : Yeux azur enflammés = symbole de la capacité de vision à travers le Temps et la Magie (+1 Intelligence, -1 Charisme)</p>
<p>Objet magique</p>	<p>Fouet d'Ammanitar = Du nom du créateur nain de ces fouets, ces derniers ressemblent à de longs serpents métalliques, forgées en adamantine. Le fait de frapper avec un tel fouet entraîne les dégâts normaux (1d4+1, + possibilité de faire tomber la victime) mais permet aussi, une fois par tour (et 3 fois/jour maxi) de soumettre la cible à un sort de Transformation de Pierre en Chair (ou l'inverse) comme s'il était lancé par un magicien de niveau 12.</p>
<p>Voie épique</p>	<p>Maître du Temps</p>

Deux yeux à travers le temps

(Option de fin de campagne)

En Arvandor, Labelas Enoreth observa ce qui s'était produit, et visita immédiatement Corellon, lui demandant l'autorisation de tenter quelque chose. Bien qu'elle ne l'ait pas montré récemment, Mystra avait été la seule autre divinité à exprimer un intérêt dans le concept du Temps. Labelas pensa qu'il pourrait utiliser cette sphère d'influence pour réparer ce qui s'était produit. Corellon informa Labelas qu'il ne pouvait pas lui permettre d'interférer. Trop d'interventions divines ... c'était ce qui avait mené à la récente catastrophe. Et alors que Corellon prononçait ses paroles, les deux dieux observaient la destruction des domaines des dieux inférieurs sous l'effet des vagues de puissance émanant de la désintégration du domaine divin de Mystra.

Labelas demanda si une intervention mortelle pouvait être tolérée et indiqua qu'une de ses servantes connaissait les secrets de la chronomancie, une branche presque perdue de l'Art. Il pourrait lui attribuer cette tâche de sorte que, en cas de succès, les dieux n'auraient pas causé eux-mêmes de changements supplémentaires à la réalité. Corellon était sceptique et il rappela à Labelas que Mystra avait altéré la magie pour l'empêcher de provoquer tout changement temporel. Ainsi, soit la ligne du temps se reformerait pour que les choses qui devaient arriver arrivent; soit une ligne du temps alternative serait créée, qui rejoindrait finalement la ligne de temps originale. Labelas savait que ce serait difficile, mais il rappela que si sa servante, une mortelle (et non un dieu) trouvait une solution, cela serait bien moins dévastateur que n'importe quelle intervention divine. Corellon, malgré ses doutes quant aux conséquences de cette action, permit toutefois à Labelas de renvoyer sa servante dans le Temps, peu avant que la Toile ne soit détruite, à un moment où la chronomancie fonctionnerait encore.

La mission de la chronomancienne

Kaeldarra Sethdreniil était une magicienne elfe de lune qui vivait à Myth Drannor et membre de l'Enclave interdite. Elle était parvenue à récupérer quelques textes traitant de chronomancie après un affrontement avec une cabale de magiciens qui étaient tombés par hasard sur d'anciens textes de chronomancie datant du Néthénil. Lorsque Myth Drannor fut détruite, elle se plongea dans ses études et passa un grand nombre d'années à tenter d'altérer l'histoire afin de sauver Myth Drannor. Finalement, en 1395, elle fut brièvement appelée à Arvandor après avoir reçu une vision de Myth Drannor restaurée par Labelas. Elle ne garde pas le souvenir précis d'avoir été en Arvandor, mais elle sait qu'elle a reçu une nouvelle mission car elle a vu le futur, le Fléau Magique, et ses conséquences.

Kaeldarra trouva l'Enclave détruite, et fit de son mieux pour rassembler les membres survivants, y compris l'illithid Vhleastistis, Keiredis (un magicien spécialisé dans l'altération du destin), et son apprenti, un magicien elfe d'or chronomancien ayant quelques rudiments de Haute Magie Elfique appelé Saerlaestis Teirkannaleir.

Kaeldarra et ses alliés passèrent l'année suivante à chercher toutes les informations disponibles au sujet des terribles événements futurs et des altérations de la nature de l'univers. Finalement, ils tombèrent sur un extrait qui les mena à Laérale Maindargent Arunsun. Celle-ci leur rapporta ce qu'elle savait des visions de Khelben au sujet du futur et leur apprit ainsi que toutes les réalités étaient autrefois une, que les dieux avaient commencé à diviser la réalité en domaines, et qu'à partir de ce point, la réalité est devenue de plus en plus faible avec chaque nouvelle division. Une rencontre avec Khelben leur permit d'apprendre que la réalité était lentement en train de se diriger vers la mort, mais que cette mort devait arriver de manière ordonnée et paisible. Il indiqua qu'il était illusoire de penser que la réalité peut être réparée, et que la disparition de la réalité est une évolution naturelle et inéluctable. La réalité peut soit disparaître lentement, de manière ordonnée, soit se rompre en soubresauts chaotiques et douloureux. Khelben leur fit part de l'existence d'un rituel haut elfique permettant, à partir de magies de différentes origines, de créer une ligne alternative du Temps à partir d'un Mythal encore opérationnel.

Diviser la ligne du temps

La cabale n'était pas en état de rassembler la quantité de pouvoir nécessaire pour pouvoir réaliser le rituel, et ils ne disposaient pas de suffisamment de temps pour entraîner de nouveaux apprentis. Ils eurent donc recours aux Elus de Mystra, désormais dépourvu de l'essentiel de leurs pouvoirs, et leur demandèrent leur aide pour tenter de sauver ce qui pouvait encore l'être. Kaeldarra transporta la cabale tout entière juste avant que les dieux ne tombent sur Toril. Les Elus agiraient comme le pivot du rituel, utilisant de manière alternative la Toile, la Toile d'Ombre et les autres lanceurs de sorts comme source de pouvoir. Tous les participants au rituel, excepté Kaeldarra, seraient alors détruits.

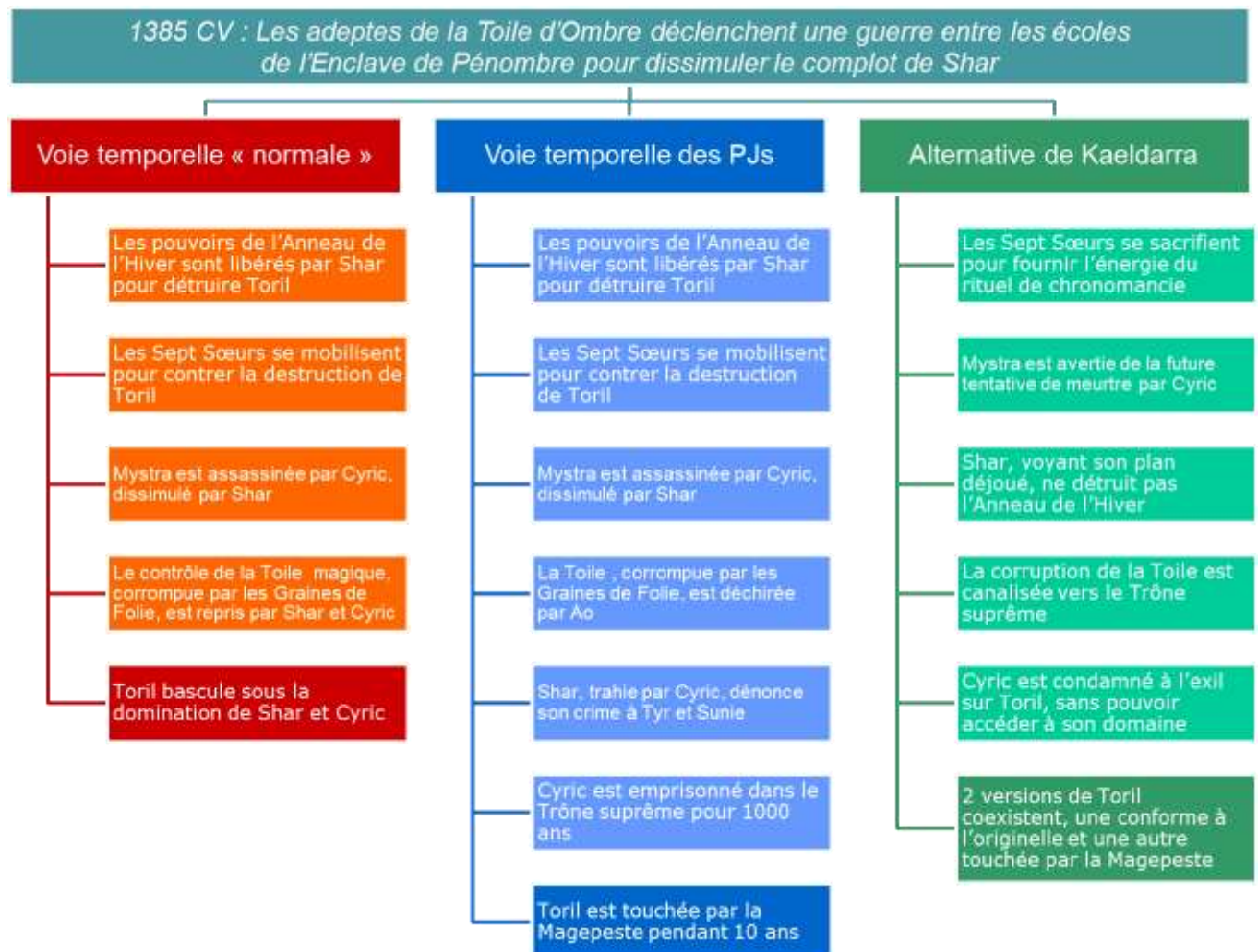
Malgré la tristesse engendrée par ce constat, Kaeldarra et sa cabale commencèrent le rituel. Un par un, les Elus furent consumés par la magie du rituel et Kaeldarra reçut le pouvoir de créer une ligne du temps alternative stable, qui s'éloignerait de la ligne du temps principal sans se déstabiliser et y retomber. Kaeldarra fut propulsée vers le passé, emportant avec elle de nombreux espoirs et de nombreux rêves.

Kaeldarra organisa une rencontre avec un prêtre de Heume et lui demanda de prier son dieu et de l'avertir de ce qui était à venir. Elle toucha son esprit et lui montra sa vision du futur, puis elle retourna en Arvandor. Heume apprit ainsi les plans de Cyric et indiqua à Mystra la corruption dans la Toile avant que celle-ci ne puisse s'étendre de trop. Cyric tenta de poursuivre son plan et d'assassiner Mystra, mais ce fut un échec. Mystra canalisa toute la corruption de la Toile magique vers le Suprême Trône, puis coupa les connexions entre ce domaine et les autres plans.

L'état du Multivers

Après ces épreuves, il existe deux Toril. L'une d'elle a subi les effets du Fléau Magique, et l'autre a échappé de justesse à ce destin. Si le rituel de haute magie elfique tient bon, il restera vraiment deux Toril, tous deux séparés, suivant des destinées propres. Seul Cyric peut désormais voyager vers ou hors de ce domaine mais, s'il le fait, il court le risque d'être consommé par ses énergies étranges, vu qu'il s'est lui-même ouvert à elles. Cyric est toujours une divinité majeure, pour l'instant, grâce à ses suivants, mais il doit constamment évacuer du pouvoir corrompu vers le Suprême Trône, ce qui le limite pratiquement à la puissance d'un demi-dieu. Il parcourt Toril sans cesse, en tant qu'exilé des plans, incapable de retourner en son domaine.

Seul le temps indiquera si le rituel se maintient, et si Kaeldarra et Labelas ont vraiment offert à Toril un futur meilleur...



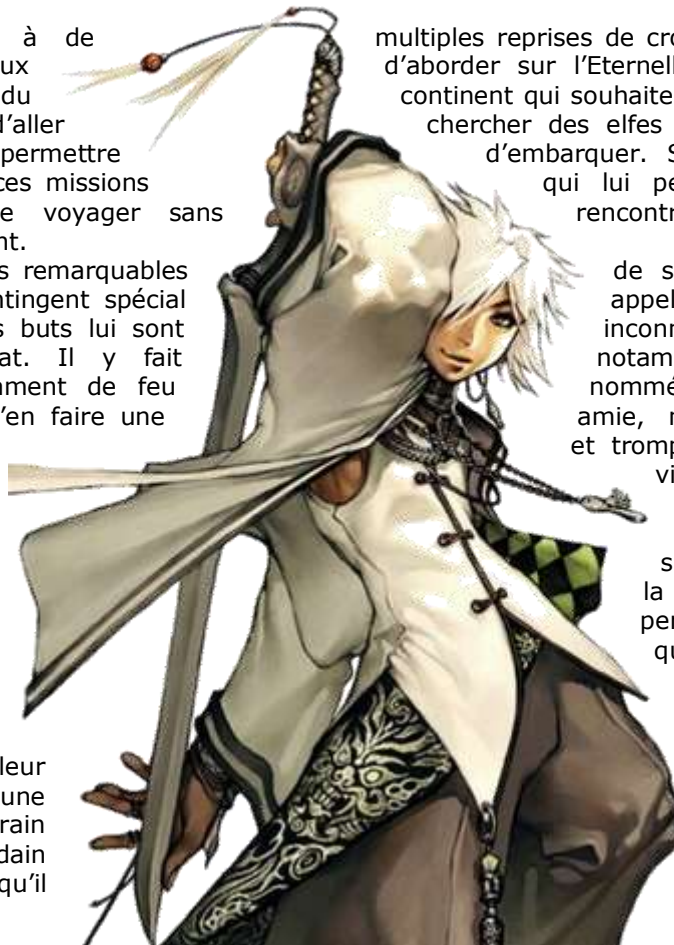
Un peu plus sur Lathian...

Solitude : C'est le mot qui caractérise sans doute le mieux la vie de Lathian (de son vrai nom Laathyan Vyshaan), dernier descendant de la Maison Vyshaan, famille régnante du désormais disparu empire d'Aryvandaar. Ce n'est cependant pas la morgue qui caractérise souvent les elfes dorés qui explique cet état de fait mais bien le sentiment qu'il a toujours ressenti au fond de lui de ne pas trouver d'êtres qui le comprennent ni qui partagent ses opinions ou sa façon de vivre. Recueilli à l'enfance après la disparition dans des circonstances dramatiques de ses parents, retrouvés sauvagement assassinés dans leur demeure, Lathian a passé le plus clair de son enfance dans le cadre enchanteur de l'Eternelle-Rencontre, dans la chaleur de sa famille adoptive, passionné par la lecture des hauts faits d'armes des héros elfes et les récits des prouesses des anciens archimages.

Malgré d'indéniables prédispositions, sa famille n'avait pas de quoi leur payer des études de magie et c'est par défaut que Lathian s'engage dans la marine royale elfique, jurant ainsi de défendre les frontières de l'île. Il y démontre une réelle bravoure et de véritables talents à l'épée mais ses instructeurs et ses supérieurs voient bien en lui qu'il lui manque l'étincelle qui ferait de lui un combattant d'exception et que sa volonté de souvent vouloir intellectualiser les situations, associée à un caractère taciturne exacerbé, l'empêche d'y parvenir.

Lathian a l'occasion à de des aventuriers désireux confronté aux elfes du plusieurs fois chargé d'aller escorter et leur permettre accepter avec plaisir ces missions longues semaines de voyager sans les dangers du continent.

Après plusieurs années remarquables transféré dans un contingent spécial unité secrète dont les buts lui sont instruction au combat. Il y fait guerrière au tempérament de feu bien, sans toutefois s'en faire une nouvelle affectation bibliothèques de la une magicienne le temps de l'initier dont, à sa grande ressentant ainsi pour l'égard d'une cependant aussi forte peine une année, soudainement alors de conjuration. Sa au-delà de la douleur aussi pour lui une Alors qu'il était en train son corps fut soudain intenses, jusqu'à ce qu'il



multiples reprises de croiser le fer avec des pirates ou d'aborder sur l'Eternelle-Rencontre mais il est aussi continent qui souhaite participer à la Retraite et il est chercher des elfes assez loin des côtes pour les d'embarquer. Son caractère solitaire lui fait qui lui permettent pendant parfois de rencontrer âme qui vive et en affronter

de service, Lathian est finalement appelé à intégrer la Garde Phénix, inconnus, afin d'y parfaire son notamment la rencontre d'une nommée Delithiel, avec qui il s'entend amie, mais se lasse vite de cette et trompe son ennui en explorant les ville. Il y voit à plusieurs reprises nommée Elevarielle, qui prend aux rudiments de la magie et surprise, il tombera amoureux, la première fois des sentiments à personne. Leur relation fut qu'éphémère puisqu'après à Elevarielle disparut qu'elle menait des expériences nuit même de sa disparition, morale pour Lathian, fut expérience traumatisante : d'étudier de vieux grimoires, traversé de douleurs perde connaissance.

C'est depuis cette nuit que Lathian fait de manière sporadique des cauchemars dans lesquels il voit des scènes atroces de massacres, de paysages dévastées ou des créatures démoniaques, sans qu'il ne se l'explique autrement que par le traumatisme de la disparition d'Elevarielle. Il décide alors de quitter la Garde Phénix et reprendre sa route solitaire tout en continuant de parfaire ses connaissances magiques, se mettant au service de différents commanditaires pour réaliser des missions sur le continent et ne revenant sur l'île qu'en de rares occasions. Il mène ainsi par exemple de délicates évacuations de clans elfes vivant près de Myth Drannor ou autour de la Mer de Lune, à grande distance de la côte occidentale, mais travaille pour de riches magiciens ou des familles nobles désireuses de lui faire retrouver des reliques elfes dissimulées sur le continent.

Son parcours atypique et ses compétences particulières font qu'il a été tout dernièrement engagé pour rejoindre un groupe d'aventuriers à la recherche d'un anneau. Lathian a pour mission de protéger les elfes du groupe mais surtout de trouver cet anneau (supposé porteur d'une très puissante magie haute elfique) et de le rapporter à l'insu de tous à l'Eternelle-Rencontre. Cette mission doit rester secrète à tout prix...

BONUS : Connaissance (Elfes) +5 et Langage Tengwar (Haut Elfe)

Motivation de départ	Doit retrouver l'Anneau de l'Hiver et le rapporter à l'Eternelle-Rencontre à l'insu de tous Habité par l'esprit dérangé d'Elevarielle
§4 – Le Secret du Chartreux	Retrouve les PJs avant que ces derniers n'arrivent à Mortneige
§5 – La Voie des Druides	Discussion avec les elfes dorés après les Chutes Etincelantes sur la présence d'une sépulture de Sharrven le long du Cours de la Licorne
§6 – L'Âme de Glace	<p>Discussion avec Eveniel qui lui demande pourquoi il ne prend pas l'Anneau pour l'emporter à l'Eternelle-Rencontre ? (même s'il n'a pas retrouvé ses pouvoirs)</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le fait qu'il est le dernier porteur des espoirs de sa lignée dont tous les membres ont disparu (et se sont sacrifiés dans un certain sens) et par conséquent des actions de tous les Vyshaans.</p> <p><i>Lathian se voit l'Anneau à la main, poursuivi par ses compagnons qui veulent le lui reprendre à tout prix, et arrivant dans une salle au milieu de laquelle se trouve un trône, la couronne de l'Aryvandaar posée devant sur un piédestal. Un portail magique permet de rejoindre l'Eternelle-Rencontre et ainsi d'échapper aux PJs. Que choisit-il : S'asseoir sur le trône et revendiquer son passé ou emprunter le portail et remplir sa mission ? Est-il capable d'assumer la continuité de sa dynastie ?</i></p> <p>Événement particulier si Lathian ouvre la porte d'Ao en formant son nom avec les disques à l'entrée du sanctuaire :</p> <p><i>Lathian se voit avancer dans le complexe juste avant son attaque par les elfes noirs et alors que les elfes dorés sont en plein préparatif d'une bataille qu'ils savent perdue d'avance. Il voit comment on accède au temple principal via le bassin puis voit son ancêtre en prière dans la chapelle de Corellon, avant de cacher dans une niche secrète la couronne impériale de l'Aryvandaar, appliquant sur la cache sa main ensanglantée. Lathian reprend ensuite conscience auprès des PJs mais pourra, une fois dans le temple, faire couler un peu de sang sur le mur de la chapelle et ainsi ouvrir la niche et récupérer la couronne de l'Aryvandaar. Il ne pourra cependant conserver cette couronne que s'il s'affirme comme nouveau roi de l'Aryvandaar, ce qui est difficilement compatible avec la campagne.</i></p> <p>Possibilité de se baigner dans le Bassin de Transfiguration et ainsi s'imposer comme le digne descendant de la lignée de l'Aryvandaar (à condition toutefois de retourner à l'Eternelle-Rencontre de manière permanente).</p>
Recherches à Lunargent	<p>Etude des protections magiques dont dispose Cyrielle (magiques et physiques) :</p> <p>« La stratégie d'approche « directe » de Lathian vis-à-vis de Cyrielle ayant éveillé sa méfiance, Lathian a donc dû s'appuyer sur son sens de l'observation pour analyser les différents protections dont elle bénéficie, synthétisées ci-dessous, mais sans prétendre en discerner l'exhaustivité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ses meilleurs atouts « naturels » restent sa discrétion (quasi surnaturelle cela dit) et ses capacités de communication, que ce soit en termes de Diplomatie ou de Bluff, capacités qui lui permettent soit de passer inaperçue soit de convaincre ses interlocuteurs d'être ses alliés • Son arme, la Lamelune, possède différents pouvoirs mais en particulier celui de vibrer et d'émettre une lumière plus ou moins forte en présence d'un danger sur sa personne • La fusion qu'elle a opérée avec son dragon, Aloïs, et le fait d'avoir suivi le rituel de « Vassal de Bahamut » lui confèrent plusieurs atouts, notamment des capacités de souffler le froid et la paralysie mais aussi une armure plus résistante • Enfin, Cyrielle porte deux anneaux magiques disposant de pouvoir de protection : le premier, un Anneau de retour de sorts, lui a été donné par Sarel avant son ascension auprès d'Ilmater, et le deuxième (qu'elle ne porte pas en permanence) est un Anneau de protection mutuelle qu'elle partage avec Elwin (qui constitue d'ailleurs aussi une protection en soi...) »
§8 – Plus près des étoiles	<p>Entrevue avec Eveniel sur Bral => Lathian doit choisir s'il conserve la Couronne de l'Aryvandaar et donc la charge associée ou s'il préfère rester en retrait, au moins le temps de finir sa mission</p> <p>Rencontre avec les elfes de la Marine impériale qui sont sensibles à la noblesse de Lathian. Ils lui font également comprendre que son potentiel magique peut être utile à la Marine et lui diront que la Couronne de l'Aryvandaar permet d'utiliser le potentiel magique du Mythal des Monts étoilés, même à distance. Il faut cependant faire attention dans la mesure où la décharge magique n'est pas sans effet sur le porteur de la couronne (1D6 points de dégâts par D6 de potentiel magique, sans limitation).</p>
§9 – Le Sceau des	[Avant de rencontrer Cyric] Manifestation de la présence d'Elevarielle dans un rêve =>

Sept Sœurs	<p>apparition d'Elevarielle qui prétend être emprisonnée dans les Neufs Enfers par un démon et qui la supplie de l'aider, alors qu'il s'agit en réalité d'un démon qui a besoin d'un lien pour se manifester sur le Plan primaire et qui va proposer à Lathian différents pouvoirs pour s'assurer sa coopération</p> <p>Participation avec Azaradin et Elaewen au rituel de Chronomancie</p>
Epilogue	<p>Doit choisir entre une vie d'aventurier et un rôle d'empereur de l'Aryvandaar</p> <p>Peu à peu envahi par le caractère démoniaque d'Elevarielle ?</p> <p>Vassal de Bahamut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • [§6] Transformation des pupilles en « fentes » comme celles des serpents <p>Marque de la Magepeste = Couronne de flammèches bleues autour de la tête = rappel de sa dynastie et du fait qu'il est l'héritier de l'Aryvandaar (+1 Intelligence, -1 Sagesse)</p>
Objet magique	<p>Orbe de Siluvanede = Aux plus beaux jours du royaume haut elfique de Siluvanede (par des descendants de l'Aryvandaar), en Haute Forêt, les nobles elfes dorés s'étaient fabriqués ces petites sphères pouvant être montées sur des chaînettes et portées en pendentifs. Certaines étaient même enchantées de façon à léviter autour de la tête à la façon d'une pierre ioun. Chacune de ces sphères est d'un diamètre de 3 centimètres et est constituée d'or pur et gravée du symbole d'une maison de Siluvanede. Elle était traditionnellement portée par l'aïeul de cette maison. Elle protège son porteur d'un sortilège (ou capacité imitant un sortilège) par jour : le porteur est capable de décider (une seule fois par jour) s'il souhaite ou non être affecté par un sort, sachant qu'il n'acquiert pas de connaissance particulière lui permettant d'identifier la nature du sort en question. Lors de la conquête de Siluvanede par les elfes de lune de Sharrven et de l'Eaerlann, les orbes ont été confisquées ou détruites et les derniers exemplaires restants sont activement recherchés par les derniers elfes dorés...</p> <p>Couronne impériale de l'Aryvandaar = Une fois portée, la couronne confère les pouvoirs d'un Heaume de Téléportation, de Télépathie et de Compréhension des Langages. Le porteur sait immédiatement si quelqu'un lui ment. La couronne donne également les pouvoirs de bracelets d'armure +8. Enfin, une fois par semaine, le porteur peut poser une question à Corellon (qui ne répond que si le porteur est un descendant des Vyshaan).</p>
Voie épique	<p>Classe à caractère « démoniaque » ? Divine Seeker ?</p>
Pouvoir spécial	<p>Soumission au rituel de « Vassal de Bahamut » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • [§6] +1 CA (écailles de platine), « Châtiment du Mal » (attaque avec un bonus au toucher supplémentaire équivalent à son bonus de Charisme et 1 point de dégât supplémentaire par niveau) • [§7] « Fracas du Dragon » (+2D6 points de dégâts pour toute attaque de mêlée contre une créature draconique mauvaise tandis qu'un dragon attaquant le PJ reçoit 1D6 points de dégâts) • [§8] « Grâce de Bahamut » (bonus de Charisme aux jets de protection contre les dragons)

Un peu plus sur Eléa...

Rarement une enfant n'aura connu une enfance si heureuse, au sein d'une des plus anciennes familles de Lunargent, attachée à la ville depuis des siècles et dont les membres ont grossi les rangs à la fois du culte de Sélûné, majeur en ville, et aux dirigeants des Marches d'Argent, en particulier en tant que gardes du Palais. Eléa a ainsi vécu galopant dans les couloirs du Palais et jouant avec les enfants des autres gardes, suivant l'instruction de Sélûné, magnifiant la connaissance ou l'ouverture d'esprit, se méfiant de l'obscurantisme et de la soif de pouvoir, illustrés par sa jumelle Shar. Son enfance est également marquée par la présence de son oncle, marchand aux Bazars d'Aurore, chez qui elle se rendait souvent pour se perdre dans les entrepôts, entre bizarreries et merveilles pour une enfant. C'est à lui qu'elle doit d'ailleurs la chance d'avoir pu passer plusieurs années au sein de la Maison de la Lune, temple de Sélûné à Eauptrofonde, afin de bénéficier de l'enseignement de très grande qualité qui y est professé.

Ces premières années se poursuivent sur une avec la nécessité de plus en plus impérative de faire membres de sa famille avant elle, à savoir le service Sélûné. Le Destin finit par choisir pour elle avec le Crypte des Hauts Mages par Sammaster et d'Eléa, qui en assurait la garde, par ce dernier. de l'enfance et la pire douleur infligée, jurant se dévouant à Alustriel en intégrant sa garde également de retrouver l'Etoile Sombre, « pour également de travailler à ses heures perdues dans sa boutique et découvrant les de la comptabilité, mais aussi se chargeant caravanes sur les routes du Nord.

C'est d'ailleurs au cours d'un de ses Eauptrofonde qu'Eléa a vécu une épreuve jusque-là : Alors qu'elle patientait à côté Quartier du Château, en attendant que déchargés, des fidèles de Shar ont ombres pour attaquer le convoi et en Eléa ignore encore aujourd'hui la terrifiant Chevalier de la Mort, dont le de peur Eléa, incapable de réagir. que grâce à l'arrivée d'une patrouille plusieurs magiciens de la finissent par faire maître. C'est s'est juré de ne ainsi prise au l'apprentissage de la épisode qu'est née la aujourd'hui Eléa, entre sa discrétion qui représente vivacité et sa magie qui « clair ».

Eléa revient ensuite à Lunargent et, magie suivies à l'Université de la ville, échelons de la hiérarchie de la garde de la père avant elle, les troupes affectées à la Crypte des Hauts Mages. Elle n'oublie pas pour autant l'enseignement de son enfance et approfondit sa connaissance des cultes de Shar et du Dragon, en attendant l'heure de la revanche. Celle-ci vient quelques années plus tard lorsqu'Alustriel la convoque en tête à tête, honneur rare, pour lui confier la mission d'aller rejoindre un groupe d'aventuriers en difficultés, sur le point de découvrir la cachette de l'Etoile Sombre mais aussi en train de procéder au réenchantement d'un puissant anneau magique. Si les termes de sa mission sont simples (rapporter l'Etoile et empêcher la destruction de l'anneau), Eléa perçoit bien que son exécution ne va pas l'être. Une nouvelle aventure commence...

adolescence du même acabit, le choix qu'ont fait les autres de Lunargent ou celui de vol d'un des trésors de la l'assassinat brutal du père C'est pour Eléa à la fois la fin alors de venger son père en personnelle, jurant l'honneur ». Eléa décide pour son oncle, l'aidant subtilités du commerce et parfois de l'escorte de

retours à qu'elle a toujours tu d'une caravane dans le les chariots soient littéralement jailli des voler la cargaison (dont nature), menés par un seul regard avait pétrifié Elle n'a eu la vie sauve de Veilleurs appuyée par Tour de l'Ordre, qui fuir les assaillants et leur encore choquée qu'Eléa plus jamais se retrouver dépourvu et ce grâce à magie. C'est de cet dualité qui anime encore roublardise et sa son côté « obscur » et sa consacrent son côté

parallèlement à des études de gravit progressivement les ville jusqu'à intégrer, comme son protection des secrets de la

protection des secrets de la ville jusqu'à intégrer, comme son protection des secrets de la

BONUS : *Connaissance (Religion) +5 et Connaissance (Nord) +5*

Motivation de départ	Se venger de Sammaster, assassin de son père
§6 – L'Âme de Glace	Rapporter l'Etoile Sombre à Lunargent
Recherches à Lunargent	<p>Rencontre avec des sages en vue de la création d'un objet cumulant l'extraction de l'âme de Sammaster depuis le Mythal et sa capture par le biais d'une Ancre Spirituelle :</p> <p><i>C'est grâce à l'intervention d'Alustriel qu'Eléa peut rencontrer un magicien du Calimshan venu approfondir ses connaissances à Lunargent. Ce mage, Jamal Al-Yinnadim, est d'accord pour réaliser pour Eléa un rituel classique dans son pays, consistant à asservir un génie dans une lampe à huile magique. Cela suppose néanmoins que l'âme de la créature à emprisonner soit disponible, c'est-à-dire soit juste après la mort de cette créature soit alors que l'âme a déjà une forme permanente (comme un fantôme par exemple). Attention, l'effet du rituel est de lier cette âme à la lampe et d'obliger la personne à servir le propriétaire de la lampe mais il s'attirera la haine éternelle de cette personne qui profitera de la moindre occasion pour se venger...</i></p> <p>Recherche sur l'existence d'un objet qui permettrait de contrer les pouvoirs de l'Anneau de l'Hiver :</p> <p><i>C'est une discussion, à l'Université de Lunargent, avec Rordai Erebel, spécialiste de la Conjuración et de la création d'énergie et de matière, qui permet à Eléa d'apprendre les éléments suivants : « Malgré le grand nombre de reliques et d'artefacts créés par les mages des différentes époques, il n'existe pas d'objet enchanté de façon très puissante à l'aide de la puissance élémentaire du Feu, essentiellement pour des raisons d'absence de maîtrise de cette voie magique, très peu explorée en réalité. Il n'existe donc pas réellement d'objet qui soit susceptible à ce titre de « contrer » les effets de l'Anneau de l'Hiver, d'autant qu'existerait un risque majeur d'une colossale déflagration magique en cas de mise en opposition de deux artefacts antagonistes. Il existe en réalité deux voies pour détruire un tel anneau :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Soit utiliser l'une des solutions définies par les créateurs de l'objet, ce qui est souvent extrêmement difficile mais qui rend la destruction sans danger pour celui qui l'exécute</i> ▪ <i>Soit le briser de façon comparable à un coup vengeur pour un Bâton de mage, ce qui a pour effet la libération démultipliée de toute l'énergie contenue dans l'objet (ce qui serait cataclysmique concernant l'Anneau), processus souvent fatal pour son auteur... »</i>
§7 – De l'Ombre et des Masques	<p>Rencontre avec Khelben pour qu'il accepte de d'annuler son enchantement liant Sammaster au Mythal => La discussion se fera avec Laérale qui passera le message à Khelben lorsque celui-ci sera rétabli. Compte tenu du contexte, il se montrera favorable et acceptera de revenir au Sanctuaire et de lancer une version modifiée du sort de Délivrance.</p> <p>S'assurer que l'Anneau de l'Hiver n'est pas détruit par les PJs S'assurer que le fait que le Sanctuaire renferme des reliques reste un secret</p>
§8 – Plus près des étoiles	<p>Discussion avec Yggdrasil => Découverte du fait que ce n'est pas la magie élémentaire qui est à la source de l'Anneau mais une énergie plus « primale », issue d'une autre dimension appelée « Endroit de la Folie », « Autre monde » ou « Royaume Au-Delà », dont la maîtrise permettrait de s'affranchir à la fois des dieux et des règles magiques classiques.</p> <p>Rencontre avec Khelben qui lui confirme avoir « neutralisé » le Mythal des Monts étoilés par rapport à la présence de Sammaster. Le Mythal conserve cependant son potentiel magique.</p>
§9 – Le Sceau des Sept Sœurs	<p>Cf. Cyrielle pour réalisation du rituel avec Cyrielle/Elwin/Eléa</p> <p>Possibilité de se faire « remplacer » par Sarel pour la fin de la présence au PDP, par le biais du toucher de Sélûné.</p>
Epilogue	<p>???</p> <p>Marque de la Magepeste = Glyphe bleuté sur le front = rappel de son lien avec Lunargent, Alustriel et les Sœurs de Mystra (+1 Intelligence, -1 Charisme)</p>
Voie épique	

Un peu plus sur Maelyn...

C'est dans les faubourgs de Fort-Dague, à quelques jours au sud d'Eauprofonde, que la petite Maelyn, surnommée Regardazur du fait du bleu perçant de ses yeux, a vécu une enfance à la fois heureuse et tourmentée : heureuse parce que rien ne lui manquait fondamentalement mais aussi tourmentée en raison du contexte familial qui l'entourait. Sa mère, prêtresse de Sélûné, élevait en effet seule ses deux filles, l'une (nommée Anastasie) née d'un premier mariage avec un artisan humain emporté jeune par la maladie et l'autre fruit d'une aventure passagère avec un elfe doré aventurier, père de Maelyn. Sans que cela ait été la volonté de sa mère, Maelyn a toujours eu le sentiment de ne pas avoir été désirée et le fait d'être une demi-elfe dans une ville principalement humaine n'a pas aidé son intégration au sein des autres enfants de son âge. Elle passe donc de longues heures sur les bancs du temple de Sélûné dont elle suit l'enseignement, pour lequel elle montre de réelles prédispositions qui font d'elle un sérieux espoir des prêtres qui la suivent. D'un caractère difficile, Maelyn ne manque cependant pas une occasion de reprocher à sa mère l'absence de son père, ce qui est l'objet de disputes fréquentes entre elles. La raison principale de cette opposition est que Maelyn reste très proche secrètement, mais surtout image d'aventure et jamais rencontré et donc frustration.



C'est après une énième alors âgée de 14 ans à pour quelques jours à aînée Anastasie partie Maison de la Lune auprès Naneatha. Ce sera leur de Maelyn disparaît dans priori impliquant des fidèles de Shar, de Sélûné. Seule la dépouille d'Anastasie mutilée et à moitié dévorée... Profondément ne pas avoir profité de ses derniers décide de tout quitter, sa ville, ce qu'il attachement à Sélûné, malgré les la retenir. Elle part ainsi à la recherche quête d'aventures malgré son très qui hantent les routes des contrées du Quatre années passent, au cours des arts du combat, parfait de façon peu des mystères des contrées qu'elle cependant que très peu de choses sur hormis qu'il s'agit d'un elfe doré, aventurier elle, parti aussi vite qu'il était venu, dans doute en direction de l'île lointaine des elfes nommée l'Eternelle- Rencontre, malheureusement interdite d'accès aux « sang-mêlés » dont elle fait partie. Elle sait enfin qu'il s'agissait d'un « chasseur de reliques elfiques », ancien membre de la Marine royale elfique.

dispute que se séparent Maelyn, peine, et sa mère, qui doit partir Eauprofonde retrouver sa fille approfondir ses études à la de la grande prêtresse dernier contact puisque la mère des circonstances troubles, a farouches ennemis des adeptes est retrouvée, atrocement bouleversée et culpabilisant de moments avec sa mère, Maelyn reste de sa famille, et son tentatives de ses professeurs de de son père, se mettant en jeune âge, bravant les dangers Mitan et de la Côte des Epées. desquels elle parfait sa maîtrise académique, et sa connaissance parcourt. Elle n'apprend l'objet principal de sa quête, solitaire et combattant comme

C'est donc quelque peu déçue que Maelyn revient quatre ans plus tard près des terres de son enfance et qu'elle se présente auprès du dernier membre connu de sa famille, un oncle éloigné, Comte du village de Cormaeryn. Attendrie par sa situation, celui-ci en fait immédiatement sa pupille et la prend comme aide de camp, en lui confiant des tâches en apparence mineures mais rapidement importantes pour la gestion du comté. Maelyn apprécie sa gentillesse et le fait qu'il y ait toujours de l'activité au château, du fait de son positionnement sur la route marchande reliant Baldur à Eauprofonde. Son caractère s'adoucissant, elle reprend l'enseignement du culte de Sélûné et sa nouvelle maturité fait que son oncle décide de lui confier une mission stratégique, à savoir commanditer un groupe d'aventuriers pour retrouver un mystérieux Anneau, que son oncle convoite pour des raisons inconnues, perdu dans les sables d'Anauroch. Fière d'être ainsi sollicitée et secrètement ravie de marcher sur les traces de son père, Maelyn accepte sans hésiter et fait la connaissance d'un groupe hétéroclite qu'elle va accompagner jusqu'aux frontières du désert. Certains de ses membres, notamment les elfes Cyrielle et Elwin, font naître chez elle une admiration difficilement dissimulée tandis que le prêtre Sarel lui rappelle par certains aspects les enseignements de Sélûné. Ayant remarqué des changements récents de comportement chez son oncle, sans doute plus troublé qu'il ne l'avoue par la perspective de trouver cet anneau, elle prend d'autant plus à cœur sa mission, soucieuse de se montrer « à la hauteur » à la fois des responsabilités qui lui sont confiées et de ses parents. Aujourd'hui devenue une vraie jeune femme et une Epée de la Dame, Maelyn aspire à ne plus vivre sa vie par procuration des autres mais bien de s'assumer elle-même, avec ses travers, son passé mais aussi ses forces...

BONUS : *Connaissance (Religion) +5 et Connaissance (Nord) +5*

Un peu plus sur Gralumka...

C'est une scène de violence qui marque les premiers instants, si l'on peut dire, de Gralumka, le village des barbares d'Uthgardt du clan du Poney étant ravagé par une horde d'orques descendant de l'Épine du Monde. Les plus chanceux sont massacrés, les autres subissent les outrages répétés des orques et sont laissés pour morts, jusqu'à ce que le reste du clan parviennent sur les lieux de la tuerie. Sa mère est rapidement mise à l'écart et doit même fuir au moment de l'accouchement de Gralumka, pour n'être ensuite autorisée à vivre qu'à une certaine distance du clan, étant la cible des moqueries et des insultes.

Gralumka développe alors pendant toute son enfance une sorte de carapace autour de lui, capable d'aimer profondément sa mère mais également capable d'affronter aux poings tous les autres enfants réunis et d'entrer dans une colère folle à la moindre provocation. Il vit cette tension permanente jusqu'à l'âge de quinze ans, date à laquelle finit par décéder sa mère, autant de malnutrition que suite aux mauvais traitements qu'elle reçoit de la part des membres du clan. Entrant alors dans une folie dont il ne garde aucun souvenir, il se rend au centre du village, dérobe un sabre au forgeron et tue plusieurs barbares responsables des tourments de sa mère, avant que leurs cris n'attirent tout le clan.

Gralumka n'a alors pas d'autre l'aventure dans les terres évitant soigneusement les villes et habitants ont pris l'habitude de le jamais revenu sur les terres du Clan aventureuse qui le conduit pêle-mêle l'Athalantar contre les forces frotter aux géants qui les passes enneigées des même l'occasion de croiser la plus fameux, le barde peintures et ses poèmes chansons), qui a réussi à étaient capables de martiales.

Après une dizaine par rassembler autour de lui barbares, rôdeurs, druides et s'est établi en Haute Forêt, communauté de 200 barbares Arbre», un chêne d'une taille mètres de haut) et soi-disant animé disant même qu'il s'agit en réalité d'un trouvé un accueil et une ouverture s'y est rapidement senti à l'aise, communauté la présence de l'histoire très semblable à la des bois. Il se lie d'amitié avec le Thanghulmor le Chasseur Mort, son aile et en fait spirituel, et de fait son héritier. fait pas que des amis et Dansesprit, qui voit d'un mauvais œil ces nouveaux arrivants et doute de leur attachement à respecter la Nature et vénérer le totem de la tribu. Elle lui impose ainsi de passer de longues nuits à veiller au pied de l'arbre et à prier Sylvanus pour que celui-ci lui accorde sa confiance.

Gralumka effectue plusieurs missions au sein de la Haute Forêt avec son clan, non pas en quête d'or ou de gloire mais surtout afin de protéger la forêt contre les dangers qui la menacent, à l'intérieur comme à l'extérieur. S'il faut se battre pour cela, c'est avec grand plaisir !!! Gralumka a cependant la surprise de constater, même s'il le garde pour lui, que les orques (menace principale de la forêt) ne sont pas si « sauvages » que l'on pourrait le penser et qu'ils ne sont pas dénués de culture lorsque l'on prend le temps de les observer en dehors de périodes de pillages, souvent causées par la surpopulation et la nécessité de trouver d'autres espaces de chasse.

Il y a trois mois, au cours d'une de ses nuits de recueillement, Gralumka a reçu ce qu'il pense être une vision de Sylvanus, à savoir la vision de la Haute Forêt et du Grand-Père Arbre lui-même pétrifiés dans le gel, le tout dans un silence de mauvais augure. Gralumka s'est confié à Hala qui lui confirmé qu'il s'agissait du signe que Sylvanus souhaite lui confier une mission de la plus haute importance et que ce n'est que lorsqu'il l'aura accompli qu'il ne pourra revenir pour prendre la tête de la tribu. Ce n'est qu'un peu plus tard que Gralumka découvre qu'il a un nouveau compagnon en la présence d'un Pixie ensorceleur, envoyé par son totem et attaché à tous ses voyages.

Au premier abord, Gralumka apparaîtra facilement comme le barbare dans toute sa caricature, violent, parlant fort, avide d'or et de gloire, ce qui n'est pas complètement faux, mais un observateur plus attentif saura déceler sous cette apparence une nature plus complexe, tourmentée par son enfance et les persécutions qu'il a subi mais aussi capable de sentiments rarement mis en valeur chez ses proches, tels que la pitié, la mansuétude ou la tendresse, particulièrement envers les enfants. Difficile néanmoins de les distinguer lorsqu'il entre en frénésie et que son unique moyen d'expression reste le cimetière à deux mains qu'il manie avec une rage féroce...

BONUS : Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Nature) +5



choix que de fuir le territoire du clan et de partir seul à inhospitalières du Nord, de Valbise jusqu'à Llorckh, en bien souvent également les villages, dont les faire fuir à coups de fourche. Il n'est à ce jour du Poney et préfère mener une vie à combattre aux côtés des fantassins de zhentiles, explorer les Landes Eternelles et se habitent ou escorter des caravanes dans les Montagnes Rauvin et Nétheres. Il a route d'un des demi-orques les Gardakroz, célèbre pour ses (mais peu pour ses montrer que les demi-orques prouesses, et pas uniquement

d'années d'errance, Gralumka a fini une petite troupe hétéroclite de également rejetés pour diverses raisons au sein du clan de l'Arbre Fantôme, regroupée autour du « Grand-père gigantesque (plusieurs centaines de d'un esprit de la nature, certains avatar de Sylvanus. Gralumka y a d'esprit rares dans ces contrées et notant même dans cette quelques demi-orques à sienne et de quelques elfes chef du clan, un dénommé qui le prend rapidement sous progressivement son fils Désigné ainsi, Gralumka ne se s'oppose notamment au chaman, Hala

Motivation de départ	<p>Le comte Cormaeryn souhaite ajouter un peu de « puissance » au groupe des PJs et va donc s'arranger pour que Gralumka les rejoigne. Il va lui dire qu'il soupçonne que les nobles ont été remplacé mais qu'il ne veut pas simplement les arrêter : il a donc besoin de Gralumka pour se rapprocher d'eux, prétendre qu'il avait rendez-vous avec eux (en leur disant que des informations devaient leur être transmises une fois qu'ils s'étaient retrouvés) et les suivre jusqu'au bout du piège monté par le comte, qui consistera à les faire se dévoiler devant lui. Gralumka devra approcher les PJs discrètement car ces derniers vont sans doute se méfier. Il est en quête d'un exploit qui lui permette de prendre la tête du clan du Grand-Père Arbre et a reçu une vision de la part de son totem lui montrant une forêt pétrifiée par le gel. Il se met donc en quête d'aventure et se joindra au groupe de PJs pour voir s'il avance dans ce sens.</p>
§2 – Du Soleil et des Larmes	<p>Discussion avec le shaman du clan Uthgardt du Grand-Père Arbre sur une quête à accomplir pour parvenir à maîtriser sa rage => elle va essayer de se débarrasser de Gralumka en lui imposant une quête impossible (à savoir combattre seul et sans utiliser sa rage le prochain adversaire « de valeur ») alors que la seule façon de sortir de sa rage est bien un effort personnel, à accomplir seul, éventuellement en se faisant aider sur sa capacité de Concentration.</p>
§4 – Le Secret du Chartreux	<p>Lors de la visite du temple de Tempus de Fortnouveau, le prêtre annonce à Gralumka qu'il a reçu une vision la nuit dernière selon laquelle allait se présenter devant lui un « champion de force et de courage » et qu'il est convaincu que c'est lui. Si Gralumka passe la nuit en prière, Gralumka se réveille au milieu du Colisée de Tempus, avec d'innombrables ennemis à terre et alors que tous les héros de Tempus, réunis dans les gradins, l'acclament. Deux avatars de Sylvanus et de Tempus (sous les traits d'Uthgardt) apparaissent pour lui confier la tâche (difficile) d'être le symbole de la convergence de leurs cultes et le champion de leurs causes. Ils lui disent que cette « union » doit obtenir la bénédiction d'Oghma et qu'il faut donc que Gralumka puisse prier ce dernier pour lui demander de lui accorder la sagesse nécessaire.</p> <p>Découverte du Traité de l'Athalantar et notamment de sa carte qui détaille le bornage des frontières de l'ancien royaume avec la Haute Forêt.</p> <p>Gralumka trouve à côté de son sac une petite fiole avec quelques gouttes de Nectar de Rosée du Matin. Une fois absorbées, il se retrouve entouré d'êtres de la Féerie venus récupérer le corps du Pixie. Une dryade l'informe que Sylvanus est satisfait de la façon dont se comporte Gralumka et qu'il n'est pas tenu pour responsable de la mort de son suivant. Cependant, quelques semaines ou quelques mois seront nécessaires pour que Sylvanus lui envoie un autre messager...</p>
§5 – La Voie des Druides	<p>Discussion avec les druides du chapitre « La Voie des Druides » qui vont le sensibiliser aux cycles du Temps => on ne peut pas empêcher ce qui doit se passer et il faut réfléchir à plus long terme (la fin du monde actuel n'est pas en soi une mauvaise chose si elle permet l'avènement d'un monde plus respectueux de son environnement). On ne peut que retarder ou ajuster l'avenir mais pas l'empêcher, en adoptant une attitude soit attentiste (sans agir) soit volontariste (en essayant de l'orienter le plus subtilement possible) => comment agira Gralumka ? quelle voie choisira-t-il ?</p>
§6 – L'Âme de Glace	<p>Reprise, dans la Clairière de la Vie, de la discussion avec les druides = Gralumka a passé plusieurs jours (le temps des épreuves pour les autres PJs) en méditation, quelle voie va-t-il choisir ?</p> <p>Apparition de Sylvanus au cours du combat avec Darketh Foudréclair, qui se met au service de Gralumka et va commencer à porter la parole de l'unification des clans sous la bannière de Gralumka, fils d'Uthgardt</p> <p>Rencontre avec un Pixie qui vient pour le « suivre » et comprendre pourquoi il ne s'est pas soumis aux épreuves du Cours de la Licorne et s'il est digne de devenir son maître. Il va donc le suivre pendant tout le chapitre mais s'il est sollicité pour ses pouvoirs, il n'agira que selon son bon vouloir. Il décidera à la fin du chapitre s'il se met au service de Gralumka.</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le fait que sa mère a consacré sa vie à l'élever malgré sa mise à l'écart et les mauvais traitements qu'elle a dû subir = sans cela Gralumka n'aurait pas vécu longtemps.</p> <p><i>Gralumka se voit au milieu de son clan, auprès du Grand-Père Arbre, présenté par Darketh comme le seul chef du clan, maintenant que sa seule opposante véritable, Hala Dansesprit, est morte. Gralumka est acclamé en héros et se voit proposer une vie d'honneurs alors qu'il sait au fond de lui qu'il n'a pas rempli la mission confiée par Uthgardt : Renoncera-t-il à cette vie pour se replonger dans le voyage, la solitude et le combat ?</i></p>
Marque de la Magepeste	
Objet magique	<p>Si choix de la voie martiale (Champion de Sylvanus ?) = Enchantement supplémentaire sur son arme ?</p>

	Gant de Taarnahm le Vigilant = Ce gantelet de mailles permet au porteur de jeter son arme de corps à corps comme si elles possédaient les propriétés spéciales "Boomerang" et "Lancer".
Voie épique	Champion de Sylvanus ?
Pouvoir spécial	Si choix de la voie martiale = Augmentation de la force (+4 en cas de combat, cumulables avec d'autres bonus éventuels) Si choix de la voie de la Nature = Appel aux pouvoirs « élémentaires » (invocation d'un élémental pour combattre à ses côtés)
Contre-pouvoir	Si choix de la voie martiale = Se laisse envahir par la Rage et bascule parfois en rage sans le vouloir, sans parvenir à se contrôler Si choix de la voie de la Nature = S'isole progressivement (devient ermite), ne peut plus vivre en groupe ou en ville pendant une période prolongée

Un peu plus sur Sarel...

C'est dans la misère mais aussi dans la joie qu'a été élevé Sarel, dans un hameau proche de Baldur, au sein d'une famille aux revenus modestes, adepte du culte d'Ilmater, dont un temple était tout proche. Dès l'enfance, ses parents l'ont confié aux prêtres pour qu'ils lui enseignent les rudiments de l'écriture et de l'agriculture pour que Sarel puisse reprendre la ferme à la mort de ses parents. Les prêtres ont vite décelé chez lui des prédispositions supérieures et ont décidé de faire de lui un moine en l'envoyant au temple principal de la région, à Baldur. Ce n'est qu'après plusieurs années que Sarel a pu intégrer réellement le clergé d'Ilmater en devenant à son tour initié puis prêtre jusqu'à être envoyé sur les routes des Royaumes pour prendre sa part de souffrance et commencer sa vie de martyr.

Commence alors une vie de labeur, aussi de victoires, qui l'emmène sur tous Calimshan jusqu'à Luskan. Il découvre « la douleur est partout », et se jure de formes et quelles qu'en soient les préfère de beaucoup se mettre au service que les plus grandes cités de la côte, où la

Après une dizaine d'années passées progressivement devenu l'un des plus hauts assumant des responsabilités toujours plus l'interlocuteur de certaines personnalités est familier de l'Oracle de Tyr, Mazzéi-de l'Athalantar, notamment son roi forcément les opinions, étant en reste proche pour des

Il s'est d'ailleurs sur l'utilisation de la dernière à savoir la poudre à canon, dont plus courante dans les Royaumes. cause de destructions toujours plus conséquence.

Sachant que l'Athalantar est barbares et des orques venus de la porter un message à l'Oracle de Tyr forces à son secours.



de bonheur, de découragements parfois mais les chemins de la Côte des Epées, depuis le alors la justesse d'une des maximes d'Ilmater, combattre la souffrance sous toutes ses victimes. Il retrouve alors sa vie d'antan et des plus pauvres dans les campagnes plutôt misère n'est pourtant pas moins présente.

sur les routes de Faerûn, Sarel est représentants d'Ilmater dans le Nord, importantes et devenant de ces régions. A titre d'exemple, il Had, et des dirigeants du royaume Jean Brasdacier. Il n'en partage pas plutôt des hommes de guerre mais il questions religieuses.

assez violemment opposé à Jean trouvaille des gnomes du Lantan, l'utilisation devient de plus en

Il estime que cette invention est la grandes et donc de souffrances en

soumis à des attaques incessantes des Haute Forêt, il a néanmoins accepté de pour que ce dernier accepte d'envoyer des

C'est sur le chemin de Fort-Dague que Sarel a commencé à s'interroger sur la portée réelle de son action : est-ce que s'attaquer aux conséquences n'est pas moins utile qu'en traquer directement les causes ? ou plus clairement, ne vaut-il pas mieux rechercher les raisons ou les auteurs des souffrances plutôt que de disperser son action, même utilement, auprès de ceux qui souffrent ?

Sarel a ainsi passé de longs jours et de longues nuits en méditation sur le sujet au Monastère de Fort-Dague. C'est au cours d'une nuit fiévreuse que Sarel a rêvé de liens rougeâtres qui l'enserraient jusqu'à l'étouffer et qu'il a compris que se débattre n'était qu'une perte de forces. Il a alors pris conscience qu'Ilmater a pour lui des desseins plus élevés que de « simplement » soulager la souffrance des autres.

Sarel peut depuis ce jour recevoir des visions d'Ilmater lorsqu'il s'imprègne de la souffrance des autres : il peut s'infliger des blessures tandis qu'il guérit celle des autres (soit en termes de jeu, soigner des blessures en dépensant des points de vie). Lorsqu'il agit ainsi, il peut, sans que cela se produise à chaque fois, entrer en communication avec sa divinité. De plus, lorsqu'il soulage ainsi des blessés et qu'il ne se soigne pas ensuite, il peut choisir d'infliger à un adversaire qu'il frappe de ses poings le même montant de points de dégâts que les points de vie qu'il a soigné.

C'est armé de cette nouvelle confiance que Sarel s'est remis en route, convaincu du bien-fondé de sa quête mais aussi convaincu de la nécessité de s'appuyer sur quelqu'un ou quelques-uns, qu'ils soient membres de la Triade, aventuriers ou bien Ménestrels. A ce titre, il s'était intéressé à ce groupe, avait discuté avec des personnes qu'il soupçonnait d'être Ménestrels et leur avait dit qu'il s'intéressait à leur mouvement mais il n'a pas eu de nouvelles depuis.

Il a reçu il y a quelques jours une nouvelle vision, qu'il pense être d'Ilmater, qui promet de grandes souffrances pour les peuples des Royaumes et qui demande à son « fils » de se sacrifier pour éviter ces souffrances...

BONUS : *Connaissance (Nord) +5 et Connaissance (Religion) +5*

Motivation de départ	<p>Sarel reçoit une vision d'Ilmater lui commandant de donner sa vie pour empêcher que de grandes souffrances ne s'abattent sur les habitants des Royaumes, sans qu'il n'ait plus de précisions. Il s'interroge sur la nature de ses souffrances et sur la portée de son action, pour l'instant axée plus sur les conséquences que sur les causes.</p> <p>Il s'attachera ensuite à mettre ses capacités au service des plus faibles et surtout à empêcher que les plus puissants ne le deviennent encore plus.</p>
§3 – L'Esprit de Sacrifice	<p>Rencontre en rêve (mais apparence de réalité) avec les 3 avatars de la Triade (Tyr, Torm, Ilmater) => Sarel se réveille en pleine nuit et est immédiatement frappé par le chevalier de Torm, sous le regard inquisiteur de Tyr et celui d'Ilmater marqué par la souffrance infligé à son fidèle (= métaphore de la souffrance endurée par le peuple si Sarel n'agit pas). L'avatar de Tyr lui rappelle sur un ton martial sa mission, à savoir « combattre le Mal et soigner les souffrances » et que s'il n'en est pas digne, qu'il abandonne tout engagement au sein du culte. Si Sarel affirme sa volonté de suivre cette voie (alors qu'il est roué de coups), Ilmater se penche sur lui et pleure sur ses blessures, ses larmes se mélangeant à son sang, tout en l'appelant son fils et en lui disant qu'il est « son bras et sa voix », provoquant alors le réveil de Sarel.</p>
§4 – Le Secret du Chartreux	<p>Rencontre avec un clerc de Tyr à Sundabar qui lui confirme qu'il y a bien eu une expédition de chevaliers contre des campements d'orques dans l'Epine du Monde et que l'expédition était menée par un certain Dakkon Marteaunoir, mais qu'il n'y a pas de témoignages de la présence de Kartas sur place.</p> <p>Il lui précise aussi qu'un des membres de cette expédition (du nom de Pelot de Luskan) a perdu la raison et a quitté le groupe en blasphémant contre Tyr. Sa trace a été suivie jusqu'à Mortneige mais perdue ensuite. Mazzéi-Had souhaiterait donc que Sarel le retrouve et le ramène à la raison...</p> <p>Contact avec le frère Antoine qui raconte à Sarel que Kartas était à la recherche d'un moyen de détruire un anneau magique avant de mourir dans ses bras, ce qui l'a convaincu d'abandonner les forces de l'Inquisition et de faire retraite ici, sans savoir que l'anneau était également au monastère.</p> <p>Sarel sera approché par une jeune femme apparemment en détresse, qui lui dira avoir été envoyée par Ilmater pour le seconder dans sa Destinée, notamment pour le soulager du poids des efforts à réaliser. C'est en réalité une succube, attirée par la candeur de Sarel et qui le soumettra en secret aux épreuves des Sept péchés capitaux (Colère, Avarice, Envie, Luxure, Gourmandise, Orgueil, Paresse), chacune d'entre elles lui apportant un pouvoir supplémentaire = en cas d'échec aux sept épreuves, Sarel deviendra irrémédiablement de nature démoniaque.</p> <p>Test d'Orgueil par Silysse qui va demander à Sarel de plus s'affirmer auprès des PJs, de s'en prétendre le chef et en tout cas être le seul à être capable et digne de porter l'anneau.</p> <p>Test de Colère contre un des sorciers du Thay qui refusera de parler, charmé par la Succube.</p> <p>Si Sylis se sent découverte et menacée, elle n'hésitera pas à disparaître quelques temps et à attendre le moment propice (par exemple le combat contre le Vrock) pour prendre sa revanche et attaquer le PJ qui aura été à l'origine de sa découverte.</p>
§5 – La Voie des Druides	<p>Si Sarel n'est pas jugé digne d'entrer dans les Ménestrels, il sera sollicité, dans le secret d'une taverne d'Eaubruissante, pour intégrer les Etoiles de Lune, ou Lunétoiles (anciens membres dissidents des Ménestrels).</p>
§6 – L'Âme de Glace	<p>Retour, au cours d'un bivouac dans la neige, de Sylis, qui ne pouvait pas intervenir dans le milieu sacré du Cours de la Licorne et reprise des épreuves des Sept péchés capitaux = Test de Paresse => Sarel doit se plaindre auprès des PJs qu'il en fait trop et qu'il doit arrêter de les assister (en les soignant, en participant à la résolution des énigmes, en combattant...) soit disant pour qu'ils comprennent la nécessité de sa présence.</p> <p>Apparition d'un Céleste Ghaele pendant le discours de Sylis et qui lui plante son épée dans le corps, dévoilant alors sa véritable nature => il se présente sous le nom de Suryal et félicite Sarel pour sa résistance à la tentation (même si échecs relatifs aux précédents tests) et devient son suivant.</p> <p>Epreuve du labyrinthe => Parallèle avec le fait qu'il a été confié par ses parents au culte d'Ilmater alors qu'ils n'avaient pas les moyens de le nourrir et qu'il s'agissait de la seule solution pour qu'il puisse vivre.</p> <p><i>Sarel se voit entouré de fidèles d'Ilmater qui lui sont dévoués et qui jurent de le suivre jusqu'à la mort. Il sait qu'il en a besoin pour remplir la mission que lui a confié Ilmater, à savoir porter sa parole dans le Nord, mais il est aussi conscient que ses disciples ont besoin de vivre en solitaire et porter sa parole dans les différentes régions des Royaumes pour s'épanouir dans la voie d'Ilmater. Que choisit-il pour eux ?</i></p> <p>Association de plus en plus forte avec l'Anneau = Sarel ne veut plus s'en séparer, quelle qu'en soit la raison, et n'accepte plus de le voir détruit.</p>
Recherches à Eauprofonde	<p>Une liche est un mort-vivant qui parvient à stopper sa dégénérescence mentale sans freiner son équivalent physique, stockant son âme dans un réceptacle magique nommé phylactère</p>

	<p>tout en se transformant progressivement en squelette, par le biais d'un rituel de la « Nuit éternelle ». Ce dernier implique l'absorption d'une potion mortelle et puissamment enchantée, qui permet à sa victime de se relever en tant que liche après quelques jours.</p> <p>A la différence de la plupart des morts-vivants, la liche conserve sa mémoire, sa personnalité et ses capacités qui étaient siennes auparavant, tout en acquérant la vie éternelle. Elle dispose également d'autres pouvoirs de paralysie, de terreur et de magie, associés à une immunité aux poisons, aux maladies ou à la fatigue, qui n'affectent que les vivants. Sa force principale réside cependant dans son intelligence souvent maléfique et dans l'infinité du temps que lui confère l'éternité pour faire ses recherches et établir ses complots.</p> <p>Le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un phylactère magique à l'intérieur duquel le mort-vivant conservera son énergie vitale. Le plus souvent, le phylactère prend la forme d'une boîte métallique au couvercle scellé contenant des bandelettes de papier sur lesquelles ont été transcrites des incantations magiques mais certaines liches préfèrent conserver leur énergie vitale dans un anneau, une amulette ou un autre objet similaire, qui prend également le nom de phylactère. Chaque liche doit fabriquer son propre phylactère, ce qui requiert le don Création d'objets merveilleux. La fabrication du phylactère coûte au minimum 120 000 po.</p> <p>Tant que celui-ci n'a pas été localisé et détruit, la liche revient à son semblant de vie entre 1 et 10 jours après sa mort apparente, en prenant possession d'un corps d'humanoïde, d'un mort-vivant ou d'une créature faible d'esprit. Ce nouveau réceptacle prend alors immédiatement possession de l'ensemble des pouvoirs précédents de la liche mais il faut souvent plusieurs mois ou années pour que la liche retrouve l'ensemble de ses moyens et prenne sa revanche.</p> <p>Si le phylactère est détruit alors que la liche est encore en possession d'un corps, elle ne subit pas de dégâts alors que son âme rejoint son corps. En revanche, elle sera définitivement détruite si elle ne parvient pas à en recréer un avant d'être elle-même abattue.</p>
Objet magique	Harnais d'armure = Créé par les magiciens de l'empire du Calimshan, toujours sous le soleil brûlant, cet entrelacs de bandes de cuir et de tissu renforcé permet de bénéficier d'une armure sans en subir les effets désagréables, en termes de poids, de chaleur ou d'encombrement. L'effet (+6 à la CA) est similaire à celui des bracelets d'armure mais occupe l'espace d'une veste et permet donc au porteur d'avoir un autre type de bracelets magiques.
Voie épique	Disciple Divin
Pouvoir spécial	<p>Peut choisir de ne plus ressentir la douleur et « dépasser » pour accomplir un but sans se préoccuper des blessures => Sarel n'est plus gêné par les blessures + bonus de +4 contre les enchantements.</p> <p>Sarel peut même, s'il vise une action directement en faveur d'Ilmater, être potentiellement immortel, ne ressentant aucune douleur quelle que soit la perte de points de vie, et ceci jusqu'à la fin de l'action (et même si les points de vie sont négatifs) et ainsi jusqu'à la mort de Sarel.</p>
Contre-pouvoir	Se coupe progressivement du monde et acquiert une telle sérénité qu'il s'isole de ses compagnons et du peuple (-4 en Charisme)

Un peu plus sur Delithiel...

Lorsque l'on naît comme Delithiel au sein d'une famille aisée de la noblesse martiale de l'Eternelle-Rencontre, il est difficile d'échapper aux contes que l'on raconte aux enfants sur les mythiques chevaliers défenseurs de la nation elfe et des vertus professées par Corellon Larethian. Issue d'une famille du royaume de Siluvanede revenue à l'Eternelle-Rencontre à la fin de la Retraite, vers 450 CV, elle a été élevée par son grand-père qui a bercé son enfance d'histoires de trésors enfouis, de villes désormais disparues et de destins glorieux. Il lui a même promis sur son lit de mort qu'une telle destinée s'offrirait à elle si elle « savait écouter son cœur ». Il est difficile dans ce contexte de ne pas se projeter dans cet imaginaire et, pourtant, Delithiel a fait mieux que de se projeter pour, après des années d'études et d'efforts, réussir dans un premier temps à intégrer les rangs de l'armée puis, à force de persévérance, les rangs de la garde rapprochée de la Reine des Elfes.

Même si elle a passé l'essentiel de son conduit à effectuer un certain nombre de afin de justifier son entrée dans la garde de explorer seule les ruines de l'ancienne défier les spectres pour en rapporter un exemplaire des œuvres d'un ébéniste manièrement des voiliers qui font le l'Eternelle-Rencontre, afin de nécessaire. Elle a couvert le sanctuaire de Mhiilamniir, au sanctuaire menacé par les risqué sa vie, donné son pour parvenir à sa race pour lesquelles

Un observateur penser de Delithiel suffisante, et qu'elle étant une race trop serait-ce que leur adresser tromper que son parcours et son facilement tendance à ne sous un angle « elfique », différences culturelles et il années des préjugés pouvoir, incapables de se (suspects car forcément avides d'or), mais ce n'est en

Delithiel est toutefois contre les préjugés à son consciente qu'en tant Corellon, elle est monde et des exemple. Elle se désole de la elfes et du phénomène de la Retraite (vers l'Eternelle-Rencontre), même si elle l'accepte avec le fatalisme habituel de sa race. Elle n'en reste pas moins déterminée à lutter contre tout ce qui menace le peu qu'il reste des elfes sur le continent et pour empêcher que ce peu de choses ne deviennent légende...



temps dans l'île, ses fonctions l'ont missions ou à passer des épreuves la Reine. Elle a par exemple dû capitale de Myth Drannor et en luth d'ébène et d'ivoire, dernier disparu. Elle a appris le trajet entre la Côte des Epées et pouvoir en prendre la barre si départ des elfes de leur plus profond de la Haute Forêt, orques et les barbares. Elle a sang et fait danser son épée sauvegarder les valeurs de elle est prête à se sacrifier.

extérieur pourrait facilement qu'elle est hautaine ou considère les elfes comme supérieure aux autres pour ne la parole. C'est pourtant se fondamentalement : il est vrai éducation font qu'elle a considérer les événements que sans prendre en compte les possibles est vrai qu'elle conserve malgré les tenaces sur les humains (sales, obnubilés par le projeter à réellement long terme), les demi-elfes bâtards) ou les nains (courts sur pattes, idées courtes, aucun cas la conséquence d'un sentiment de supériorité.










consciente de cette méprise et tente de lutter égard mais elle est tout de même qu'elfe et qu'en tant que Champion de obligatoirement en retrait du préoccupations des humains par perte d'influence progressive des

Il existe toutefois une faille dans cette personnalité en apparence sans accroc : Une expédition de routine dans la forêt du Téthyr où elle accompagnait une elfe de sang royal a été attaquée par un groupe d'orques en maraude menés par des hobgobelins. Delithiel a rapidement mis en déroute les assaillants et s'est mis en tête de pourchasser les fuyards, n'écouter à cet instant que son orgueil. A son retour, infructueux, elle se rendit compte qu'elle avait été piégée et que de l'expédition ne restaient que des cadavres baignant dans leur sang. Delithiel ne parle jamais de cet épisode qui reste une plaie vivace mais nulle ne doute que Delithiel a gardé une haine farouche envers les orques...


Pour le prix de sa pénitence, Delithiel a donc été envoyée sur le continent afin de démontrer qu'elle n'a rien perdu de la grâce de Corellon et afin de protéger tous les elfes qui se placeront sous sa protection et sauvegarder le patrimoine culturel, historique et magique qui peut encore l'être...


BONUS : Connaissance (Elfes) +5 et Profession (Navigateur) +5

PNJs « Dans la Gueule du Loup »

	<p>MAISON CORMAERYN</p> <p>Vieille dynastie de la Côte des Épées placée sous la protection des loups, n'a plus d'héritiers</p>		<p>COMTE CORMAERYN</p> <p>Veuf et dernier descendant de sa lignée, réputé pour sa gentillesse envers les villageois</p>		<p>MAELYN D'AZUR</p> <p>Demi-elfe, pupille et aide de camp du châtelain, déterminée malgré son jeune âge à être digne de son rôle</p>
		<p>Enguerrand Cormaeryn a été remplacé six mois avant la campagne par un Malaugrym (sorcier niveau 20), sans que cela ne soit remarqué par Maelyn ou les compagnies marchandes, même si son comportement a changé depuis. Il donnera donc à Maelyn les instructions nécessaires pour servir ses propres buts.</p> <p>Son frère jumeau a disparu il y a un mois et a en réalité été emprisonné par les Malaugryms après avoir assisté à la mort de son frère.</p>		<p>Guerrière niveau 7</p> <p>Elle est déterminée à faire exécuter les ordres du comte, sans savoir qu'il n'est pas ce qu'il semble être. Elle se rapprochera des PJs lorsqu'elle en prendra conscience.</p>	
	<p>REYNALD</p> <p>Fermier et aubergiste au village de Cormaeryn, a toujours une chambre et un bol de soupe pour les voyageurs</p>		<p>CULTE DE TYR</p> <p>Divinité de la Justice réputée pour sa rigueur, forme la Triade avec Torm et Ilmater</p>		<p>MAZZEI-HAD</p> <p>Premier disciple de Tyr et « Oracle », il dirige le monastère de Fort-Dague</p>
<p>Ancien forgeron et guerrier niveau 3 reconverti dans l'agriculture et l'accueil des voyageurs dans son auberge</p>		<p>Un des cultes majeurs des Royaumes, très présent à Eauprofonde, possède plusieurs branches qui sont autant d'interprétations de la doctrine</p>		<p>Prêtre de Tyr niveau 17 et responsable du culte pour tout le Nord des Royaumes</p>	
	<p>AMAURY DE PLUNKETT</p> <p>Baron d'un territoire à l'Est de Fort-Dague, conscient de sa supériorité sur le bas-peuple</p>		<p>SOLVEIG DE PLUNKETT</p> <p>Épouse d'Amaury, timide et effacée, n'en partage pas moins les opinions de son mari</p>		<p>LE SUPERBE</p> <p>Surnom de Mathis le barde, réputé autant pour sa verve que son absence de modestie</p>
<p>Noble niveau 1</p>		<p>Noble niveau 1</p> <p>Innocente et inconsciente des manigances du Comte</p>		<p>Barde niveau 11</p> <p>A gagné ses titres de noblesse à Eauprofonde il y a quelques années mais reste peu connu en dehors de ces murs</p>	

PNJs « Du Soleil et des Larmes »


	KHONDAR
	Homme de confiance de Dorna, il est le chef du convoi et en gère la logistique
Guerrier niveau 7 Secrètement amoureux de Dorna	

	STORN
	Guerrier berserk, il peut basculer dans la fureur s'il se sent menacé ou s'il abuse de l'alcool
Guerrier niveau 5	


	WULGAR
	Scribe du groupe et sage, ses connaissances semblent sans limites même s'il ne les partage guère
Prêtre de Marthammor niveau 4 et voleur niveau 2	

	RORYN
	Frère de Storn, il en partage la force et la détermination mais aussi la folie meurtrière
Guerrier niveau 5	

	JOYIN
	Esprit malin de l'équipe, il déjoue les complots mais sait aussi trouver tout ce qui ne se vend pas
Voleur niveau 5	


	DORNA
	Matrone de l'expédition, elle en dirige les finances et mène les négociations
Prêtresse de Moradin niveau 7 A un sens profond des responsabilités et fait passer le devoir avant toute autre chose	

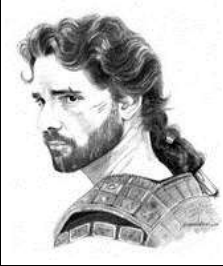
	MAGES DE PENOMBRE
	Habitants de la Cité flottante, semblent manipuler les ombres, ont créé de toutes pièces le lac
Anciens mages de Néthérial passés dans le plan de l'Ombre pour échapper à la chute de leur empire, ils en sont revenus sous le surnom des « Reflets » et constituent aujourd'hui une association nommée « l'Endave », regroupant des adeptes de différentes sortes de magie, avec une préférence pour la magie d'Ombre	

	MALEK
	Guide bédine, connaît les secrets d'Anauroch et de la préparation du thé à la menthe
Rôdeur niveau 7 et bédine Objets magiques ?	

	TRANSMARCHE DU MINEUR
	Unique compagnie marchande naine, ce qu'elle transporte est très convoité mais très protégé aussi
Seule compagnie marchande majeure non humaine, dirigée par la Reine du Delzounerl, spécialisée dans les armes et armures et autres produits manufacturés	


PNJs « L'Esprit de Sacrifice »


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

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


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


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

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

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

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

	YEEKAZ VOIT-LOIN
	Prêtre de Gruumsh, borgne comme lui et entièrement dévoué à son culte
Prêtre de Gruumsh niveau 10	

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

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

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

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

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









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


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


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


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


PNJs « Le Secret du Chartreux »


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


	HILARION
	Préchantre
Maître du Scriptorium	

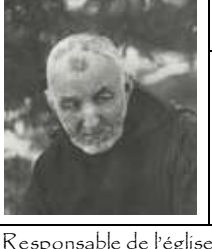
	EPHREM
	Prieur
Responsable élu et respecté par ses pairs	

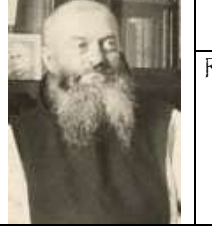
	BASILE
	Scribe
Secrétaire du monastère	

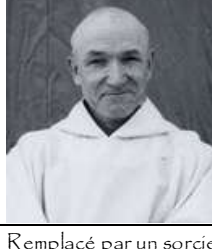
	ROMUALD
	Chancelier
Chargé de la gestion des archives	


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


	AUGUSTE
	Vicaire
Adjoint du Prieur	


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


	ANDRE
	Relieur


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


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


	GUIGUES
	Enlumineur
<p>Ancien noble à moitié fou Evadé de la prison des Néogis</p>	


	AUGUSTIN
	Archiviste de philosophie civile


	BERNARD
	Archiviste de philosophie civile


	PALLUIS
	Alchimiste
<p>Décédé il y a quelques semaines, ami de Dunderl, a caché l'anneau dans son atelier</p>	

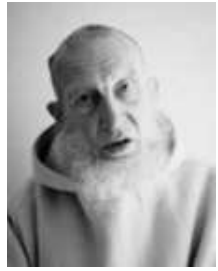
	VIDAL
	Alchimiste
<p>En formation auprès de Palluis Ignore l'existence de l'anneau et n'a pas touché au laboratoire depuis la mort de son maître (mais y est allé et n'a pas vu d'anneau)</p>	

	ELIE
	Archiviste de magie


	JEROME
	Archiviste de philosophie morale

	CLEOPHAS
	Archiviste de philosophie doctrinale


	LOUIS
	Archiviste de philosophie morale
<p></p>	

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

	INNOCENT
	Archiviste de philosophie doctrinale et Astronome
<p>Est chargé de la mise à jour de la voûte céleste du Planétarium Sait que le fait de toucher une des étoiles permet d'accéder à un niveau « secret »</p>	

	ANTOINE
	Archiviste de philosophie divine
<p>Ancien disciple de Tyr Sa cellule sera utilisée par les Sorciers de Thay pour y interroger le préchantre et lui-même sera tué</p>	

	JOSUE
	Archiviste de philosophie divine
<p></p>	

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

	ABELARD
	Archiviste de philosophie naturelle et Herboriste
<p>Chargé de l'entretien du Jardin des Simples souterrain Travaille avec le Père Henri pour les potions de soins Sait où trouver l'antidote pour le Lotus Noir</p>	

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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


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

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

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

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


PNJs « La Voie des Druides »

	JOHAN LE GRIS
	Marchand zhentil
Expert 5	

	JEAN BRASDACIER
Guerrier niveau 17 Incarnation de Tempus pendant le Temps des Troubles, est devenu Roi de l'Athalantar et représentant militaire du culte	

	SPARHAWK
Ex-paladin de Tyr niveau 13 devenu simple guerrier et reconverti dans la brasserie. N'a pas perdu ses talents de combattants et protège désormais l'Athalantar tout en restant fidèle à Tyr	

	IZAI THUNNVANGAN
	Ménestrelle, spécialiste de la Haute Forêt
Rôdeur 9 / Barde 2	

	AMELIOR AMANITAS
	Alchimiste de Sécembre
Magicien 21	

	ALAM
	Druide, Première des Sentinelles de Sevrel
Druide 18	

	LABSELIAN ILLIANERL
	Exalté d'Eldath, plus haut représentant du culte et membre du Conseil Sylvestre
Prêtre d'Eldath 19	

	VAEROS
	Dragon d'or très vieux, compagnon de Labselian

	ANKOU
	Avatar de la mort naturelle, passeur des âmes
Guerrier niveau 20, immortel	

Johan Le Gris, Marchand zhentil	
Carac.	male human Exp5; CR 5; HD 5d6+5; hp 28; Init +1; Spd 30 ft; AC 18, touch 12, flat-footed 17 (+1 Dex,+1 nat,+4 armor,+1 armor enh.,+1 defl.); BAB +3; Melee light flail +4 (1d8+3) and light mace +0 two-handed (1d6+2), or light flail +6 (1d8+3), or light mace +6 light (1d6+3); Ranged heavy crossbow +6 (1d10+2/19-20); AL N; SV Fort +2, Ref +4, Will +6; Str 14(+2), Dex 13(+1), Con 13(+1), Int 18(+4), Wis 14(+2), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+10, SPOT+8(6), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+0, balance+0, bluff+10(7), climb+4(3), craft(trapmaker)+11(7), diplomacy+13(8), disable device+5(1), escape artist+1(1), innuendo+6(4), intimidate+13(8), jump+1, knowledge(planes)+12(8), open lock+4(3), ride+2(1), use rope+3(2); lightning reflexes, martial weapon proficiency(light flail), two-weapon fighting
Equip.	+1 heavy crossbow, +1 light mace, 15 +1 bolt(s), +1 light flail, +1 adamantine chain shirt (`shadow), Candle of Truth, `Amulet of Natural Armor (+1), `Ring - Protection +1, Potion of Fire Breath, 29 gp.

Jean Brasdacier	
Carac.	male human Ftr17; CR 17; HD 17d10+17; hp 114; Init +2; Spd 20 ft; AC 37/33, touch 16, flat-footed 35/31 (+2 Dex,+5 nat,+8 armor,+4 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+4 defl.); BAB +17; Melee scimitar +28/+23/+18/+13 (1d6+11/18-20), or handaxe +28/+23/+18/+13 light (1d6+11+1d6 cold/x3); Ranged composite longbow +28/+23/+18/+13 (1d8+14+1d6 fire/x3/2d10 fire); AL LN; SV Fort +11, Ref +7, Will +7; Str 26(+8), Dex 14(+2), Con 12(+1), Int 11(+0), Wis 11(+0), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	HIDE+1(1), SPOT+0, LISTEN+0, MOVE SILENTLY+0, alchemy+1(1), balance+1(1), bluff+4(1), climb+7(1), craft(bowmaker)+2(2), diplomacy+4(1), escape artist+0, handle animal+13(10), innuendo+2(2), intimidate+4(1), jump+11(5), pick pocket+5(5), ride+13(9), swim+15(7); blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, far shot, improved bull rush, improved unarmed strike, iron will, leadership, point blank shot, power attack, precise shot, quick draw, run, sunder, weapon focus(composite longbow).
Equip.	+3 mighty composite longbow (+4 str) (`flaming burst), +3 handaxe (`frost), 11 +5 arrow(s) (brilliant energy), +3 scimitar (vorpal), +4 mithral full plate (ghost touch), +2 mithral large shield (spell resistance (19)), `Amulet of Natural Armor (+5), `Gauntlets of Strength +6, `Ring - Protection +4, Potion of Protection From Elements (cold), Potion of Vision, Alchemist's Fire, 96 gp.

Sparhawk Eperon-de-Wyvern	
Carac.	male human Ftr13; CR 13; HD 13d10+29; hp 111; Init +2; Spd 20 ft; AC 31/28, touch 14, flat-footed 29/26 (+2 Dex,+2 nat,+8 armor,+4 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+2 defl.); BAB +13; Melee orc double axe +21/+16/+11 (1d8+9/x3) and +21/+16 two-handed (1d8+5/x3), or orc double axe +23/+18/+13 two-handed (1d8+12/x3), or short sword +22/+17/+12 light (1d6+8+2d6 lawful/19-20); Ranged throwing axe +17/+12/+7 (1d6+9); AL NG; SV Fort +10, Ref +8, Will +5; Str 24(+7), Dex 15(+2), Con 15(+2), Int 12(+1), Wis 13(+1), Cha 11(+0).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+2(1), LISTEN+1, MOVE SILENTLY+1(2), appraise+2(1), balance-1, climb+4, concentration+5(3), craft(leatherworker)+17(16), escape artist+1(2), innuendo+5(4), jump+10(6), knowledge(planes)+2(1), perform+3(3), ride+8(6), swim+8(1); ambidexterity, blind-fight, dodge, exotic weapon(orc double axe), improved two-weapon fight, leadership, lightning reflexes, mounted combat, power attack, toughness, two-weapon fighting, weapon focus(orc double axe), weapon focus(short sword). Skill Extras: +2 on ride checks to say in saddle.
Equip.	+2 throwing axe (returning), +1 short sword (`lawful), +2 orc double axe (ghost touch), +4 mithral full plate, +1 large steel shield (arrow deflection), Ring - Minor Elemental Resistance, `Amulet of Natural Armor (+2), `Gauntlets of Strength +4, `Ring - Protection +2, Potion of Jump, Potion of Levitate, Potion of Spider Climb, Potion of Truth, Potion of Vision, Antitoxin (vial), Tanglefoot Bag, 11 gp.

Izai Thunnvangan	
Carac.	female gray elf Rgr9/Brd2; CR 11; HD 2d6+9d10-33; hp 45; Init +2; Spd 3 ft; AC 28/24, touch 14, flat-footed 26/22 (+2 Dex,+2 nat,+5 armor,+3 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+2 defl.); BAB +10; Melee scimitar +14/+9 (1d6+6/18-20) and punching dagger +13 two-handed (1d4+3/x3), or scimitar +16/+11 (1d6+6/18-20), or punching dagger +15/+10 light (1d4+5/x3); Ranged composite shortbow +15/+10 (1d6+5/x3) (from arrow(s): +1d6 fire); SQ +2 save vs. enchantment, bardic knowledge, bardic music, favored enemy (2), find hidden portals, low-light vision, sleep immunity; AL NG; SV Fort +3, Ref +8, Will +4; Str 17(+3), Dex 14(+2), Con 4(-3), Int 13(+1), Wis 7(-2), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+13(2), SPOT+3(3), LISTEN+0, MOVE SILENTLY+1, balance+1, bluff+5(2), climb+8(6), craft(potter)+3(2), escape artist+1, forgery+2(1), handle animal+6(3), heal-1(1), intuit dir+3(5), jump+7(5), knowledge(geography)+4(3), knowledge(nature)+7(6), perform+4(1), pick pocket+4(3), profession(fisher)+0(2), search+3, sense motive+1(3), wilderness lore+12(14); ambidexterity, blind-fight, combat reflexes, dodge, run, track, two-weapon fighting.
Sorts	Brd Spells Known: (cast 3/1) (DC = 13 + spell level) 0--Flare, Ghost Sound, Light, Open/Close, Resistance; 1--Silent Image, Unseen Servant. Rgr Spells Prepared: (1) (DC = 8 + spell level) XXX1--Magic Fang.
Equip.	+2 mighty composite shortbow (+2 str), +2 punching dagger (throwing), 40 +1 arrow(s) (`flaming), +3 scimitar, +3 mithral chainmail (`shadow), +2 mithral large shield, Sovereign Glue, `Amulet of Natural Armor (+2), `Cloak of Charisma +2, `Gauntlets of Strength +2, `Ring - Protection +2, Potion of Cat's Grace, Potion of See Invisibility, Scroll of Blur (CL3), Scroll of Detect Law (CL1), Scroll of Erase (CL1), Scroll of Water Walk (CL5), 80 gp.

Amelior Amanitas	
Carac.	male human Wiz19/Sor2 ; CR 20; HD 20d4+20; hp 81; Init +7; Spd 30 ft; AC 31, touch 18, flat-footed 28 (+3 Dex,+5 nat,+8 armor enh.,+5 defl.); BAB +9; Melee quarterstaff +11/+6 two-handed (1d6+2), or sickle +14/+9 light (1d6+2); Ranged sling +24/+19 (1d4+12+1d6 fire/1d10 fire); SQ summon familiar; AL NG; SV Fort +9, Ref +9, Will +13; Str 11(+0), Dex 16(+3), Con 12(+1), Int 23(+6), Wis 11(+0), Cha 21(+5).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+13, SPOT+1(1), LISTEN+2(2), MOVE SILENTLY+3, alchemy+16(10), concentration+24 (23), disguise+8(3), intuit dir+1(1), jump+1(1), knowledge(arcana)+28(22), knowledge(arch/eng)+12(6), profession(miller)-1(4), scry+26(20), spellcraft+29(23); craft rod, craft wondrous item, extend spell, great fortitude, heighten spell, improved initiative, maximize spell, quicken spell, scribe scroll, silent spell, spell penetration, weapon finesse(sickle).
Sorts	Sor Spells Known: (cast 5/5) (DC = 15 + spell level) 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Mending; 1--Comprehend Languages, Shield. Wiz Spells Prepared: (4/6/6/5/5/5/4/3/3) (DC = 16 + spell level) 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Disrupt Undead, Mage Hand; 1--Detect Secret Doors, Enlarge, Grease, Summon Monster I, Tenser's Floating Disk (2); 2--Continual Flame (3), Ghoul Touch (2), Magic Mouth; 3--Gaseous Form, Hold Person (2), Water Breathing (2); 4--Fear, Hallucinatory Terrain (2), Rary's Mnemonic Enhancer, Wall of Fire; 5--Fabricate, Feeblemind (2), Lesser Planar Binding (2); 6--Circle of Death, Programmed Image (2), True Seeing (2); 7--Banishment, Mass Invisibility (2), Plane Shift; 8--Greater Planar Binding (2), Mind Blank; 9--Wish (3). 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--Detect Secret Doors, Enlarge, Erase, Grease, Hold Portal, Summon Monster I, Tenser's Floating Disk; 2--Continual Flame, Flaming Sphere, Ghoul Touch, Magic Mouth; 3--Displacement, Gaseous Form, Hold Person, Water Breathing; 4--Fear, Hallucinatory Terrain, Rary's Mnemonic Enhancer, Wall of Fire; 5--Animal Growth, Fabricate, Feeblemind, Lesser Planar Binding; 6--Circle of Death, Disintegrate, Programmed Image, True Seeing; 7--Banishment, Mass Invisibility, Plane Shift, Shadow Walk; 8--Demand, Discern Location, Greater Planar Binding, Mind Blank; 9--Power Word, Kill, Prismatic Sphere, Shapechange, Wish.
Equip.	+6 sling (flaming burst), +2 sickle (speed), 11 +6 sling bullet(s) (speed), +2 quarterstaff (dancing), +8 Bracers of Armor, Bag of Holding (Bag 3), Brazier of Commanding Fire Elementals, Brooch of Shielding, Carpet of Flying (3 ft. by 5 ft.), Dimensional Shackles, Eyes of Doom, Feather Token (bird), Feather Token (swan boat), Gem of Brightness, Ioun Stone (vibrant purple prism), Necklace of Fireballs (Type V), Necklace of Fireballs (Type VI), Periapt of Proof against Poison, Ring - Chameleon Power, Ring - Major Elemental Resistance, Rod - Thunder and Lightning, Scarab Golembane (flesh), Staff - Defense (19 charges), Staff - Frost (38 charges), Stone Horse (courser), Wand - Fireball (8th-level caster) (37 charges), Wand - Shocking Grasp (48 charges), Wand - Summon Monster II (13 charges), Wand - Web (5 charges), Amulet of Natural Armor (+5), Cloak of Charisma +6, Cloak of the Bat, Headband of Intellect +6, Ring - Protection +5, Potion of Alter Self, Potion of Oil of Timelessness (2), Potion of Water Breathing, Scroll of Arcane Lock (CL3), Scroll of Clone (CL15), Scroll of Dimensional Anchor (CL7), Scroll of Elevation (CL7), Scroll of Protection From Arrows (CL3), Scroll of Protection From Spells (CL15), Scroll of Ray of Enfeeblement (CL1) (2), Scroll of Reduce (CL1), Scroll of Screen (CL15), Scroll of Shield (CL1), Scroll of Vanish (CL13), Scroll of Wall of Force (CL9), Scroll of Wall of Ice (CL7), Thunderstone, 96 gp.

Alam, Première des Sentinelles de Sevreld	
Carac.	male human Drd18; CR 18; HD 18d8+54; hp 146; Init +1; Spd 20 ft; AC 33/29, touch 16, flat-footed 32/28 (+1 Dex,+5 nat,+3 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+5 defl.); BAB +13; Melee longspear +21/+16/+11 two-handed (1d8+9+1d6 fire/x3), or sickle +18/+13/+8 light (1d6+5); Ranged dart +18/+13/+8 (1d4+7+2d6 chaotic); SQ a thousand faces, animal companion, nature sense, resist nature's lure, timeless body, trackless step, venom immunity, wild shape (dire), wild shape (elemental) 3/day, wild shape (huge), wild shape (large), wild shape (tiny), wild shape 6/day, woodland stride; AL N; SV Fort +14, Ref +7, Will +20; Str 16(+3), Dex 13(+1), Con 17(+3), Int 14(+2), Wis 28(+9), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-2, SPOT+9, LISTEN+9, MOVE SILENTLY+0(2), animal empathy+8(6), balance-2, climb+0, concentration+24(21), diplomacy+3(1), escape artist-2, handle animal+11(9), heal+16(7), innuendo+10(1), intuit dir+13(4), jump+0, knowledge(arcana)+4(2), knowledge(nature)+23(21), pick pocket-1(1), profession(bookkeeper)+21(12), ride+3, scry+7(5), sense motive+11(2), spellcraft+23(21), swim+6(3), wilderness lore+30(21); combat casting, combat reflexes, empower spell, enlarge spell, leadership, maximize spell, silent spell, spell penetration. Skill Extras: +2 handle animal with animals, +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Drd Spells Prepared: (6/8/7/7/7/6/5/4/4/3) (DC = 19 + spell level) 0--Create Water (3), Light (2), Read Magic; 1--Animal Friendship (2), Cure Light Wounds, Detect Animals or Plants, Endure Elements (2), Magic Fang, Shillelagh; 2--Hold Animal, Resist Elements, Speak with Animals (2), Summon Nature's Ally II (2), Tree Shape; 3--Contagion, Cure Moderate Wounds (2), Meld Into Stone, Neutralize Poison, Speak with Plants, Water Breathing; 4--Cure Serious Wounds (2), Repel Vermin (3), Scrying, Sleet Storm; 5--Atonement, Awaken, Death Ward, Hallow, Unhallow, Wall of Thorns; 6--Antilife Shell, Fire Seeds, Healing Circle, Ironwood, Summon Nature's Ally VI; 7--Control Weather, Fire Storm, Sunbeam, Transmute Metal to Wood; 8--Command Plants, Finger of Death, Whirlwind (2); 9--Elemental Swarm (2), Foresight.
Equip.	+4 dart (chaotic), +2 sickle (wounding), 17 +1 dart(s), +5 longspear (flaming burst), +5 hide (spell resistance (17)), +2 large wooden shield (spell resistance (17)), Broom of Flying, Horn of Fog, Minor Cirlet of Blasting, Necklace of Prayer Beads (wind walking), Pearl of Power (1st-level spell), Ring - Freedom of Movement, Ring - Invisibility, Stone Horse (courser), Wand - Light (31 charges), Amulet of Natural Armor (+5), Periapt of Wisdom +6, Ring - Protection +5, Potion of Cure Moderate Wounds, Potion of Jump (2), Potion of Protection From Elements (fire), Scroll of Antiplant Shell (CL7), Scroll of Entangle (CL1), Scroll of Faerie Fire (CL1) (2), Scroll of Harm (CL11), Scroll of Heal (CL11), Scroll of Healing Circle (CL9), Scroll of Hold Animal (CL3), Scroll of Reverse Gravity (CL15), Scroll of Summon Nature's Ally I (CL1), Antitoxin (vial), Tanglefoot Bag, Thunderstone, 99 gp.


Labsélian Illianerl « Messenger de Paix »	
Carac.	male aquatic elf Clr19; CR 19; HD 19d8+38; hp 136; Init +8; Spd 30 ft; AC 40/34, touch 19, flat-footed 36/30 (+4 Dex,+5 nat,+5 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+4 shield enh.,+5 defl.); BAB +14; Melee club +20/+15/+10 (1d6+6), or dagger +20/+15/+10 light (1d4+6/17-20); Ranged dart +23/+18/+13 (1d4+7+2d6 unholy); SA turn undead 5/day; SQ +2 save vs. enchantment, bow and sword proficiency, find hidden portals, free movement (19 rounds), gills, low-light vision (4x human), protective ward (+19) 1/day, sleep immunity; AL N; SV Fort +20, Ref +17, Will +25; Str 14(+2), Dex 18(+4), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 25(+7), Cha 14(+2).
Comp. & Dons	HIDE+3, SPOT+9, LISTEN+9, MOVE SILENTLY+3, balance+3, climb+1, concentration+18(16), escape artist+3, jump+1, knowledge(religion)+17(17), pick pocket+4(1), search+2, spellcraft+9(9); combat casting, extend spell, extra turning, heighten spell, improved initiative, scribe scroll, silent spell. Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/7+1/7+1/7+1/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1) (DC = 17 + spell level) 0--Create Water, Mending (2), Resistance (2), Virtue; 1--Bless, Detect Chaos, Detect Law, Inflict Light Wounds, Protection from Good, Random Action, Remove Fear, `Expeditious Retreat; 2--Death Knell, Delay Poison, Enthral, Inflict Moderate Wounds (2), Shatter, Sound Burst, `Shield Other; 3--Magic Circle Against Law, Negative Energy Protection, Prayer, Remove Blindness/Deafness, Speak with Dead, Speak with Plants, Water Breathing, `Fly; 4--Death Ward, Discern Lies, Dismissal, Repel Vermin, Restoration, Status, `Spell Immunity; 5--Ethereal Jaunt, Flame Strike, Hallow, Mark of Justice, Raise Dead, Unhallow, `Spell Resistance; 6--Animate Objects, Banishment, Heal, Heroes' Feast, Wind Walk, `Find the Path; 7--Blasphemy, Holy Word, Regenerate, Repulsion, Word of Chaos, `Repulsion; 8--Create Greater Undead (2), Unholy Aura, `Mind Blank; 9--Energy Drain, Soul Bind, Summon Monster IX, `Astral Projection. Domain Spells: (travel, protection): 1--Expeditious Retreat, Sanctuary; 2--Locate Object, Shield Other; 3--Fly, Protection from Elements; 4--Dimension Door, Spell Immunity; 5--Teleport, Spell Resistance; 6--Find the Path, Antimagical Field; 7--Teleport Without Error, Repulsion; 8--Phase Door, Mind Blank; 9--Astral Projection, Prismatic Sphere.
Equip.	+5 dart (`unholy), +4 dagger (`keen), 17 +1 dart(s), +4 club (dancing), +5 mithral chainmail (heavy fortification), +4 mithral large shield (spell resistance (17)), Bag of Holding (Bag 2), Brooch of Shielding, Candle of Truth, Cloak of the Manta Ray, Dust of Appearance, Feather Token (bird), Ring - Force Shield, Ring - Ram, Robe of Scintillating Colors, Rod - Rulership, Scarab Golembane (stone), Staff - Healing (3 charges), Wand - Daylight (23 charges), Wand - Neutralize Poison (35 charges), Winged Boots, `Amulet of Natural Armor (+5), `Cloak of Resistance (+3), `Cloak of Resistance (+4), `Periapt of Wisdom +6, `Ring - Protection +5, Potion of Invisibility, Potion of Neutralize Poison, Potion of Nondetection, Potion of Oil of Slipperiness, Potion of Oil of Timelessness, Potion of Protection From Elements (electricity), Potion of Remove Disease, Scroll of Antilife Shell (CL11), Scroll of Cure Light Wounds (CL1), Scroll of Discern Location (CL15), Scroll of Flame Strike (CL9), Scroll of Inflict Critical Wounds (CL7), Scroll of Inflict Serious Wounds (CL5), Scroll of Neutralize Poison (CL7), Scroll of Resurrection (CL13), Scroll of Searing Light (CL5), Scroll of Summon Monster II (CL3), Scroll of Summon Monster III (CL5), Scroll of Water Breathing (CL5), 3 gp.


L'Ankou	
Carac.	male human Ftr20 ; CR 20; HD 20d10+40; hp 147; Init +6; Spd 20 ft; AC 30/27, touch 15, flat-footed 28/25 (+2 Dex,+2 nat,+8 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+3 defl.); BAB +20; Melee short sword +31/+26/+21/+16 (1d6+12/19-20) and short sword +23 two-handed (1d6+4+1d6 fire/19-20), or short sword +33/+28/+23/+18 (1d6+12/19-20), or short sword +29/+24/+19/+14 light (1d6+8+1d6 fire/19-20); Ranged composite shortbow +25/+20/+15/+10 (1d6+5+2d6 chaotic/x3) (from arrow(s): +2d6 lawful); AL N; SV Fort +14, Ref +8, Will +10; Str 24(+7), Dex 14(+2), Con 15(+2), Int 17(+3), Wis 14(+2), Cha 11(+0). + Toucher mortel à chaque fois (jet de Vigueur DC 19 pour y survivre)
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+4(2), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+4(5), balance+0(1), climb+15(11), craft(painter)+17(14), diplomacy+2(2), disable device+5(2), escape artist-1, gather info+3(3), handle animal+3(3), intimidate+3(3), intuit dir+4(2), jump+22(18), knowledge(history)+5(2), open lock+9(7), ride+15(13), swim+30(23); blind-fight, cleave, combat reflexes, deflect arrows, dodge, improved bull rush, improved initiative, improved unarmed strike, iron will, leadership, mobility, point blank shot, power attack, quick draw, rapid shot, shot on the run, sunder, two-weapon fighting, weapon focus(short sword).


PNJs « L'Âme de Glace »

	DAKKON
	Chef barbare du village des Monts Étoilés
Barbare niveau 9, moitié humain moitié nain	

	ESPRITS DES VENTS
	Esprits des Vents incarnés en humains

	DORN GRISSOURCILS
	Mi-homme, mi-golem de métal, a voué sa vie à combattre les dragons maléfiques


	DRAKONIDE
	Créature issue de la mutation d'humains pervertis par la proximité de la dracoliche
Conserve des restes humains qui permettent de comprendre qu'il s'agit d'anciens humains transformés.	

	SAMMASTER
	Fondateur du Culte du Dragon et inventeur du rituel de création des dracoliches

	KHEIL-URITH
	Danseur de guerre elfe noir, faisant partie des troupes d'élite qui ont provoqué la chute du dernier bastion de l'Argvandaar
Guerrier niveau 13	

	ALUSTRIEL
	1 ^{ère} Dame des Marches d'Argent et ancienne dirigeante de Lunargent Une des 7 Sœurs

	MAITRE VIHUEL
	Dignitaire de Lunargent Maître de l'Université

	VRAK SCORLSUN
	Maître du collège bardique de Foclucan

Dakkon, chef de clan barbare	
Carac.	Male dwarf/human Bbn9; CR 9; HD 9d12+27; hp 83; Init +3; Spd 30 ft; AC 23/20, touch 14, flat-footed 23/20 (+3 Dex,+5 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +9; Melee trident +8/+3 (1d8+5) and light hammer +8 two-handed (1d4+3), or trident +14/+9 (1d8+5), or light hammer +14/+9 light (1d4+5); Ranged composite longbow +15/+10 (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', fast movement, rage 3/day, uncanny dodge (AC), uncanny dodge (flank); AL CG; SV Fort +9, Ref +6, Will +4; Str 19(+4), Dex 16(+3), Con 17(+3), Int 13(+1), Wis 13(+1), Cha 11(+0).
Comp. & Dons	HIDE+0(1), SPOT+9(6), LISTEN+7(4), MOVE SILENTLY+1(2), balance-1, climb+0, diplomacy+2(2), escape artist-1, handle animal+6(6), intimidate+10(10), jump+8(8), knowledge(history)+3(2), ride+6(1), sense motive+3(2), tumble+2(1), wilderness lore+6(5); alertness, ambidexterity, mounted combat, weapon focus(composite longbow)
Equip.	MW mighty composite longbow (+4 str), +1 light hammer, 26 MW arrow(s), +1 trident, +1 breastplate, +1 large steel shield, `Ring - Protection +1, Potion of Cure Serious Wounds, Potion of Delay Poison, Potion of Love, Tanglefoot Bag, 80 gp

Kheil-Urith, danseur de guerre elfe noir	
Carac.	Male drow Ftr13; CR 14; HD 13d10+13; hp 97; Init +1; Spd 20 ft; AC 27/24, touch 12, flat-footed 26/23 (+1 Dex,+2 nat,+8 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +13; Melee short sword +18/+13/+8 (1d6+7/19-20) and short sword +14 two-handed (1d6+4/19-20), or short sword +20/+15/+10 (1d6+7/19-20), or short sword +20/+15/+10 light (1d6+7/19-20); Ranged composite shortbow +17/+12/+7 (1d6+4+1d6 shock/x3); SQ +2 save vs. enchantment, +2 to Will saves vs. magic, SR 11 + class level, darkvision 120', find hidden portals, light blindness, sleep immunity, spell-like abilities; AL CE; SV Fort +9, Ref +5, Will +4; Str 22(+6), Dex 13(+1), Con 12(+1), Int 12(+1), Wis 10(+0), Cha 7(-2).
Comp. & Dons	HIDE-4, SPOT+2, LISTEN+5(3), MOVE SILENTLY-4, balance-2(2), climb+1, craft(weaponsmith)+5(4), diplomacy+0(2), escape artist-4, gather info+0(2), handle animal+5(7), jump+6(5), knowledge(planes)+2(1), ride+3, search+3, swim+7(1), tumble-1(1); combat reflexes, deflect arrows, dodge, far shot, improved unarmed strike, point blank shot, power attack, precise shot, run, two-weapon fighting, weapon focus(composite shortbow).
Equip.	+1 mighty composite shortbow (+2 str) (` shock), +1 short sword, 34 +1 arrow(s), +1 short sword (defending), +2 full plate, +1 mithral large shield, Scarab Golembane (iron), `Amulet of Natural Armor (+2), `Gauntlets of Strength +2, `Ring - Protection +1, Potion of Delay Poison, Potion of Speak with Animals, Thunderstone, 73 gp.

Alustriel, Première Dame des Marches d'Argent	
Carac.	Female human (Chosen of Mystra) Wiz20/Sor2/Acm2: CR 28; Medium-size humanoid (5 ft. 11 in. tall); HD 20d4+120; hp 162; Init +7 (Dex, Improved Initiative); Spd 30 ft.; AC 23 (touch 15, flat-footed 20); Atk +10/+5 melee (1d8/crit 19-20, longsword-arm from sword pendant); SA spells; SQ Archmage special abilities, Chosen bonus spells, Chosen immunities, Chosen spell immunities, high level benefits, immune to nonmagical metal (ring of lesser ironguard), silver fire; AL CG; SV Fort +11, Ref +8, Will +19; Str 11, Dex 16, Con 23, Int 20, Wis 17, Cha 17
Comp. & Dons	Appraise +8, Bluff +11, Concentration +33, Craft (gemcutting) +10, Diplomacy +10, Gather Information +11, Intimidate +8, Intuit Direction +5, Knowledge (arcana) +28, Knowledge (religion) +10, Perform (dancing) +8, Profession (herbalist) +8, Scry +20, Search +14, Sense Motive +8, Spellcraft +32; Combat Casting, Craft Rod, Craft Wand, Craft Wondrous Item, Forge Ring, Improved Counterspell, Improved Initiative, Quicken Spell, Scribe Scroll, Silent Spell, Spell Penetration, Spellcasting Prodigy, Still Spell
Pouvoirs	Archmage Special Abilities: Mastery of shaping (create safe pockets within a spell's area or effect), spell power +2 (add +2 to her caster level check to overcome SR and to her target's saving throw DCs). Chosen Bonus Spells (Sp): Alustriel may cast each of the following once per day as a spell-like ability: antimagic field, clairaudience/clairvoyance, comprehend languages, detect thoughts, hold monster, minor creation, polymorph any object, shapechange, teleport without error. She must still provide any necessary material components. Chosen Immunities (Ex): As one of the Chosen of Mystra, Alustriel is immune to aging, disease, disintegration, and poison. She need not sleep, although she must rest normally to be able to cast spells. Chosen Spell Immunities (Su): Alustriel is completely unaffected by attacks that duplicate these effects: chill touch, disintegrate, feblemind, flesh to stone, forcecage, maze, lightning bolt, polymorph other, time stop, web.
Sorts	Wizard Spells Per Day (4/6/6/5/5/4/3/4/4): Base save DC 17. Wizard caster level 22. Sorcerer Spells Known (Cast per Day: 6/5; Base DC = 13 + Spell Level): 0 detect magic, detect poison, light, mage hand, read magic; 1st comprehend languages, feather fall.
Equip.	Possessions:+8 bracers of armor, boots of elvenkind, cloak of elvenkind, +2 ring of protection, ring of lesser ironguard, wand of light, amulet of proof against detection and location, potion of cure serious wounds x 3, Alustriel's sword pendant (transforms the wearer's arm into a nondisarmable longsword blade for 40 minutes 1/day; dismissible). As a 24th-level character and the ruler of a small country, Alustriel has many other items not listed here at her disposal.

PNJs « De l'Ombre et des Masques »



AUORE L'ECLECTIQUE

Fondatrice aujourd'hui décédée des comptoirs des Bazzars d'Aurore



ALHANDRA

Ex-assassin proche des Triades de Shou-Lung, dirigeante des Voleurs de l'Ombre

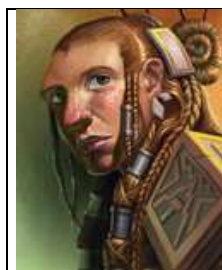


LYDIA FRANC- SOURIRE

Ancienne avatar de Waukyne, dirigeante du Priakos des Six Coffres

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

Aujourd'hui âgée de plus de 60 ans, elle semble cependant avoir gardé son apparence de jeunesse, sans dévoiler les secrets de cet artifice



KRONIA

Reine du Delzounderl et dirigeante du Transmarche du Mineur

Épouse de Forkin, 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



VERBLEN

Maître des Esclaves de Château-Zhentil et dirigeant des activités du Trône de Fer

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.



SAAKTAANITH

Un des 5 Seigneurs Profonds de l'Enclave, dirigeant de l'Aigle à 2 Têtes

Prêtre 17/shadow adept 10/magicien 15 d'alignement NM

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



SAMAS KUL

Premier des Tharchions et dirigeant des Associés du Pentacle

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



CHANTEUR DE NUIT

Membre de l'Enclave et exécuteur des basses œuvres de Saaktaanith



LAERALE MAINDARGENT

Épouse non-officielle de Khelben Bâton-Noir et dirigeante des Lunétoiles

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</p> <p>Chauve mais conscient de sa beauté, il dirige la flotte de la maison Ulbrinter</p>
---	--

Capitaine du bateau « Maitresse 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

	<p>FAERUNA LA ROUSSE</p> <p>Capitaine au sein de la Veille, souvent accompagnée d'une panthère</p>
---	---

	<p>FELDROON</p> <p>Ambassadeur du Delzounderl auprès d'Éauprofonde</p>
---	---

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

	<p>DENTSDOR</p> <p>Ancien maître de caravane, toujours vêtu de cuir noir, réputé pour ses fausses dents en or</p>
--	--

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.

	<p>GORVAR VIEUX-MARTEAU</p> <p>Seul nain magistrat et ancien membre du Guet, grand amateur de stratégie et d'intrigues</p>
--	---

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

	<p>HLOMMOR</p> <p>Demi-orque mendiant, au faciès repoussant mais remarquable flûtiste</p>
--	--

	<p>HRUSSE</p> <p>Surnommé le « Sénéchal Sanglant » en raison de son intransigeance, il suscite parfois l'inquiétude malgré sa bonne volonté</p>
---	--

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

	<p>ILJANT</p> <p>Ancien navigateur, il a conservé ses habitudes et ses contacts dans les Docks mais aussi son goût pour l'argent</p>
---	---

Membre des Lunétoiles et premier contact auprès de Laérale Maindargent

Passionné d'intrigues et de manipulations, pour le bien de la cité

	<p>IMSHARARA</p> <p>Experte en drogues, pratiques sexuelles déviantes et autres plaisirs dispensés à la Maison des Plaisirs</p>
---	--

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 Form
 A pris 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 Durnan

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 Shou-Lung, 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

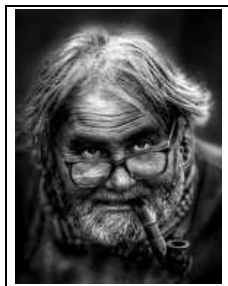
	VLORN KLEENAR
	Hobbit expert sur les intrigues politiques de la Côte des Épées


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


	<p align="center">SARTH</p> <p>Malugrym ayant possédé Jardwin avant de se faire assassiner par le Chanteur de Nuit</p>


	<p align="center">RHAZBOS BRIDEROUGE</p> <p>Ancien mercenaire devenu caravanier, nostalgique de ses années d'aventures</p>

	<p align="center">TARLUTH</p> <p>Malugrym complice de SARTH, en fuite depuis qu'elle a compris qu'elle était menacée</p>
<p>Deviens 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</p>	

	<p align="center">KORIS IRLINGSTAR</p> <p>Plus jeune garçon de la famille Irlingstar, coursier à ses heures perdues pour gagner un peu d'argent de poche</p>
<p>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</p>	

	<p align="center">NANEATHA</p> <p>Grande prêtresse de Sélûné et farouche adversaire des fidèles de Shar</p>
<p>Egalement membre des Foulards écarlates, elle sera la première à vouloir venger la mort de Khelben</p>	

	<p align="center">SŒUR CHARITE</p> <p>Ancienne disciple de Sélûné touchée par une malédiction de Shar</p>
<p>Saura, si les PJs l'écoutent, leur donner de précieuses informations sur le clergé de Shar à Eauprofonde et les buts qu'ils poursuivent</p>	

	<p align="center">NI HAO</p> <p>Assassin au service des Triades du Shou-Lung, elle assure la protection rapprochée d'Alhandra</p>

	<p align="center">TATHLORN</p> <p>Propriétaire et première animatrice de la Maison des Plaisirs du même nom, elle est réputée pour sa grande beauté</p>

	<p align="center">ETHUR ANSZIM</p> <p>Ambassadeur du Thay à Eauprofonde, réputé pour sa folie et la créativité de ses soirées, mais aussi pour ses tatouages</p>
<p>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</p>	



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 Faerûn</p>
<p>Rencontrée à Pénombre (§2) mais aussi dans la prison des Reflets (§8) Contrôle les guildes des Apothicaires, des Papetiers, qui sont autant de couvertures pour obtenir des composants de sorts exotiques ou interdits Contrôle également la Guilde des Cartographes qui leur permet de localiser d'anciens sites du Néthérial</p>		<p>Rencontrée dans le Monastère de Mortneige (§4) Contrôle les guildes des Bouchers, des Tanneurs et des Scribes, afin de couvrir des trafics illicites et des rituels magiques Appelée aussi «Guilde du Commerce Étranger», 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 Éternelle (§6) 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 Felbarr</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) 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) 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) 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) 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 État alors que les Associés du Pentacle en font déjà partie</p>				

Alhandra²	
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.

Laérale Maindargent	
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)

² 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 Conjunction (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), wilderess 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 Delzounderl	
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 adamantite 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.


PNJs « Plus près des étoiles »

	DRR-TSS-YK
	Sûr de lui et intransigeant, il est conscient que la moindre faiblesse provoquera sa perte
Chef des Néogis et premier dirigeant de Port-Hestius	

	TSS-DLL-AK
	Intelligent mais dépourvu de tout courage, il est très prudent et manipulera les autres pour prendre le pouvoir
Rival de Drr-Tss-Yk, responsable des travaux menés dans l'Atelier de Port-Hestius	

	GARDIEN
	Entièrement dévoués à leurs maîtres respectifs et incapables de les trahir, leur relative lourdeur cache une certaine intelligence
Ombre des roches et gardien de Port-Hestius	
« Interchangeables » entre eux, chacun est fidèle à son propre maître. Tous craignent cependant l'Ombre colossale qui est au service de Drr-Tss-Yk.	
Leurs griffes ne les empêchent pas d'être relativement agiles et de manier des armes si nécessaire.	

	RUULDUUN OREAPHAEDON
	Vicieux et dominé par ses émotions, il voit la torture comme un jeu et une vraie source de plaisir
½ elfe noir, Magicien « Flexblade » 15	
Membre de l'Enclave interdite, envoyé ici par l'Aigle à Deux Têtes pour interroger les PJs sur leur degré de connaissance du complot des Sept Sœurs.	
Il n'est lui-même pas adepte de Shar et se méfie de Saaktaanith dont il ignore les complots. Il sera d'ailleurs intéressé par ce que pourront lui apprendre les PJs, même si cela sera de toute façon trop tard pour empêcher quoi que ce soit.	

	99/SARAH
	Discrète et jolie, d'une très grande volonté, c'est une des filles du village de Cormaeryn que les PJs ont recherché
Humaine, Voleuse 4	
Consciente du fait qu'elle ne peut pas s'enfuir seule, elle attend la bonne occasion et des complices de confiance pour s'évader par les conduites de ventilation. Elle se méfie cependant de tout le monde...	


	399/LOYS MONTE-DRAGON
	Guerrier solitaire et fanatique, surnommé « le tatoué », il se méfie de chacun et ne cherchera pas spontanément d'alliés
Humain membre des Xenos, Moine 5 / Voleur 5	
Tout entier dédié à sa cause, sa propre vie n'a aucune importance. Potentiellement dangereux, il ne cherche pas à s'intégrer et peut réagir violemment si l'on s'oppose à lui.	
Ayant déjà connu l'emprisonnement, il est à l'aise ici et connaît déjà bien les secrets de PH.	


	39/TARKAM
	Mercenaire Giff d'une grande loyauté et doté d'un certain charisme, c'est l'opposé de Loÿs
Giff, Guerrier 7	
De son nom complet « Commandeur du 4ème Bataillon de Sol, Héros de la Bataille d'Athalantar, Porteur des Bracelets de Mazachass, il se voit en « général des détenus » et rêve secrètement de l'exploit d'une évasion réussie, dont il serait le héros. Il verra d'un mauvais œil tout rival sur le sujet...	

	17/KHUZDUL MAINDOR
	Nain membre des Forgerons Associés, il est aujourd'hui affecté aux travaux de l'Atelier, au service des Néogis
Nain, Expert 5	
Moralement brisé par les sévices de ses bourreaux, il leur est désormais complètement soumis et s'exécute du travail qui lui est demandé, sans même espérer un jour partir de PH.	


	212/GRALUMKA
	Barbare d'Uthgardt et champion de Sylvanus, sa force n'a d'égale que sa bravoure
Demi-orque, Guerrier 13	
Chef du clan des barbares du clan du Grand-Père Arbre (dans la Haute Forêt), il est désorienté par cet environnement à l'opposé de ce qu'il connaît et se montre facilement rebelle, le conduisant souvent l'isolement.	


	682/AMAURY CORMAERYN
	Homme âgé à la santé fragile, les tortures l'ont rendu à moitié fou
Humain, Aristocrate 4	
Frère du Comte du même nom connu des PJ's et traumatisé par les violences subies sur PH, il ne sait plus aujourd'hui qui il est réellement, même si, correctement soigné, il pourra retrouver sa mémoire.	

	512/GHERM
	Paladin de Tyr et ancien chef de la Fraternité d'Émeraude, sa force morale le préserve pour l'instant de la folie
Humain, Paladin 9	
Soumis à d'intenses séances de torture depuis sa capture et sa revente aux Néogis, il va simuler la soumission pour obtenir un régime plus favorable mais ses blessures font qu'il y a peu de chances qu'il sorte vivant de PH.	

	28/MAJER-VEROS
	Puissant mais docile, il prend toutes les situations avec philosophie et voit sa détention comme une opportunité de Savoir
Dragon, Expert 7	
Membre des Questeurs à la recherche de l'expédition de Nominoë, il fait preuve d'une résistance morale et physique peu commune et n'a donc jusque-là rien avoué sous la torture.	

	182/SIXTE AVERROËS
	Fougueux et indiscipliné, il se retrouve souvent à l'isolement
Humain, Ensorcelleur 6	
Seule personne sur Port-Hestius capable de piloter un vaisseau spatial, il est secrètement amoureux de Sarah et ne voudra pas s'enfuir sans elle. C'est aussi le petit frère de Yann le Solitaire...	

	SYLUNE
	Dépourvue de sorts et d'une partie de sa raison, elle est désormais obnubilée par sa lutte contre Shar
Fantôme de Syluné Maindargent	
Elle ne peut plus agir qu'en influant les émotions de ses ennemis jusqu'à en prendre possession. Elle apparaîtra d'abord comme une ennemie avant que les PJ's ne comprennent sa véritable identité.	

	NOMINOË
	Un peu fou mais pourtant lucide, son isolement sur Pajax l'a conduit à s'inventer un monde et une compagnie imaginaires
Humain, Expert 5	
Sage questeur rencontré sur Pajax, il voit sa résidence forcée sur la planète comme une occasion unique d'approfondir ses connaissances sur son écosystème et sur la Sphère d'Ombre en général.	

	YANN LE SOLITAIRE
	Solitaire et sarcastique, il n'a pas accepté le fait d'être le dernier survivant de son groupe d'aventuriers
Humain, Guerrier 7 / Mage 6, ancien membre de la Fraternité d'Émeraude	
Imprévisible et déconcertant, il peut être un compagnon de voyage insupportable mais aussi très attachant, son caractère cachant surtout une véritable bonté et la volonté de se venger des Néogis.	

	NADRIENDEL
	Chef d'un clan elfe de Garden et dévoué à sa Terre-Mère, il combat tous ceux qui la souillent, pirates et orques confondus
Elfe, Guerrier 6	
Blessé et capturé au cours d'un combat contre les orques du Soleil Noir, il encourage ses compagnons à ne pas renoncer et se montrera très reconnaissant envers d'éventuels sauveurs.	

	ELTARIS
	Digne représentant des elfes, il sait se montrer facilement hautain envers les « rampants »
Elfe, Guerrier 3 / Magicien 8	
Commandeur des Lignes Sindiath, il mène sa flotte d'une main de fer et ne manque pas une occasion de se distinguer et de montrer sa bravoure, si possible au détriment des Néogis ou des membres de la Dixième Fosse.	



360/RORIK

Guerrier Giff, rival de Tarkam mais néanmoins fidèle à sa race

Humain, Guerrier 8

Seul Giff sur PH avec Tarkam, son naturel de chef de guerre le pousse à rivaliser avec ce dernier, qu'il trouve trop timoré dans ses initiatives pour s'évader. Il essaye de convaincre les Dragons de lui apporter son soutien mais sans succès jusqu'à et risque de se laisser manipuler par les Néogis dont il est l'informateur.



712/ ZACCHARIA

Fils d'un noble du monde du Faucon gris, il est manifestement psychologiquement marqué par son séjour sur PH

Humain, Noble 2

Habitué étant enfant à toujours tout obtenir, il en a gardé une grande immaturité et a été maltraité par les autres détenus sur PH avant d'être protégé par Dillon. D'un naturel fourbe, il n'hésitera pas à trahir les autres détenus pour obtenir les faveurs des Néogis.



307/DILLON

Surnommé « le Prêcheur » par les autres détenus, il assure le rôle d'autorité morale et d'arbitre entre les différentes factions

Humain, Expert 5

Ancien marchand du monde du Soleil Sombre, ruiné depuis longtemps ce qui explique que sa rançon n'ait jamais été payé, il s'est attaché à cette prison et à ce rôle de prédicateur auquel il ne veut pas renoncer. Les Néogis l'ont conservé dans la mesure où il assure un fragile mais réel équilibre sur PH.

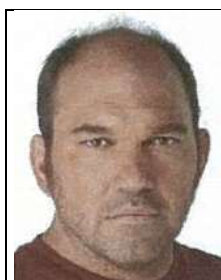


387/ ANGWEN

Ménéstrel très célèbre sur son monde, il ne comprend pas pourquoi il est encore ici

Humain, Barde 5

Venu du monde du Faucon Gris, il est présent sur PH depuis plusieurs mois. Personne ne veut payer sa rançon ce qui lui fait prendre progressivement conscience de son statut réel et de sa vanité, ce qui le plonge dans une profonde dépression, qu'il essaye autant que possible de masquer.



903/WOTAN

Chef des armées d'un royaume de son monde, il reproduit sur PH ce qu'il a connu sur son monde

Humain, Guerrier 9

Originaire de la planète jumelle de Toril, il a été capturé par un rival de son roi, qui a préféré le garder ici prisonnier le temps nécessaire, tout en conservant la possibilité de s'en servir comme monnaie d'échange. Une discussion avec lui sur sa planète d'origine permettra d'identifier d'étonnantes similitudes géographiques avec Toril mais aussi de profondes divergences politiques et raciales.



189/LOCHLAN

Cultiste de Shar mandaté par Saaktaanith pour surveiller PH en général et les PJs en particulier

Humain, Moine 11

Même s'il n'en porte aucun signe distinctif, c'est un adepte de Shar chargé de surveiller tout ce qu'il se passe sur PH. Il prétend, en secret, être un tueur en série recherché sur Féérune (pour la crainte que cela inspire à son interlocuteur) mais aussi parfois un agent secret des Ménéstrels (pour le mystère que cela génère). Il paraît en tout cas extrêmement déviant et dangereux.



291/MORGAN

Doyen de PH et devenu progressivement fou, il possède néanmoins des atouts cachés

Humain, Magicien 5

Détenu ici parce qu'il est le seul à connaître l'emplacement d'une « planète-diamant » dans l'espace, sa folie rendant cependant ce secret inaccessible aux Néogis malgré leurs tortures auxquelles ils n'ont pas encore renoncé. Capable théoriquement de piloter un vaisseau, c'est cependant aux risques et périls de ses passagers.



457/DOUST

Originaire d'Eauprofonde, il est détenu ici sur un malentendu et risque de ne pas faire un long séjour sur PH

Humain, Expert 1

Conducteur de fiacre à Eauprofonde, il a surpris une conversation entre des cultistes de Shar mais sans en surprendre un quelconque secret et s'est retrouvé ici en même temps que les PJs. Il sera vite dévoré ou envoyé dans les carrières d'ocre dès que les Néogis s'apercevront qu'il ne leur est d'aucune utilité.




745/KILLIAN

Manifestement intelligent mais aussi mythomane, il a toujours un plan pour s'évader


Humain, Voleur 12

En réalité escroc activement recherché sur sa planète (et sans doute rapidement vendu par les Néogis contre rançon), il élabore toutes sortes de plan d'évasion mais aucun réellement viable, et surtout dangereux dans la mesure où il ne prend lui-même aucune initiative et ne sert jamais que ses propres intérêts.

	255/LIROS-DEKKARD
	Chef du « clan » Dragon sur PH, il en dirige toutes les actions
Dracon, Guerrier 9	
<p>Membre du même clan que Saurok et capturé pour en faire des esclaves mercenaires, ils ont finalement été conservés pour maintenir l'ordre parmi les prisonniers et pour travailler à l'Atelier ou dans les carrières d'ocre, en raison de leur force.</p>	

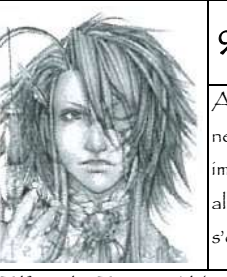
	649/TIROS-SAUROK
	Adjoint de Dekkard, c'est son fidèle lieutenant depuis toujours et premier allié
Dracon, Guerrier 7	
<p>Fidèle allié de Dekkard, il se réfère toujours à lui pour la moindre initiative. Passionné de métallurgie, il passe l'essentiel de son temps à l'Atelier.</p>	

	876/AKNOT-WOT-AREM
	Cuisiner « officiel » de PH, il cache un lourd secret aux autres Dragons
Dracon, Shaman 5	
<p>Intronisé « cuisinier » par les Néogis, il officie la plupart du temps au réfectoire et est l'un des seuls prisonniers à avoir accès (avec escorte) à l'Entrepôt. Ce travail lui permet de cacher aux autres Dragons le fait qu'il est carnivore, déviance lourdement réprimée sur sa planète, sur laquelle il est recherché contre une forte récompense.</p>	

	877/SLAZSS-PAROS
	Spécialiste en astronomie et membre des Questeurs, son séjour sur PH est une nouvelle expérience
Dracon, Sage 5	
<p>Expert dans la connaissance des Sphères cristallines et des façons de voyager dans l'espace, il connaît très bien la Sphère d'Ombre, ce qu'ignorent les Néogis mais qui pourra se révéler précieux pour qui l'interroge.</p>	

	89/TURSK-ZAROS
	Spécialiste en herboristerie et également membre des Questeurs, il travaille surtout dans les Serres
Dracon, Sage 6	
<p>Grand spécialiste des onguents et pommades créés à partir d'herbes médicinales, il s'est donné pour défi de soigner Morgan pour montrer qu'il est possible de soigner une affection psychologique par une voie naturelle, sans succès jusqu'ici cependant.</p>	

	408/WIRROZ-GORKRAZ
	Jeune guerrier impétueux et nouvel arrivant sur PH, il est inconscient des dangers qu'il présente
Dracon, Guerrier 4	
<p>Destiné à être rapidement vendu comme esclave, il ne se rend pas compte que sa fougue naturelle et son inconscience lui font raconter toutes sortes de choses aux Néogis qui le manipulent sans qu'il ne s'en rende compte pour qu'il les renseigne sur les activités des Dragons.</p>	

	988/MERIADEL
	A moitié fou même si cela ne se voit pas immédiatement, c'est un allié des Néogis bien qu'il s'en défende
Elfe mâle, Expert Alchimiste 10	
<p>Originaire d'une planète sans magie mais imprégnée de chimie et de technologie, il est à l'origine de la formule du poison que préparent les Néogis contre les elfes. Il est le seul prisonnier à connaître ce plan, qu'il considère comme une « expérience passionnante ».</p> <p>Il a également compris le fonctionnement de PH en tant que station spatiale.</p>	

	572/SYNNDANIEL
	Lieutenant dans la Marine impériale elfique, elle masque une profonde tristesse
Elfe femelle, Guerrière 9	
<p>Capturée et interrogée sans relâche par les Néogis pour apprendre de quoi conduire leurs futures attaques, elle a fini par craquer et raconter ce qu'elle savait. Elle s'estime désormais traîtresse à sa race et pensera que les PJs sont une nouvelle ruse pour lui soutirer des informations.</p>	

	262/VOLANINE
	Chef d'un clan elfe de Garden, sa nature sauvage et rebelle le tient à l'écart des autres prisonniers
Elfe mâle, Rôdeur 8	
<p>Rival du clan que les PJs rencontreront sur Garden, il a été enlevé et attend le versement d'une rançon. Toujours prêt à se battre mais complètement hors de son élément naturel sur PH, il n'est que d'une utilité limitée.</p> <p>Distant des autres prisonniers, il passe l'essentiel de son temps à l'Animalerie.</p>	

Ruulduun Oreaphaedon	
Carac.	Male human Ftr15; CR 15; HD 15d10+30; hp 124; Init +2; Spd 20 ft; AC 23/20, touch 12, flat-footed 21/18 (+2 Dex,+8 armor,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +15; Melee light hammer +17/+12/+7 (1d4+4) and light hammer +13 two-handed (1d4+1), or light hammer +19/+14/+9 (1d4+4), or light hammer +19/+14/+9 light (1d4+3); Ranged composite longbow +20/+15/+10 (1d8+5/x3); AL LE; SV Fort +11, Ref +9, Will +7; Str 17(+3), Dex 14(+2), Con 14(+2), Int 17(+3), Wis 11(+0), Cha 9(-1).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+9(9), LISTEN+0, MOVE SILENTLY+1(2), alchemy+5(2), balance-1, climb+7(7), craft(bowmaker)+10(7), escape artist+1(2), forgery+9(6), gather info+0(1), handle animal+8(9), intuit dir+4(4), jump+18(18), pick pocket+4(5), ride+14(10), tumble+3(2); combat reflexes, dodge, expertise, far shot, improved disarm, improved trip, iron will, lightning reflexes, point blank shot, precise shot, quick draw, rapid shot, two-weapon fighting, weapon focus(composite longbow)
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/5/4/3/1) (DC = 13 + spell level) 0--Detect Magic, Ghost Sound, Light, Ray of Frost; 1--Erase, Nystul's Magical Aura (2), Shocking Grasp, Unseen Servant; 2--Bull's Strength, Misdirection, Pyrotechnics, Resist Elements; 3--Explosive Runes, Gaseous Form (2); 4--Otiluke's Resilient Sphere. Spellbook: 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Animate Rope, Erase, Identify, Nystul's Magical Aura, Protection from Good, Shocking Grasp, Tenser's Floating Disk, Unseen Servant; 2--Bull's Strength, Misdirection, Pyrotechnics, Resist Elements; 3--Explosive Runes, Gaseous Form, Stinking Cloud, Summon Monster III; 4--Otiluke's Resilient Sphere, Stoneskin
Equip.	MW mighty composite longbow (+3 str), MW light hammer, 36 MW arrow(s), +1 light hammer, MW mithral full plate, MW adamantite large shield, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Remove Paralysis, Potion of See Invisibility, Alchemist's Fire, Thunderstone, 93 gp

Sarah	
Carac.	Female human Rog4; CR 4; HD 4d6+12; hp 27; Init +3; Spd 30 ft; AC 18, touch 13, flat-footed 18 (+3 Dex,+4 armor,+1 armor enh.); BAB +3; Melee quarterstaff +4 two-handed (1d6), or light mace +4 light (1d6); Ranged dart +7 (1d4); SA sneak attack +2d6; SQ evasion, uncanny dodge (AC); AL CN; SV Fort +4, Ref +7, Will +5; Str 11(+0), Dex 17(+3), Con 16(+3), Int 14(+2), Wis 14(+2), Cha 18(+4).
Comp. & Dons	HIDE+9(7), SPOT+7(5), LISTEN+5(3), MOVE SILENTLY+7(5), alchemy+4(2), balance+8(4), bluff+8(4), climb+2(3), disable device+3(1), escape artist+7(5), intimidate+0(1), jump+8(7), open lock+10(7), perform+2(3), pick pocket+6(4), read lips+5(3), sense motive+3(1), tumble+11(7), use rope+6(3); dodge, iron will, run.

Loÿs Montedragon	
Carac.	Male human Mnk5/Rog5; CR 10; HD 5d6+5d8; hp 40; Init +2; Spd 40 ft; AC 17, touch 15, flat-footed 17 (+2 Dex,+1 nat,+1 armor enh.,+1 defl.,+2 Mnk); BAB +6; UBAB +3; Melee unarmed +9/+4 (1d8+3), or club +10/+5 (1d6+4), or sap +10/+5 light (1d6+4); Ranged hand crossbow +10 (1d4+2/19-20); SA sneak attack +3d6; SQ evasion, purity of body, slow fall (20 ft), still mind, stunning attack, uncanny dodge (AC); AL CN; SV Fort +5, Ref +10, Will +6; Str 17(+3), Dex 15(+2), Con 10(+0), Int 14(+2), Wis 13(+1), Cha 7(-2).
Comp. & Dons	HIDE+10(8), SPOT+6(5), LISTEN+7(6), MOVE SILENTLY+7(5), alchemy+4(2), appraise+3(1), balance+11(7), climb+9(6), disable device+8(6), disguise+1(3), escape artist+5(3), handle animal-1(1), jump+12(7), knowledge(arcana)+8(6), open lock+7(5), perform+7(9), pick pocket+7(5), profession(innkeeper)+6(5), tumble+10(6), use rope+6(4); blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, dodge, leadership, point blank shot, unarmed strike.

Tarkam	
Carac.	Male giff Ftr7; CR 9; HD 4d8+7d10+55; hp 119; Init +2; Spd 20 ft; AC 26/23, touch 12, flat-footed 24/21 (-1 size,+2 Dex,+5 nat,+5 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +10; Melee huge spiked chain +19/+14 two-handed (2d6+14), or battleaxe +19/+14 light (1d8+9/x3); Ranged composite longbow +12/+7 (1d8+5/x3); AL LN; SV Fort +14, Ref +5, Will +8; Str 28(+9), Dex 14(+2), Con 20(+5), Int 10(+0), Wis 16(+3), Cha 7(-2).
Comp. & Dons	HIDE-7, SPOT+6, LISTEN+6, MOVE SILENTLY-3, balance-3, climb+9(2), craft(potter)+2(2), escape artist-3, forgery+1(1), heal+5(2), intimidate-1(1), jump+4, swim+11(2); combat reflexes, exotic weapon(huge spiked chain), improved bull rush, iron will, point blank shot, power attack, rapid shot, weapon focus(greatclub).

Khuzdûl Maindor	
Carac.	Male dwarf Exp5; CR 5; HD 5d6+5; hp 25; Init +3; Spd 20 ft; AC 17, touch 13, flat-footed 14 (+3 Dex,+4 armor); BAB +3; Melee quarterstaff +7 two-handed (1d6+4), or light mace +7 light (1d6+4); Ranged heavy crossbow +8 (1d10/19-20); 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 NG; SV Fort +2, Ref +6, Will +7; Str 16(+3), Dex 16(+3), Con 12(+1), Int 19(+4), Wis 17(+3), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+2, SPOT+3, LISTEN+6(3), MOVE SILENTLY+2, appraise+6(2), balance+2, climb+2, concentration+3(2), craft(shipmaker)+12(8), diplomacy+6(3), escape artist+2, gather info+10(7), handle animal+4(1), heal+4(1), intimidate+10(7), intuit dir+4(1), jump+2, knowledge(nobility)+8(4), open lock+6(3), pick pocket+4(2), profession(stablehand)+10(7), ride+7(4), spellcraft+6(2), tumble+3(1); lightning reflexes, power attack.

Gralumka, Champion de Sylvanus	
Carac.	Male half-orc Bbn8/Pal5; CR 13; HD 5d10+8d12+26; hp 118; Init +3; Spd 30 ft; AC 26/22, touch 14, flat-footed 26/22 (+3 Dex,+1 nat,+5 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+1 defl.); BAB +13; Melee scimitar +20/+15/+10 (1d6+6/18-20), or short sword +19/+14/+9 light (1d6+6/19-20); Ranged composite longbow +18/+13/+8 (1d8+6/x3); SA turn undead 4/day; SQ aura of courage, darkvision 60', detect evil, divine grace (+1 to saves), divine health, fast movement, lay on hands, rage 3/day, remove disease 1/week, smite evil, special mount, uncanny dodge (AC), uncanny dodge (flank); AL NG; SV Fort +13, Ref +7, Will +5; Str 21(+5), Dex 16(+3), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 13(+1), Cha 13(+1).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+2(1), LISTEN+8(7), MOVE SILENTLY-1, balance-1, climb+1, disguise+2(1), escape artist+1(2), gather info+4(3), heal+2(1), intimidate+5(4), intuit dir+9(8), jump+1, knowledge(history)+2(2), ride+8(5), swim+9(4), tumble+0(1), wilderness lore+6(5); dodge, power attack, quick draw, run, weapon focus(scimitar).
Sorts	Pal Spells Prepared: (1) (DC = 11 + spell level) 1--Bless Water.

Amaury de Cormaeryn	
Carac.	Male human Ari4; CR 4; HD 4d8-4; hp 24; Init +1; Spd 20 ft; AC 20/18, touch 11, flat-footed 19/17 (+1 Dex,+6 armor,+1 armor enh.,+2 shield); BAB +3; Melee light flail +7 (1d8+2), or light pick +6 light (1d4+2/x4); Ranged composite longbow +5 (1d8+2/x3); AL NG; SV Fort +0, Ref +2, Will +6; Str 14(+2), Dex 12(+1), Con 9(-1), Int 17(+3), Wis 11(+0), Cha 18(+4).
Comp. & Dons	HIDE-5, SPOT+3(3), LISTEN+5(5), MOVE SILENTLY-4(1), appraise+9(6), balance-4(1), climb-4, diplomacy+6, escape artist-5, forgery+7(4), gather info+7(3), handle animal+11(7), jump-4, knowledge(arcana)+9(6), read lips+10(7), ride+3, sense motive+7(7), tumble-4(1), wilderness lore+2(2); expertise, iron will, weapon focus(light flail).

Gherm de Tyr	
Carac.	Male human Pal9; CR 9; HD 9d10+9; hp 69; Init +0; Spd 20 ft; AC 23/20, touch 10, flat-footed 23/20 (+1 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +9; Melee light flail +15/+10 (1d8+5), or light hammer +14/+9 light (1d4+5); Ranged composite longbow +11/+6 (1d8+4/x3); SA turn undead 5/day; SQ aura of courage, detect evil, divine grace (+2 to saves), divine health, lay on hands, remove disease 3/week, smite evil, special mount; AL LG; SV Fort +9, Ref +5, Will +6; Str 18(+4), Dex 11(+0), Con 12(+1), Int 10(+0), Wis 13(+1), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-5(1), SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY-6, balance-6, climb+0(2), concentration+9(8), diplomacy+8(6), escape artist-6, heal+4(3), jump-2, knowledge(religion)+2(2), profession(cook)+4(3), sense motive+3(2), use rope+2(2); blind-fight, improved bull rush, leadership, power attack, weapon focus(light flail).

Majer-Veros	
Carac.	Male dracon Exp7; CR 8; HD 7d6+2d8+9; hp 44; Init +5; Spd 30 ft; AC 21, touch 11, flat-footed 20 (+1 Dex,+5 nat,+4 armor,+1 armor enh.); BAB +6; Melee shortspear +9/+4 two-handed (1d8+4/x3), or punching dagger +9/+4 light (1d4+3/x3); Ranged sling +9/+4 (1d4+2); SQ martial weapon proficiency (greatclub); AL LN; SV Fort +3, Ref +8, Will +6; Str 15(+2), Dex 12(+1), Con 13(+1), Int 17(+3), Wis 13(+1), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	HIDE+0, SPOT+1, LISTEN+2(1), MOVE SILENTLY+0, appraise+8(5), balance+4, bluff+5(2), climb+1, craft(stonemason)+4(1), diplomacy+5, escape artist+0, gather info+5(2), heal+3(2), intimidate+7(4), jump+7, knowledge(arch/eng)+12(9), profession(woodcutter)+12(11), sense motive+8(7), swim+13(3), wilderness lore+5(4); improved initiative, lightning reflexes, multiattack.

Sixte Averroès	
Carac.	Male human Sor6; CR 6; HD 6d4+6; hp 24; Init +5; Spd 30 ft; AC 12, touch 12, flat-footed 11 (+1 Dex,+1 defl.); BAB +3; Melee heavy mace +4 (1d8), or dagger +4 light (1d4/19-20); Ranged light crossbow +6 (1d8/19-20); SQ summon familiar; AL NE; SV Fort +3, Ref +3, Will +4; Str 10(+0), Dex 12(+1), Con 12(+1), Int 13(+1), Wis 9(-1), Cha 13(+1).
Comp. & Dons	HIDE+1, SPOT-1, LISTEN-1, MOVE SILENTLY+2(1), bluff+2(1), concentration+10(9), craft(basketweaver)+2(1), diplomacy+2(1), profession(cook)+0(1), ride+2(1), scry+10(9), spellcraft+9(8); brew potion, improved initiative, spell focus(Transmutation), spell penetration.
Sorts	[Uniquement s'il retrouve un livre de sorts !!] Sor Spells Known: (cast 6/7/5/3) (DC = 11 + spell level) 0--Daze, Detect Magic, Light, Mage Hand, Open/Close, Read Magic, Resistance; 1--Cause Fear, Expeditious Retreat, Reduce, Summon Monster I; 2--Magic Mouth, Misdirection; 3--Major Image.

Syluné Maindargent	
Carac.	Formerly human female 22nd-level mage and 2nd-level fighter) ARMOR CLASS: 4 MOVE: 12, FL 14 (A) HIT POINTS: 77 NO. OF ATTACKS: 2 ALIGNMENT: Neutral good STR 13, DEX 17, CON 25 (18), INT 18, WIS 16, CHA 15

Nominoë le Questeur	
Carac.	Male human Exp5; CR 5; HD 5d6; hp 26; Init +0; Spd 30 ft; AC 16/14, touch 10, flat-footed 16/14 (+4 armor, +2 shield); BAB +3; Melee club +6 (1d6+3), or light mace +6 light (1d6+2); Ranged light crossbow +5 (1d8/19-20); AL CG; SV Fort +3, Ref +3, Will +5; Str 14(+2), Dex 11(+0), Con 11(+0), Int 15(+2), Wis 12(+1), Cha 13(+1).
Comp. & Dons	HIDE-2, SPOT+6(5), LISTEN+2(1), MOVE SILENTLY-2, alchemy+4(2), appraise+10(8), balance-2, bluff+4(3), climb+1(1), craft(cobbler)+10(8), diplomacy+9(8), escape artist+0(2), gather info+3(2), jump+0, knowledge(history)+10(8), open lock+2(2), pick pocket-1(1), profession(sailor)+5(4), sense motive+3(2), spellcraft+3(1), use rope+1(1), wilderness lore+2(1); great fortitude, lightning reflexes, shield proficiency.

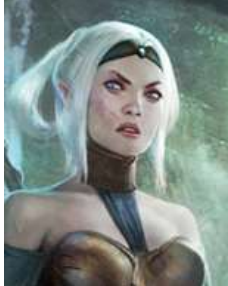
Yann le Solitaire	
Carac.	male human Ftr7/Sor6; CR 13; HD 6d4+7d10+26; hp 88; Init +5; Spd 30 ft; AC 16, touch 12, flat-footed 15 (+1 Dex, +2 nat, +2 armor enh., +1 defl.); BAB +10; Melee spiked chain +15/+10 two-handed (2d4+7), or spiked gauntlet +15/+10 light (1d4+5); Ranged composite shortbow +13/+8 (1d6+4/x3) (from arrow(s): +1d6 cold); SQ summon familiar; AL NG; SV Fort +9, Ref +5, Will +8; Str 18(+4), Dex 13(+1), Con 14(+2), Int 9(-1), Wis 12(+1), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	HIDE+1, SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY+2(1), bluff+5(2), concentration+7(5), craft(sculptor)+1(2), gather info+6(3), jump+10(6), scry+4(5), spellcraft+1(2); blind-fight, dodge, exotic weapon(spiked chain), improved initiative, improved unarmed strike, point blank shot, power attack, rapid shot, spell penetration, sunder.
Sorts	Sor Spells Known: (cast 6/7/6/3) (DC = 13 + spell level) 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Flare, Mage Hand, Mending; 1--Comprehend Languages, Jump, Mage Armor, Protection from Good; 2--Alter Self, Shatter; 3--Magic Circle Against Chaos.
Equip.	+1 mighty composite shortbow (+2 str), +1 spiked gauntlet, 12 +1 arrow(s) (frost), +1 spiked chain, +2 Bracers of Armor, Handy Haversack, Rope of Climbing, Scarab Golembane (iron), Amulet of Natural Armor (+2), Cloak of Charisma (+2), Ring - Protection +1, Potion of Bull's Strength, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Protection From Arrows, Potion of See Invisibility, Scroll of Burning Hands (CL1), Scroll of Color Spray (CL1), 86 gp.

Nadriendel, elfe de Garden	
Carac.	Male wood elf Ftr6; CR 6; HD 6d10+12; hp 41; Init +7; Spd 20 ft; AC 21/19, touch 13, flat-footed 18/16 (+3 Dex, +5 armor, +1 armor enh., +2 shield); BAB +6; Melee trident +10/+5 (1d8+6) and light pick +10 two-handed (1d4+2/x4), or trident +12/+7 (1d8+6), or light pick +12/+7 light (1d4+5/x4); Ranged composite longbow +10/+5 (1d8+4/x3); SQ +2 save vs. enchantment, find hidden portals, low-light vision, sleep immunity; AL CG; SV Fort +7, Ref +5, Will +4; Str 21(+5), Dex 17(+3), Con 15(+2), Int 11(+0), Wis 15(+2), Cha 8(-1).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+6(2), LISTEN+4, MOVE SILENTLY-1, alchemy+1(1), balance-1, climb+1, craft(basketweaver)+4(4), escape artist-1, handle animal+4(5), jump+2(1), open lock+5(2), ride+5, search+2; ambidexterity, combat reflexes, improved initiative, improved unarmed strike, point blank shot, power attack, two-weapon fighting.

Eltaris, Commandeur des Lignes Sindiath	
Carac.	male gray elf Ftr5/Wiz8; CR 13; HD 8d4+5d10+26; hp 84; Init +3; Spd 3 ft; AC 25/22, touch 14, flat-footed 22/19 (+3 Dex, +1 nat, +5 armor, +2 armor enh., +2 shield, +1 shield enh., +1 defl.); BAB +9; Melee heavy pick +13/+8 (1d6+4/x4), or short sword +13/+8 light (1d6+4/19-20); Ranged throwing axe +13/+8 (1d6+4); SQ +2 save vs. enchantment, find hidden portals, low-light vision, sleep immunity, summon familiar; AL CG; SV Fort +7, Ref +6, Will +8; Str 17(+3), Dex 16(+3), Con 15(+2), Int 19(+4), Wis 13(+1), Cha 10(+0).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+5(2), LISTEN+3, MOVE SILENTLY-1, alchemy+7(3), balance+2(3), climb+5(6), concentration+12(10), disguise+2(2), escape artist-1, forgery+7(3), handle animal+9(9), intuit dir+3(2), jump-1, knowledge(arcana)+9(5), knowledge(history)+9(5), profession(miner)+3(2), ride+5, scry+10(6), search+6, spellcraft+13(9), swim+10(7), tumble+0(1), use rope+4(1); extend spell, improved bull rush, improved unarmed strike, power attack, run, scribe scroll, spell penetration, still spell, sunder, track.
Sorts	Wiz Spells Prepared: (4/5/4/4/3) (DC = 14 + spell level) 0--Light, Mending, Prestidigitation, Resistance; 1--Alarm, Color Spray, Detect Secret Doors, Feather Fall, Mount; 2--Detect Thoughts (2), Leomund's Trap (2); 3--Displacement, Summon Monster III (3); 4--Bestow Curse, Stoneskin (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--Alarm, Cause Fear, Color Spray, Detect Secret Doors, Detect Undead, Feather Fall, Identify, Mount, Obscuring Mist; 2--Daylight, Detect Thoughts, Leomund's Trap, Melf's Acid Arrow; 3--Displacement, Gaseous Form, Summon Monster III, Tenser's Transformation; 4--Bestow Curse, Fire Trap, Lesser Geas, Stoneskin.
Equip.	+1 throwing axe, +1 short sword, +1 heavy pick, +2 breastplate, +1 adamantite large shield (bashing), Ring - Mind Shielding, Amulet of Health (+2), Amulet of Natural Armor (+1), Ring - Protection +1, Potion of Aid, Potion of Delay Poison, Potion of Invisibility, Potion of Jump (2), Potion of Love, Potion of Spider Climb, Scroll of Mount (CL1) (2), Scroll of Protection From Arrows (CL3), 63 gp.

PNJs « Le Sceau des Sept Sœurs »

	BAEN FALLENDAN
	Adeptes de magie sauvage, Seigneur profond de l'Enclave, il se méfie des complots de Saaktaanith
Demi-elfe d'alignement CB, magicien de niveau total 32, pratiquant la magie sauvage	

	KAELDARRA
	Elfe chronomancienne et membre de l'Enclave, elle est déterminée à sauver ce qui peut l'être de Toril
Elfe de lune chronomancienne de niveau 35 et d'alignement LN	

	KRINTH
	Anciens humains, pervertis par la Toile d'Ombre, ce sont les esclaves de l'Enclave

	FRERE CONVERS
	Disciples de Shar et membres de la Lune noire, ils sont chargés des tâches administratives de gestion de Castelombre
Moine ou prêtre de Shar, niveau 5	

	FRERE NOCTURNE
	Anciens apprentis, ce sont les instructeurs de Castelombre pour tout ce qui concerne le profane
Moine/Sorcier de Shar, niveau 6/5	

	MAIN DE SHAR
	Équivalents des frères nocturnes pour le divin, ils représentent la voix de Shar
Prêtre de Shar, niveau 7	


	ADEPTES DE LA NUIT
	Aussi surnommés « novices », tous ne survivent à l'année d'entraînement sur Castelombre
Moine niveau 4	

	PERE ALORGOTH
	Père Abbé de Castelombre, Responsable du culte, aussi appelé « Flamme des Ténèbres »
Prêtre de Shar, niveau 15	


	GREGAN L'INQUISITEUR
	Un des frères nocturnes spécialisé dans les techniques d'infiltration, il descend d'une longue lignée d'inquisiteurs
Moine/Sorcier, niveau 6/7	


	FRERE ROMAN
	Ancien « espoir » du culte de Shar, désarçonné par sa rencontre avec Moïra
Fantôme	

	MOÏRA
	Fidèle de Sélûné et à la foi de ses ancêtres, sa rencontre avec Roman va changer sa vie

	FRERE ALMODIUS
	Contemporain de Roma, il en jalouse l'influence et se servira de Moïra pour assouvir son ambition


	MOINE D'AMAUNATOR
	Anciens disciples du dieu solaire et premiers habitants des lieux, leur perversion par Shar les a maudits
Âme-en-peine	

	CYRIC
	Maître des intrigues, sa folie le rend extrêmement dangereux
Prêtre 3/Voleur 20/Assassin 10/Illusionniste 20	

	SHAR
	Connue sous divers noms, elle domine les Ombres depuis son domaine du Palais de la Perte
XXX	

Choisis de Mystra

	ORAGIE
	Célèbre rôdeuse itinérante, spécialiste du Cormyr et des Vaux
Rencontrée à la sortie du désert d'Anauroch	
Informe les PJs sur Kartas, le voleur de l'Anneau, et les oriente vers la Haute Forêt pour retrouver Huictotlan, son confident	

	QILUE VELADORN
	Seule des Sept Sœurs à être une elfe noire, prêtresse d'Elistraee
Rencontrée à Mhiilanniir alors qu'elle est emprisonnée par le dragon Chloracidara	

	LA SIMBULE
	Sorcière dirigeant de fait l'Aglarond, farouche opposante aux Sorciers rouges du Thay
Rencontrée au monastère de Mortneige, alors qu'elle s'efforce de comprendre ce que cherchent ici les Sorciers du Thay	
Ne s'opposera pas aux PJs tant que ceux-ci respectent les lieux et les connaissances qui y sont rassemblées	

	AMBARRA
	Rôdeuse membre des Ménestrels
Rencontrée au sud de la Haute Forêt, à la tête des forces qui s'opposent aux troupes de l'Athalantar, qui veulent en étendre les frontières	

	ALUSTRIEL
	Première Dame des Marches d'Argent
Rencontrée à Lunargent, principalement au retour des Monts Etoilés, après avoir retrouvé l'Etoile Sombre	

	LAERALE
	Femme de Khelben Bâton-Noir et dirigeante des Lunétoiles
Rencontrée à Eauprofonde, après la tentative d'assassinat sur Khelben	
Charge les PJs de comprendre les buts poursuivis par les compagnies marchandes	

	SYLUNE
	Seule des Sept Sœurs à être décédée, apparaît sous forme de fantôme
Rencontrée dans la prison des compagnies marchandes dans l'espace	
Va permettre aux PJs de comprendre où ils sont et va les aider à s'enfuir	

	KHEL BEN
	Principal magicien d'Eauprofonde et membre des Seigneurs masqués

	ELMINSTER
	Plus haut magicien du continent, on le dit immortel

« Frère convers »	
Carac.	Male human Mnk5; CR 5; HD 5d8+5; hp 31; Init +7; Spd 40 ft; AC 15, touch 15, flat-footed 12 (+3 Dex,+2 Mnk); BAB +3; UBAB +3; Melee unarmed +7 (1d8+4), or quarterstaff +8 two-handed (1d6+6), or kama +8 light (1d6+5); Ranged light crossbow +8 (1d8/19-20); SQ evasion, purity of body, slow fall (20 ft), still mind, stunning attack; AL LE; SV Fort +5, Ref +7, Will +5; Str 18(+4), Dex 17(+3), Con 12(+1), Int 11(+0), Wis 12(+1), Cha 11(+0).
Comp. & Dons	HIDE+4(1), SPOT+3(2), LISTEN+1, MOVE SILENTLY+3, balance+5, climb+8(4), concentration+6(5), craft(painter)+1(1), jump+6, knowledge(arcana)+3(3), pick pocket+4(1), ride+7(4), swim+9(5), tumble+10(7), use rope+4(1); combat reflexes, deflect arrows, dodge, improved initiative, unarmed strike.
Equip.	MW light crossbow, +1 kama, 16 MW bolt(s), MW quarterstaff, Potion of Protection From Elements (cold), Potion of Spider Climb, shuriken fantômes (1D4+3 dégâts +1D4 froid ou nécro), 74 gp

« Frère nocturne » (Instructeur)	
Carac.	Male human Mnk6/Sor5; CR 11; HD 5d4+6d8; hp 41; Init +6; Spd 50 ft; AC 15, touch 15, flat-footed 13 (+2 Dex,+3 Mnk); BAB +6; UBAB +4; Melee unarmed +10/+5 (1d8+4), or quarterstaff +11/+6 two-handed (1d6+6), or handaxe +11/+6 light (1d6+4/x3); Ranged light crossbow +10 (1d8/19-20); SQ evasion, purity of body, slow fall (30 ft), still mind, stunning attack, summon familiar; AL LE; SV Fort +6, Ref +8, Will +11; Str 18(+4), Dex 15(+2), Con 11(+0), Int 7(-2), Wis 15(+2), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+4(2), SPOT+2, LISTEN+5(3), MOVE SILENTLY+2, appraise-1(1), balance+3(1), climb+8(4), concentration+2(2), diplomacy+4(1), escape artist+4(2), handle animal+4(1), scry+2(4), spellcraft-1(1), swim+7(3), tumble+6(4); combat reflexes, deflect arrows, dodge, enlarge spell, improved initiative, improved trip, point blank shot, unarmed strike.
Sorts	Sor Spells Known: (cast 6/7/5) (DC = 13 + spell level) 0--Arcane Mark, Disrupt Undead, Mage Hand, Mending, Prestidigitation, Resistance; 1--Change Self, Color Spray, Comprehend Languages, Magic Weapon; 2--Leomund's Trap, Tasha's Hideous Laughter
Equip.	MW light crossbow, MW handaxe, 36 MW bolt(s), MW quarterstaff, Potion of Alter Self, Potion of Spider Climb, Potion of Tongues, Scroll of Fire Shield (CL7), Scroll of Ray of Enfeeblement (CL1), Tanglefoot Bag, shuriken fantômes (1D4+3 dégâts +1D4 froid ou nécro),54 gp.

« Main de Shar »	
Carac.	Male human Clr7; CR 7; HD 7d8; hp 44; Init -1; Spd 20 ft; AC 18/16, touch 9, flat-footed 18/16 (-1 Dex,+7 armor,+2 shield); BAB +5; Melee shortspear +6 two-handed (1d8/x3), or dagger +6 light (1d4/19-20); Ranged sling +6 (1d4); SA greater turning 1/day, smite (+4/+7) 1/day, turn undead 4/day; AL LE; SV Fort +5, Ref +1, Will +7; Str 10(+0), Dex 8(-1), Con 11(+0), Int 9(-1), Wis 14(+2), Cha 12(+1).
Comp. & Dons	HIDE-8, SPOT+2, LISTEN+2, MOVE SILENTLY-8, balance-8, climb-7, concentration+5(5), escape artist-8, heal+3(1), jump-7, knowledge(religion)+7(8), spellcraft+5(6); brew potion, combat casting, heighten spell, spell focus(). Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/5+1/4+1/2+1/1+1) (DC = 12 + spell level) 0--Detect Magic, Guidance, Purify Food and Drink (2), Read Magic, Resistance; 1--Cause Fear, Comprehend Languages, Curse Water, Detect Undead, Shield of Faith, `Endure Elements; 2--Calm Emotions, Death Knell, Desecrate, Silence, `Shatter; 3--Create Food and Water, Negative Energy Protection, `Contagion; 4--Poison, `Inflict Critical Wounds. Domain Spells: (destruction, sun): 1--Inflict Light Wounds, Endure Elements; 2--Shatter, Heat Metal; 3--Contagion, Searing Light; 4--Inflict Critical Wounds, Fire Shield.
Equip.	MW sling, MW dagger, 19 MW sling bullet(s), MW shortspear, MW half-plate, MW large steel shield, Scroll of Inflict Light Wounds (CL1), Scroll of Speak with Dead (CL5), shuriken fantômes (1D4+3 dégâts +1D4 froid ou nécro), 92 gp

« Adept de la Nuit » (Novice)	
Carac.	Male human Mnk4; CR 4; HD 4d8-1; hp 26; Init +6; Spd 40 ft; AC 13, touch 13, flat-footed 11 (+2 Dex,+1 Mnk); BAB +3; UBAB +3; Melee unarmed +6 (1d8+3), or club +7 (1d6+3), or nunchaku +7 light (1d6+3); Ranged shuriken +6 (1+3); SQ evasion, slow fall (20 ft), still mind, stunning attack; AL LE; SV Fort +3, Ref +6, Will +5; Str 16(+3), Dex 15(+2), Con 9(-1), Int 7(-2), Wis 12(+1), Cha 4(-3). Skills and Feats: Equipment:.
Comp. & Dons	HIDE+2, SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY+2, balance+6(4), climb+5(2), concentration+0(1), diplomacy-1(2), knowledge(arcana)+2(4), profession(rancher)+3(2), tumble+4(2), use rope+3(1), wilderness lore+2(1); combat reflexes, deflect arrows, improved initiative, toughness, unarmed strike.
Equip.	MW shuriken, MW nunchaku, 16 shuriken, MW club, Potion of Vision, Tanglefoot Bag, shuriken fantômes (1D4+3 dégâts +1D4 froid ou nécro)

Père Alorgoth (« Flamme des Ténèbres »)	
Carac.	Male human Clr15; CR 15; HD 15d8+30; hp 109; Init +0; Spd 20 ft; AC 20/18, touch 10, flat-footed 20/18 (+8 armor,+2 shield); BAB +11; Melee morningstar +14/+9/+4 (1d8+2), or spiked gauntlet +14/+9/+4 light (1d4+2); Ranged heavy crossbow +13 (1d10/19-20); SA turn undead 5/day; SQ evil spells +1 caster lvl; AL LE; SV Fort +11, Ref +5, Will +13; Str 14(+2), Dex 10(+0), Con 15(+2), Int 13(+1), Wis 19(+4), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-5, SPOT+4, LISTEN+4, MOVE SILENTLY-5, balance-4(1), climb-3, concentration+20(18), diplomacy+10(8), escape artist-5, heal+6(2), jump-3, knowledge(arcana)+3(2), knowledge(religion)+12(11), profession(innkeeper)+9(5), scry+5(4), spellcraft+19(18), wilderness lore+5(1); blind-fight, brew potion, craft wondrous item, empower spell, power attack, scribe scroll, silent spell.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1/1+1) (DC = 14 + spell level) 0--Create Water, Cure Minor Wounds, Guidance (2), Mending, Virtue; 1--Bane, Doom, Protection from Law (2), Random Action, Sanctuary, `Change Self; 2--Calm Emotions, Enthrall, Make Whole, Shatter, Silence, Speak with Animals, `Desecrate; 3--Continual Flame, Create Food and Water, Dispel Magic, Helping Hand, Negative Energy Protection, Protection from Elements, `Nondetection; 4--Control Water, Dismissal, Giant Vermin, Repel Vermin (2), `Unholy Blight; 5--Atonement, Dispel Law, Ethereal Jaunt, Spell Resistance, `False Vision; 6--Etherealness, Heroes' Feast, Wind Walk, `Mislead; 7--Blasphemy, Greater Scrying, `Screen; 8--Unholy Aura, `Unholy Aura. 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; 7--Blasphemy, Screen; 8--Unholy Aura, Polymorph Any Object.
Equip.	MW heavy crossbow, MW spiked gauntlet, 23 MW bolt(s), MW morningstar, MW full plate, MW mithral large shield, Candle of Truth, Necklace of Prayer Beads (blessing), Scroll of Bull's Strength (CL3), Scroll of Dispel Good (CL9), Scroll of Magic Circle against Chaos (CL5), Scroll of Remove Curse (CL5), Scroll of Searing Light (CL5), 76 gp.

Gregan l'Inquisiteur	
Carac.	Male human Mnk6/Sor7; CR 13; HD 7d4+6d8+13; hp 69; Init +2; Spd 50 ft; AC 15, touch 15, flat-footed 13 (+2 Dex,+3 Mnk); BAB +7; UBAB +4; Melee unarmed +11/+6 (1d8+4), or quarterstaff +13/+8 two-handed (1d6+6), or dagger +12/+7 light (1d4+4/19-20); Ranged javelin +10/+5 (1d6+4); SQ evasion, purity of body, slow fall (30 ft), still mind, stunning attack, summon familiar; AL LE; SV Fort +8, Ref +9, Will +12; Str 19(+4), Dex 15(+2), Con 12(+1), Int 12(+1), Wis 14(+2), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+3(1), SPOT+4, LISTEN+9(5), MOVE SILENTLY+2, appraise+2(1), balance+9(7), concentration+17(16), diplomacy+6(3), disguise+6(3), escape artist+3(1), intimidate+5(2), knowledge(arcana)+9(8), knowledge(history)+5(4), ride+3(1), scry+6(5), sense motive+5(3), spellcraft+8(7); alertness, blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, improved trip, improved unarmed strike, spell penetration, unarmed strike, weapon focus(quarterstaff).
Sorts	Sor Spells Known: (cast 6/7/7/5) (DC = 13 + spell level) 0--Detect Magic, Detect Poison, Flare, Mage Hand, Open/Close, Prestidigitation, Read Magic; 1--Color Spray, Enlarge, Identify, Protection from Evil, True Strike; 2--Detect Thoughts, Flaming Sphere, Levitate; 3--Protection from Elements, Secret Page.
Equip.	MW javelin, MW dagger, MW quarterstaff, Scroll of Burning Hands (CL1), Scroll of Chain Lightning (CL11), Scroll of Forceful Hand (CL11), 45 gp

Annexe 2 : Aides de jeu

Quand et comment les utiliser ?

Les aides de jeu sont prévues pour un chapitre donné mais dépendent des actions des joueurs, et donc peuvent être utilisées dans un chapitre précédent ou suivant.

Les aides de jeu « géographiques » décrivent une région donnée et peuvent être distribuées dès le début de la campagne à un PJ s'il en est originaire. Si non, elle est distribuée en début de chapitre afin de refléter la connaissance locale qu'acquière les PJs en arrivant dans une région.

Les aides de jeu « thématiques » détaillent de façon imagée un sujet précis ou un concept. Elles peuvent être distribuées en début de campagne si un PJ est normalement familier du sujet traité. Elles peuvent également être distribuées en cas de recherches faites par les PJs dans des bibliothèques (en particulier à Lunargent, à Eauprofonde ou à Mortneige) ou auprès de sages.

Elles doivent de toute façon servir d'inspiration au MJ pour animer le chapitre plus particulièrement concerné par l'aide.

Tableau récapitulatif

Nom	Chapitre	Relation au scénario
Abécédaire des Royaumes	1	Description rapide des caractéristiques des Royaumes Oubliés, depuis les villes jusqu'aux divinités, en passant par différents concepts spécifiques
Le Nord dans les Royaumes Oubliés	1	Description de la région Nord, entre la côte des Epées et Anauroch, théâtre principal de la campagne
Précis d'histoire d'Abeir-Toril	1	Retour rapide sur l'histoire des royaumes avec un rappel des derniers événements et de l'évolution en cours
Les Marches d'Argent	2	Description de cette région, entre l'Épine du Monde et la Haute Forêt, comprenant Lunargent et Sundabar
La Gemme du Nord	2	Présentation de la ville de Lunargent, de son histoire, de son organisation politique et de ses différents quartiers
Anauroch	2	Description du désert, de ses différentes régions, de son climat et de ses habitants, à distribuer à Lunargent
Petit précis de Forge	2	Présentation des différentes techniques de forge et des métaux, à distribuer idéalement à Sundabar, avant l'entrée en Anauroch
Les Ménestrels aujourd'hui	2+	Présentation de cet ordre qui vise à maintenir un équilibre des différentes forces des Royaumes
La Haute Forêt et ses secrets	3	Description de cette immense forêt, de ses lieux principaux et de ses habitants
Histoire et légendes de Mystra	3	Présentation historique de Mystra et de ses différentes représentations, ainsi que de son culte
Les Sept Sœurs	3	Histoire et caractéristiques des sept femmes choisies par Mystra pour la représenter
Des croyances nombrilistes des elfes	3	Présentation rapide des légendes elfiques sur la création de leur peuple et tableau des différents dieux
Fantasmes et légendes des anneaux	3	Présentation rapide des notions attachées au concept d'anneau et rappel de quelques anneaux célèbres
Religion et Monachisme	4	Présentation de l'influence de la religion sur la vie quotidienne et focus sur la pratique monastique
Disciples d'Oghma, discipline de l'âme	4	Présentation de l'ordre des Chartreux, fidèles d'Oghma dédiés à la conservation du Savoir jusqu'à l'extrême
L'Anneau de l'Hiver	4	Historique et vague aperçu des pouvoirs de l'Anneau de l'Hiver, sans éléments précis
Le Royaume de l'Athalantar	5	Description de ce nouveau royaume, situé au sud de la Haute Forêt, et de ses sites principaux
Le Druidisme et ses mystères	5	Présentation de la culture druidique en général, des principales fêtes et la philosophie qui l'entoure
Convergences et divergences des cultes de Sylvanus et	5	Présentation successives des deux cultes, avec un fond similaire mais des pratiques très différentes

d'Uthgardt		
Précis de Sylvestre	5	Présentation du langage sylvestre, de ses particularités orales et de son alphabet, avec le nom de chaque PJ en sylvestre
La Couleur du Dragon	6	Rappel sur les différentes espèces de dragon, ce en quoi elles s'opposent et ce sur quoi elles se retrouvent
De Draconis Cultus	6	Mémoire sur le Culte du Dragon, son histoire, ses buts et son implantation
L'Etoile Sombre	6	Présentation des pouvoirs et de l'historique des différentes pièces de cette relique
Ombres et Lumières	6	Histoire de la rivalité entre Shar et Sélûné
Précis d'Astronomie	6	Présentation des principales constellations du ciel faerûnien et des croyances auxquelles elles sont rattachées
De l'Origine du Monde	6	Chronique des premiers âges, du point de vue des Monts Etoilés
Eauprofonde	7	Description générale de la ville puis focus sur les différents quartiers et leurs spécificités
Les pouvoirs derrière le trône	7	Présentation des Lunétoiles, force montée par les Seigneurs d'Eauprofonde pour contrer les complots internes à la ville
L'Art du Commerce	7	Rappel sur les conditions d'exercice du commerce dans le Nord des Royaumes et principales compagnies marchandes
La Compagnie du Trône de Fer	7	Présentation de la compagnie marchande et de ses liens supposés ou réels avec le Zhentarim
Le Noir Réseau	7	Présentation historique et politique du Zhentarim, de ses pratiques et de ses objectifs
Le Priakos des Six Coffres	7	Présentation de la compagnie marchande et de son lien avec Waukyne, avec un encart sur la disparition de cette dernière
Dans l'Ombre des Voleurs	7	Présentation et histoire de cette guilde de voleurs devenue compagnie marchande
Culte de Shar et magie d'Ombre	7	Pratiques et organisation des fidèles de Shar avec un encart sur les subtilités de la Toile d'Ombre
Auprès de la Dame de Malheur	7	Présentation du culte de Shar, de son dogme, de ses rites et de ses objectifs
Au service de la Dame d'Argent	7	Présentation équivalente du culte de Sélûné
Délices et surprises du Plan de l'Ombre	7	Présentation pratique du Plan de l'Ombre, de ses particularités physiques et magiques et de ses habitants
Les mystères du Thay et de ses sorciers rouges	7	Présentation du pays de Thay et de ses dirigeants, avec la compagnie marchande des Associés du Pentacle en toile de fond
Secrets du retour de Pénombre	7	Secrets de la ville de Pénombre, de sa disparition puis de sa réapparition, et de sa vitrine légale de l'Aigle à Deux Têtes
L'Enclave interdite	7	Description de l'organisation de l'Enclave interdite et présentation de ses principaux dirigeants
Mystères et secrets des Malaugryms	7	Fiche des Lunétoiles sur les Malaugryms, avec leur origine et leurs motivations, et sur les individus identifiés
Guide du voyageur stellaire	8	Description des subtilités et des dangers du voyage entre les sphères cristallines
Des races et des mystères	8	Présentation des différentes races exotiques susceptibles d'être rencontrées dans l'espace
Un brin de supériorité dans un gant d'arrogance	8	Présentation approfondie des elfes de l'espace et notamment des objectifs poursuivis par la Marine impériale
Présentation historique et géographique de la Sphère d'Ombre	8	Description de l'histoire et des différentes planètes de la sphère d'Ombre
Horizons lointains	8	Présentation plus ou moins réaliste des différents plans d'existence et des sphères cristallines
Bienvenue sur le Rocher de Bral	8	Présentation de l'histoire et des différents lieux remarquables du Rocher de Bral
Anatomie d'un cataclysme	9	Déroulement secret des événements qui conduisent à l'assassinat de Mystra et au grand Cataclysme
Deux yeux à travers le temps	9	Description d'une alternative à la fin de campagne, par le biais de la création d'une nouvelle trame temporelle
La Geste du Superbe	3+	Résumé des épisodes précédents, à distribuer à chaque reprise de chapitre, sur un ton parfois décalé par rapport à la réalité

Sources

Ne sont citées ci-dessous que les sources complémentaires citées au début de l'ouvrage et à celles citées au début de chaque chapitre :

- <http://www.mando-web.info/index.php> => description des dragons et des divinités elfiques
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Forge> et autres pages liées => description de la forge, des différents types de fourneaux...
- « Magic of Faerûn » => description des différents métaux « magiques » des Royaumes
- « Dragons of Faerûn » => présentation du Culte du Dragon, des repaires draconiques, des dracoliches...
- « L'Éternelle-Rencontre » => présentation de la culture elfique et des secrets des elfes
- <http://www.candlekeep.com/library/articles/stars.htm> => présentation des principales constellations et planètes des Royaumes
- <http://www.candlekeep.com/library/articles/retreat.htm> => présentation de la Retraite Elfe, de la prophétie du Tirandiel Arcanum et de la Garde Phénix
- <http://www.luxsanctuary.com/> => site dédié à l'ésotérisme, aux traditions celtiques...
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Chartreux> => présentation objective de l'ordre originel des Chartreux, qui sert d'inspiration aux fidèles d'Oghma
- <http://www.chartreux.org/fr/frame.html> => site officiel des Chartreux, avec des photos, des précisions sur leur mode de vie...
- [http://fr.wikipedia.org/wiki/Sept_S%C5%93urs_\(Royaumes_oubli%C3%A9s\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Sept_S%C5%93urs_(Royaumes_oubli%C3%A9s)) => présentation synthétique des Sept Sœurs de Mystra
- => page décrivant l'Anneau de l'Hiver, son histoire et ses caractéristiques techniques
- <http://www.jewelryexpert.com/articles/Famous-Rings.htm> => page en anglais sur les anneaux historiques célèbres ayant servi d'inspiration pour son équivalent dans les Royaumes
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Breton> => inspiration pour le langage sylvestre et les prénoms des PJs
- Oghams => inspiration pour décrire l'alphabet sylvestre
- « Grand Tour of the Realms » => Chronologie détaillée des premiers âges de l'histoire des Royaumes
- <http://lens.anthony.free.fr/index.php> => inspiration pour les aides de jeu sur le voyage dans l'espace et la présentation des sphères cristallines
- « De Nouveaux Royaumes », aide de jeu publié sur www.Le-Scriptorium.com => Présentation de l'Enclave interdite et du déroulement du Cataclysme menant aux Royaumes 4^{ème} édition

Abécédaire des Royaumes

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Mortneige

Abeir-Toril : Abeir-Toril, ou plus communément Toril, est le nom de la planète sphérique sur laquelle se trouvent les Royaumes Oubliés et Faerûn (nom du continent principal). Ce nom archaïque, signifiant "Berceau de la Vie", est rarement utilisé dans la vie courante.

Anauroch : cette région inculte formée de steppes polaires, de dunes de sable, de rocaille et de déserts de glace domine toute la portion nord des Royaumes, s'étendant presque jusqu'au Lac des Dragons, depuis le plus haut point connu. Elle recouvre un empire mythique, le Néthérial, autrefois doté d'une mer intérieure et de terres fertiles mais transformé à la suite du cataclysme cause de la chute de cet empire.

Aventuriers : les groupes d'aventuriers sont nombreux dans les Royaumes; tolérés dans la plupart des endroits, ils participent d'une longue tradition. Certains pays, comme le Cormyr, exigent que ces compagnies obtiennent une charte royale pour opérer en leur sein. D'autres tels que l'Amn interdisent la présence d'aventuriers dans leurs frontières. Les groupes les plus connus sont La Compagnie du Loup, Les Quatre, la Compagnie de la Rose, Les Chevaliers de Myth Drannor, Les Neufs...

Barbares : de nombreuses régions des Royaumes Oubliés sont encore sauvages. Ces terres ne sont pas désertes, car en plus des créatures monstrueuses et des tribus inhumaines, on y trouve souvent des groupes d'humains qui y survivent confortablement, bien que de manière primitive.

Le Nord des Royaumes est la patrie des « barbares d'Uthgardt », du nom de leur divinité principale, qui sont en réalité les habitants originels de ce territoire. Regroupés en tribus dotées d'un animal totem (loup, ours, corbeau, élan...), elles disposent d'une culture bien supérieure à celle que leur accordent les habitants dits « civilisés » des villes et villages. Respectant profondément la Nature, ils haïssent les orques et ceux qui menacent la tranquillité de leurs sanctuaires.

Calendrier : Bien que les mois soient eux-mêmes standardisés, le système de datation varie selon les endroits. Le calendrier d'Harptos est cependant le plus courant et est celui utilisé dans tout le Nord. L'année se compose de 365 jours : 12 mois de 30 jours et 5 jours de fête en milieu de saison. Les mois sont appelés de la façon suivante : Martel (fête de l'Hiver fatal), Alturiak, Ches, Tarsakh (fête de l'Herbeverte), Mirtul, Kythorn, Flammerige (fête de la Longue nuit), Eleasias, Eleint (fête des Grandes Moissons), Marpenoth, Uktar (fête de la Lune), Nocteuse.

Les noms des années portent l'appellation de Roulement des Années, et viennent de prédictions publiées sous ce titre par le fameux Sage Disparu, Augathra le Fou : Années du Ver, du Prince, des Ombres (1358), ... de l'Écu, de la Bannière (1368), du Gantelet, ... du Chaudron (1378), du Fief perdu, ... du Feu bleu (1385), des Ennemis pardonnés, de l'Homme en marche, de l'œil, du Parchemin (1392), de l'Anneau, des Morts, de la Mort silencieuse...

Château-Suif : ce complexe de plusieurs tours perchées sur un contrefort de roche volcanique dominant la mer est devenu après la mort de son propriétaire, Alaundo le Prophète, un havre de vénération de sa mémoire, aussi bien que d'accumulation de toutes connaissances. Il y est possible de consulter des sages très compétents et de copier des livres mais tout ceci à des tarifs assez élevés.

Il se murmure qu'une deuxième bibliothèque a été créée il y a plusieurs années dans un lieu secret du Nord des Royaumes pour y abriter d'autres manuscrits sur lesquels les moines font des recherches mais qu'il n'est pas possible de consulter.

Château-Zhentil : perché à l'extrémité ouest de la Mer de Lune, Château-Zhentil est une grande cité fortifiée et l'un des principaux ports de la région, dominé par un gigantesque temple dédié à Baine. La ville constitue la base principale du Zhentarim bien que la cité et sa population ne soit pas totalement sous la coupe du Noir Réseau.

Cormyr : faisant partie de la poignée de véritables nations du Nord, le Cormyr englobe les terres situées entre le Lac des Dragons et Anauroch, au nord-ouest de la Mer des Etoiles Déchues. Ce pays occupe une position stratégique sur les Routes de Commerce venant des cités de la Mer de Lune au nord-est, des Vaux à l'est, de la Mer Intérieure et des royaumes de la Côte des Epées.

Côte des Epées : C'est le nom donné à la côte Nord des Royaumes, qui s'étend de Baldur jusqu'aux territoires glacés. Une grande partie des échanges marchands de Toril passe par cette côté, que ce soit par la voie maritime ou par la voie terrestre, la Route du Commerce longeant la côté sur sa quasi-totalité.

Dragons : ce sont les créatures les plus dangereuses et les plus rares qui se puissent rencontrer dans les Royaumes Oubliés. Un dragon en proie à la fureur peut niveler une cité entière. Ces créatures varient en taille et en capacités, mais sont généralement des gigantesques reptiles ailés pouvant cracher du feu, l'acide, le froid ou autres substances déplaisantes.

Eauprofonde : Eauptrofonde est la cité la plus importante, celle possédant le plus d'influence du Nord, et même peut-être de Faerûn. Elle est devenue le confluent commercial des Royaumes du Nord. Plus de 100.000 personnes y résident, soit plus que dans toutes les cités du Cormyr. C'est un endroit où l'on tolère les différentes races, religions et modes de vies. Ce fait a encouragé le commerce, permettant à Eauptrofonde de devenir une gigantesque et éclectique cité.

Elfes : les elfes forment l'une des races principales des Royaumes Oubliés. Ils régnaient sur de grandes superficies de terrain après l'époque des dragons et avant la venue des humains. La majorité de ces êtres a maintenant fui l'assaut de l'humanité, cherchant des forêts plus calmes. Ils ne sont plus qu'une fraction de ce qu'ils étaient il y a seulement un millénaire. Il existe 5 sous-races d'elfes : les Elfes Dorés (les plus secrets), de Lune (les plus courants), Sauvages (les plus discrets), Marins et Noirs. Il est de notoriété publique que la disparition progressive des elfes depuis plusieurs années est due à un mouvement volontaire, appelé « Retraite », visant à regrouper les elfes sur leur île de l'Éternelle-Rencontre, au-delà de la Mer des Épées.

Haute Forêt : Vestige d'un des premiers temps du monde, à une époque où les elfes, les dragons et les géants régnaient sur un continent couvert de végétation, c'est aujourd'hui un refuge pour de multiples races sylvestres, mais également pour quelques humaines, essentiellement des druides, rôdeurs ou aventuriers capables de survivre dans un environnement rarement favorable. C'est une forêt très fermée que les routes préfèrent éviter plutôt que traverser. Les montagnes les plus hautes des Royaumes se trouvent à leur centre : Les Monts Etoilés restent inaccessibles en raison du froid qui y règne et des vents extrêmement violents qui y soufflent en permanence.

Humanité : l'humanité, l'une des races les plus répandues et les plus puissantes des Royaumes Oubliés, est considérée comme dominante dans cette région de Faerûn. La couleur de peau des humains va de la pâleur quasi-translucide des Lantanes à la noirceur des indigènes d'Unther, en passant par toutes les variations imaginables, mais le concept de sous-race n'existe pas au sein de l'humanité.

Langages : La plupart des gens habitant au nord-est de la Mer des Étoiles Déchues sont lettrés, jusqu'à un certain point du moins. Ce n'est pas le cas dans la totalité des Royaumes. Presque toutes les créatures intelligentes comprennent et parlent le commun (avec des accents différents et des subtilités de vocabulaire) bien qu'elles puissent feindre le contraire. Il existe plusieurs langages écrits mais en moins grand nombre que les langages parlés : le commun moderne, le Ruathlek (langage des illusionnistes), le Thorass (langue commerciale écrite et langage universel des Royaumes d'autrefois), l'Espruar (langage des Elfes Argentés, utilisé par la plupart des elfes pour envoyer leurs messages dans les Royaumes), les Runes Dethek (runes naines inscrites sur du métal mais plus généralement sur la pierre)...

Maztica : Vaste continent situé de l'autre côté de la Mer des Épées, c'est la découverte majeure des vingt dernières années à mettre au crédit des compagnies marchandes. Elle a permis l'apparition de denrées telles que le cacao, le tabac ou le maïs. Elle a surtout permis un prodigieux essor des échanges maritimes et l'enrichissement des compagnies responsables de l'organisation des convois. Elle a malheureusement également accentué les actes de piraterie et l'apparition des corsaires, pirates officiellement affiliés à des villes ou des États.

Ménestrels : les Ménestrels forment une mystérieuse organisation d'aventuriers de haut niveau, en particulier bardes et rangers, opérant dans le Nord. Leurs buts, leurs effectifs et leurs identités exactes sont inconnus, bien qu'on connaisse certains de leurs membres (l'Archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsun d'Eauptrofonde, le sage Elminster, Trystemine, seigneur de Valombre...). Ils travaillent pour la cause du bien et s'opposent au Zhentarim.

Nains : ils constituent un peuple de petite taille, trapu, semblant faire partie de la terre elle-même, et dont la couleur de peau varie d'un riche ocre-rouge à un gris de granit. Austères et peu enclins à faire confiance à la magie, ils sont généralement renfermés et maussades. Cette race a perdu la grande majorité de sa population et de sa force durant le dernier millénaire. Ce sens du déclin racial frappe profondément les nains qui tendent à être mélancoliques et défaitistes, mais ne se jettent pas moins à corps perdu dans leur travail. Les plus grandes villes naines du Nord se sont alliées depuis vingt ans et ont formé un royaume nommé le Delzounerl, sous la direction du roi Torquin Couronne-de-Guerre. Cette alliance a ensuite noué des liens avec les Marches d'Argent et en particulier avec la ville de Lunargent. Plus généralement, les nains sortent progressivement de leur isolement et il devient possible, même si cela reste exceptionnel, de commercer avec eux, ce qui était inimaginable il y a quelques années.

Noms : La plupart des humains portent un nom unique ("Doust", "Trystemine"...) n'en ajoutant un second que pour éviter une possible confusion, qu'elle ait rapport à la profession ("Doust le Guerrier"), à l'origine ("Doust de Valombre"), ou à la lignée, particulièrement si un personnage légendaire appartient à la famille ("Doust, petit-fils de Miniber le Sage"). Peuvent de plus amener un second nom une condition physique

particulière ("Noire-Crinière") ou une action extraordinaire ("Trollicide"). On peut, au cours de sa vie, changer plusieurs fois de seconds noms tout en conservant le premier.

Les elfes ("Tel-Quessir") possèdent des noms de famille, qu'ils traduisent souvent en commun sous forme de surnoms ("Arc-Puissant", "Etoile-Filante"...).

Les nains ressentent fortement le poids de leur passé et respectent les héros de leurs familles. Ils ne portent qu'un seul prénom, suivi d'une indication de leur lignée ("Mongor de la Maison de Fer"). De plus, les nains ayant dans leur famille un héros ou un personnage de renom peuvent utiliser l'appellation "fils de" ou "petit-fils de" ("Thelarn, fils de Mongoth").

Religions : Les Puissances sont des êtres importants : ils fournissent des sorts à leurs adorateurs, se mêlent aux questions terrestres et voient, depuis le Temps des Troubles, leur pouvoir augmenter ou diminuer en fonction du nombre de fidèles qu'ils possèdent. Les clercs au service d'un dieu ne progressent que s'ils agrément leur patron en demeurant fidèle à ses règles, à ses buts, et en agissant comme il le souhaite. Il existe dans les Royaumes de nombreuses divinités ce qui a conduit une tolérance générale des croyances et cultes des autres.

Voici quelques-unes des divinités principales : Ao (supra-dieu), Chauntéa (déesse de l'agriculture), Cyric (dieu des morts, de la haine et du meurtre), Ilmater (dieu de la souffrance), Lathandre (dieu de renouveau), Malar (dieu des bêtes sauvages), Mask (dieu des voleurs), Mailikki (déesse de la forêt), Mystra (déesse de la magie), Oghma (dieu de la connaissance), Sylvanus (dieu de la nature), Tempus (dieu de la guerre), Torm (dieu de la loyauté), Tymora (déesse de la bonne fortune), Tyr (dieu de la justice), Waukyne (déesse du commerce)..

Renaissance : Phénomène récent, c'est ainsi que les bardes ont appelé la transformation des villes et de leurs habitants. Ces dernières années ont été marquées par l'apparition d'une nouvelle génération d'artistes (peintres, sculpteurs, musiciens...) subventionnés par de riches mécènes, souvent issus des classes marchandes. Sans surprise, c'est à Eauprofonde que cette transformation est la plus importante mais cela reste un phénomène généralisé sur l'ensemble des Royaumes.

Temps des Troubles : période durant laquelle les dieux ont été rejetés de leurs domaines à la suite du vol des Tablettes du Destin, et forcés de parcourir les Royaumes sous forme d'avatars. Plusieurs divinités sont mortes à cette occasion tandis que d'autres, dont certains faisaient partie des aventuriers qui ont rapporté les Tablettes, ont été intronisées par Ao lors de l'Avènement, le 23 d'Uktar 1358 CV, à Eauprofonde.

Zhentarim : le Zhentarim est une organisation formée d'individus loyaux et mauvais de toutes professions (guerriers, voleurs, mages, prêtres de Cyric) et comprenant plusieurs monstres inhumains. Le groupe est basé à Château-Zhentil mais possède de nombreux postes importants dans la Citadelle du Corbeau, plusieurs cités de la Mer de Lune et la Forteresse Noire des Collines Lointaines. Appelé aussi le Noir Réseau, il dispose également d'agents dans toutes les grandes villes et cités de la région comprise entre la Langue du Dragon et la Côte des Epées.

Le Nord dans les Royaumes Oubliés

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Appelée aussi le Nord Barbare, les Territoires Barbares du Nord, la Frontière Sauvage ou les Territoires Sauvages, la région Nord de Féérune s'entend généralement comme allant de Fort-Dague au sud à l'Épine du Monde au nord et du désert d'Anauroch à l'est au Pic de Glace à l'ouest. La plupart des gens pensent que le Nord est simplement un territoire vierge, sans loi, peuplé de barbares et de monstres et couvert de forêts infinies et de pics enneigés.

La région nord-ouest n'est peuplée que de petits villages, plongés dans l'obscurité près de trois mois par an, et réputés par leur longue tradition de chasse à la baleine. Ses habitants, les Chasseurs de Glace, sont les plus anciens humains présents dans cette région mais sont progressivement repoussés par les hordes de barbares des mers. Ces derniers forment désormais la majorité de la population humaine du Nord et sont regroupés sous l'appellation des barbares d'Uthgardt, du nom de leur divinité principale.

Le long de la Côte des Épées se trouvent les éléments les plus vigoureux de la civilisation avec les grandes villes marchandes, notamment Luskan, Padhiver ou Eauprofonde. La Cité des Splendeurs est la ville la plus influente des royaumes du nord et possède un réseau de souterrains sous Montprofond censé être relié aux Cavernes sans fin de la Haute Forêt et au réseau de rivières souterraines des Hautes Landes, le tout faisant partie de ce qui est communément appelé l'Ombreterre, hanté par les elfes noirs et les flagelleurs mentaux.

Plus au nord se trouvent ce que l'on appelle aujourd'hui les Marches d'Argent, une alliance des principales villes (humaines et naines principalement mais quelques communautés elfes y participent également) entre la Haute Forêt et l'Épine du Monde autour de la ville de Lunargent. Si Eauprofonde est la Cité des Splendeurs, Lunargent mérite le titre de « Joyau du Nord ». Sous la direction d'Alustriel, une des Sept Sœurs de Mystra, elle est devenue un centre d'apprentissage pour tous les étudiants de la région et un exemple de développement harmonieux avec la Nature.

Au sud se trouve le Royaume de l'Athalantar, dirigé par l'ex aventurier Jean Brasdacier. Son développement rapide au cours des vingt dernières années se heurte aux populations locales et notamment aux barbares d'Uthgardt qui s'opposent au défrichage des lisières de la Haute Forêt, pourtant nécessaire à l'extension des frontières du royaume.

La côte Est de la région Nord est occupée par le désert d'Anauroch, sur les ruines de l'ancien empire du Néthénil. Même si très peu l'empruntent, la principale voie d'accès au désert est la route qui part de Sundabar jusqu'aux ruines de la ville d'Ascore, ancien port sur la mer intérieure du Néthénil. Ces ruines sont dominées par des pyramides d'obsidienne sur lesquelles courent les rumeurs les plus folles...

Pourtant colonisé depuis des siècles, et même depuis des millénaires si l'on se réfère aux légendes des royaumes déchus nains, elfes et humains, le Nord recèle encore beaucoup de régions sauvages. L'Épine du Monde est percée de mines humaines et naines mais recèle également de multiples campements gobelinoïdes. D'autres régions montagneuses, notamment les Montagnes Grises et la frontière de Nether, cachent des repaires à découvrir. Plusieurs régions boisées dominent la région mais la plupart n'ont pas été explorées. La partie nord de la région est particulièrement réputée pour ses montagnes aux richesses inexploitées et pour ses hordes de monstres.

Le Nord reste un territoire riche, aussi bien en minéraux qu'en qualité de bois ou en gibier (le Nord est le véritable paradis du chasseur) mais, comme le rappellent souvent les voyageurs avertis, le danger est présent partout et, pour la plus grande partie, la loi du Nord est inscrite par l'acier d'une bonne épée.

De plus, le climat dans la grande majorité des territoires du Nord est froid, presque polaire. Les hivers durent de Marpenoth à Tarsakh, avec des températures allant de 5°C à -30°C et ponctués de tempêtes destructrices et de blizzards isolant les communautés par des congères de neige de parfois 3 mètres. Les rivières gèlent suffisamment pour laisser des chariots les traverser d'Uktar à Ches. Les étés sont courts mais la température peut monter jusqu'à près de 30°C. En revanche, les nuages sont omniprésents et un ciel entièrement dégagé est très rare.

Précis d'Histoire d'Abeir-Toril

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Chapitre XXXVème et ultime : De 1369 CV à nos jours

Les Royaumes ont beaucoup évolué depuis 20 ans, depuis que la Compagnie de la Rose a mené vers le succès les troupes alliées contre les armées maléfiques de Myrkul. Ils ont ainsi connu l'une des plus longues périodes de stabilité de leur histoire, permettant au commerce de réaliser un bond spectaculaire et de transformer profondément les mentalités de ses habitants.

Paradoxalement cette date marque la fin des grandes Compagnies d'aventuriers qui avaient fait tant rêver, dépassées qu'elles furent par la nécessité de réglementer le port des armes et la circulation des individus. Les mercenaires existent encore aujourd'hui mais dans une mesure moindre, mais surtout ne suscitent plus le respect et l'intérêt de naguère. De même l'avènement du commerce de masse marque sans contestation possible le déclin de la magie et de la religion, dépassées elles aussi par le souci de rationalité et les préoccupations matérialistes. La découverte des facultés psioniques n'a pas eu le développement escompté et reste une discipline mentale mineure. Les religions ont toutes au mieux stagné en termes d'influence et de dévôts et seul le clergé de Tyr a pu étendre son aura en raison de son implication dans la destruction de Myrkul et l'abandon du Bras de Valeur à Morteveille.

Le repli des zhentils sur la Mer de Lune et la quasi disparition des orques suite à la Bataille d'Anauroch a permis un accroissement prodigieux des échanges commerciaux, et ainsi à la fois des grandes compagnies marchandes (notamment le Priakos des 6 Coffres de Lydia Francsourire) et des cités situées sur les voies empruntées par ces compagnies. Se sont également développées les activités liées au commerce, qu'elles soient industrielles, agraires ou artisanales, ainsi que dans une moindre mesure le commerce spécialisé, tel que celui du Luxe ou des Epices, et le commerce international, en provenance de Kara-Tur ou de Maztica. Ce développement s'est également accompagné, de manière quasi proportionnelle et malgré les efforts conjoints des autorités concernées, d'une délinquance propre, qui se manifeste sous la forme d'actes de piraterie, de phénomènes de contrebande ou d'apparition de mafia urbaines et qui est favorisée par l'absence de contrôle légal global et par les appétits de puissance et d'argent.

Eauprofonde est un excellent exemple de l'évolution des Royaumes, illustrant parfaitement la mainmise progressive du commerce sur toutes les autres valeurs, provoquant l'accroissement de sa population, la modification de certains quartiers, un nouvel équilibre des pouvoirs...

Les quelques 300.000 âmes que compte aujourd'hui la ville regroupent des membres de toutes les peuplades des Royaumes, depuis les indigènes à peau noire de la forêt de Chult aux navigateurs à la peau cuivrée du Calimshan, en passant par les habitants de Kara-Tur, venus en masse de l'extrême Orient, et ayant reconstitué dans le Quartier des Docks un véritable simulacre de leurs cités, au sein duquel un aquafondien de souche n'est jamais le bienvenu. La Cité des Morts enfin demeure un lieu de rencontre nocturne actif, autant pour les amants soucieux d'intimité que pour les amateurs de trafics et de rapines.

Les événements récents

(...) Ainsi se clôt le dernier chapitre de cet ouvrage...

La Grande Invocation se révèle à l'œil du profane gastronome comme un beau soufflé, qui retombe avec le rideau du dernier acte, alors que l'œil de l'homme avisé saura en déceler les conséquences dans les derniers soubresauts des Royaumes.

Tout d'abord, l'influence des dieux que tous auront ressentis comme déclinante : Ce n'est pas un hasard si la plupart des cultes se dispersent, si les temples et cathédrales ne sont plus entretenus, si le sentiment général de foi s'estompe... Tout ceci est bien la conséquence de l'absence de choix en faveur des dieux de la part des Invokeurs, que ce soit en faveur des dieux en général ou d'un des leurs en particulier. Seule Sélûné tire son épingle du jeu et conserve une certaine aura. Son culte aura sûrement un rôle à jouer dans les décennies à venir mais il est surtout à craindre qu'il cèdera moins d'influence que les autres, plutôt qu'il n'en gagnera. Ao semble avoir pour sa part totalement abandonné sa création, sans nul doute vexé de ne pas avoir été mentionné par aucun des Invokeurs malgré leur passé et les liens qui les unissaient.

D'une façon plus globale, la magie semble perdre de sa consistance et les plus grands mages semblent avoir des difficultés à manipuler la Haute Sorcellerie dont ils avaient l'habitude. Il devient très improbable qu'un magicien vienne un jour détrôner les maîtres que sont Khelben Arunsun ou Elminster de Valombre...

Les choix ont eu une influence plus forte sur le destin des différentes races, même si cela n'est pas visible immédiatement pour le citoyen ou le commun des Royaumes, et il sera bientôt plus difficile de s'entretenir avec un elfe que de déguster des spécialités de Shou-Lung. En effet, la période de paix qui s'était installée depuis 20 ans n'a pas été rompue et les échanges commerciaux, déjà en très forte expansion, ne font que s'accroître de jour en jour, s'accompagnant de flux migratoires également très importants. Il n'existe que peu de terres où les humains n'ont pas pris pied et toutes les autres races sont en net recul : les Nains se sont

regroupés dans le Royaume du Delzounderl dans le Nord tandis que les elfes sont tous partis dans leur île mystérieuse de l'Éternelle-Rencontre. Le choix de Cyrielle en faveur des elfes n'a pas pu entièrement compenser celui d'Elwin en faveur des humains et la culture elfique, autrefois si riche, ne sera bientôt qu'un lointain souvenir pour la plupart d'entre nous. Plus positivement, les démons, dont l'influence se faisait grandissante, se sont vus renvoyés dans leurs plans d'origine et leur invocation, si elle reste toujours possible grâce au choix de l'un des Invokeurs, reste toujours aussi difficile et réservée, fort heureusement, à ceux qui consacrent leur vie à cette étude.

Finalement, le changement le plus spectaculaire n'est pas dû à ces choix mais bien à la conséquence de ces derniers. Nul n'aura manqué les dernières innovations architecturales, artistiques et scientifiques de ces derniers mois et nul ne doute que nous sommes aujourd'hui véritablement entrés dans un âge de renouveau, que j'oserai qualifier de « Renaissance ». C'est aujourd'hui un âge de lumière, contre l'obscurantisme des esprits mais aussi contre l'obscurité des forêts où nul n'osait se risquer auparavant et qui deviennent, une fois défrichées, de bonnes terres arables.

Ce n'est plus un âge d'aventures au sens où l'entendent nos ballades mais un âge de découvertes et d'exploration, un âge où les bardes ne se font plus l'écho de brutes couvertes de fer ou de cuir qui se glorifient de se vautrer dans le sang et l'or mais bien de cartographes, médecins, métallurgistes et autres philosophes.

Un tel récit ne saurait être complet sans y apporter une conclusion digne de ce nom. Nous assistons aujourd'hui à un véritable « Âge d'or » des humains. Après la fondation puis la destruction des empires elfes et nains, le temps est venu de célébrer avec faste le dynamisme dont fait preuve l'humanité. Il est désormais possible de voyager, dans des conditions de sécurité jamais atteintes auparavant, d'un bout à l'autre de Toril mais il est également possible de profiter, depuis un confortable fauteuil à Eauprofonde, des plaisirs d'une liqueur naine de la Grande Faille ou du goût incomparable d'une tisane de Kara-Tur.

Evidemment, tout cela a un prix et aujourd'hui dominant ceux qui l'ont compris et qui contrôlent la monnaie. L'explosion des échanges avec Maztica, que nous rappellent les arrivées des caravelles dans les ports de la Côte des Épées, ont favorisé l'émergence de pouvoirs concurrents à ceux préexistants. Tous ces intérêts rarement convergents ont pour le moment réussi à trouver des voies d'entente...

Toutefois, l'apparition de la poudre à canon et sa propagation rapide, qui fait que l'on commence à entendre tonner les canons aux quatre coins des Royaumes, conjugué à l'essor des compagnies marchandes, et plus globalement du pouvoir de l'argent, fait que les tensions demeurent. L'appétit sans fin de ceux qui nous gouvernent les pousse à pousser sans limites leurs frontières, qui pour prendre possession d'une voie de passage, qui pour contrôler un gisement de charbon ou une mine de fer.

La réalité est que les Royaumes n'ont plus connu de conflit d'envergure depuis plus de 20 ans. Bien malin qui pourra dire combien de temps durera encore cet état de grâce et si sa fin ne marquera pas, déjà, la fin de cet âge d'or de l'humanité...

Les Marches d'Argent

Lunargent est le « joyau du Nord », une cite pensée comme un centre d'apprentissage. Elle symbolise la grandeur qui irradiait auparavant de la capitale elfique de Myth Drannor. Il y a quinze ans, le dirigeant de Lunargent, la Haute Dame Alustriel, tendit le bras vers les dirigeants des autres places fortes du Nord, qu'elles soient humaines, elfiques ou naines. Après de longs débats, les villes de Castelmithral, Adbar, Felbarr, Everlund, Jalandar, Lunargent, Mortneige, Quaervarr et Sundabar décidèrent de s'allier dans le cadre d'un pacte de protection mutuelle dirigé par Alustriel. Cette dernière abandonna alors le trône de Lunargent afin de superviser la nouvelle confédération des Marches d'Argent.

Chacun des habitants y est libre, chacun a le droit de posséder des terres, nul droit ou privilège n'est garanti à certains qui serait refusé à d'autres de par la loi. Les Marches d'Argent représentent l'épanouissement d'un rêve, la possibilité de bâtir un meilleur Faerûn. Ceci dit, la confédération n'est pas parfaite et même si les humains, nains et elfes parviennent la plupart du temps à mettre de côté les dissensions, cela ne force pas les barbares, orques, géants ou dragons de la région à faire de même. Des ennemis mortels entourent la Ligue et fomentent sa chute.

Le cœur des Marches d'Argent est formé des vallées en amont et en aval de la rivière Rauvin. Serpente sur des centaines de kilomètres dans l'ombre des Montagnes Nétheres et des Landes éternelles, la Rauvin délimite un ruban étroit de civilisation et de sécurité au milieu de terres inhospitalières. Le long de la Rauvin s'étendent des fermes et de petits villages qui nourrissent Lunargent et Everlund. Ses eaux froides et rapides permettent le transport de denrées de Sundabar jusqu'à Eauprofonde. Le col qui relie Lunargent à Sundabar est bloqué par d'épaisses chutes de neige près de six mois par an.

Des royaumes gobelins et des hordes d'orques infestent les Montagnes Rauvin. La rivière Rauvin passe au travers de ces pics par une gorge aux parois abruptes remplie de brume et d'eau grondante. Un sentier périlleux monte le long du contrefort de la gorge, au travers du col de l'Orque défunt et jusqu'à la face nord des Monts Rauvin, mais la plupart des voyageurs choisissent de contourner les montagnes par l'Est, vu que le col constitue le repaire d'une tribu d'ogres particulièrement forte et agressive.

La Citadelle aux Flèches innombrables, anciennement Citadelle Felbarr, après avoir été presque complètement abandonnée par les nains (qui y étaient alors 25.000) pour cause d'épuisement des mines il y a 300 ans, avait été occupée par des troupes humaines de Lunargent. Mais, il y a 70 ans, lorsqu'une horde de 70.000 orques fondit sur la Citadelle, malgré des pluies de flèches, les 3.000 humains ne purent résister plus de quatre mois avant de se faire définitivement massacrer. Elle a été occupée par les 40.000 orques du roi Greneire pendant un demi-siècle avant de se faire reprendre par les nains du clan Couronne-de-Guerre, menée par la princesse Kronia, depuis lors mariée à l'aventurier Torkin, fils de Sherloin (...), roi du Delzouderl.

La Citadelle Adbar, nommée d'après le nom du roi qui l'a bâtie il y a plus de 1000 ans, est assez grande pour héberger confortablement 60.000 nains mais n'en accueille aujourd'hui que près de 14.000. La Citadelle a déjà résisté à plus de 60 hordes d'orques, dont certaines regroupaient 100.000 individus. Elle est aussi réputée pour la qualité de ses forgerons, dont le talent n'a pas d'égal dans les Royaumes, et les seules personnes à y aller sont des marchands, obligés d'emprunter les souterrains d'Ombreterre par crainte des orques. La Citadelle domine une forteresse souterraine, appelée Adbarrim, à laquelle seuls les nains peuvent accéder et n'est elle-même un moyen d'évacuer la fumée des forges. Les nains d'Adbar sont très méfiants des autres races et même les marchands n'ont droit à rester que dans l'entrée de la Citadelle pour exercer leur commerce.

Le village fortifié de Mortneige est ce qui reste de ce qui voulût être un royaume humain mais qui fût balayé par les orques. Aujourd'hui, 450 nains, disciples de Marthammor, et une trentaine de prêtres humains d'Oghma y résident, résistant au froid et à tous les prédateurs possibles. Ce havre de paix, dont la magie du dieu du renouveau préserve les jardins, procure refuge et soins aux voyageurs en échange de petits services, tels qu'une patrouille dans les montagnes pour éloigner les orques et les loups.

Les alentours de la ville de Sundabar (ou Soldabar) sont uniquement occupés par des mineurs obsédés, des orques enragés et d'imprudents citoyens. Cette cité doublement fortifiée a été construite pour la guerre. Le gouverneur de Sundabar, Helm Ami-des-Nains, est un homme sage qui taxe raisonnablement ses sujets et poursuit ses efforts pour assurer la défense de la cité contre les invasions orques qui interviennent tous les 2 ou 3 ans. Helm assure aussi le commandement de la Hache Ensanglantée, la compagnie de mercenaires dans laquelle il a fait ses armes. Le site sur lequel s'est développée Sundabar abrite une crevasse volcanique surveillée en permanence, d'où sortent certains des plus beaux objets magiques forgés de Féérune.

La Gemme du Nord

La ville de Lunargent, souvent surnommée « Gemme du Nord » pour sa beauté, est située au coude du Rauvin, à la limite des contreforts des Nétheres, près de la limite sud-est du Bois de la Lune. On y arrive principalement par deux routes : l'une vient de Sundabar, à l'est, et traverse la passe de Lunargent, et l'autre vient d'Everlund, au sud, et coupe dans les contreforts des Nétheres à l'intérieur de la boucle du Rauvin. En arrivant par le sud, la première chose que les voyageurs peuvent remarquer est l'immense arche blanche du Pont de Lune, qui enjambe le Rauvin juste après le coude. La plus grande partie de la ville se trouve sur la rive nord, qui monte en pente douce en s'éloignant du fleuve. La Grande Porte se trouve d'ailleurs au pied du Pont de Lune, sur la rive nord. Toutefois, quelques quartiers plus récents se trouvent sur la rive sud.

Lunargent se veut l'héritière de l'antique cité elfique de Myth Drannor, où, disent les légendes, hommes, elfes et nains vivaient en harmonie et développaient ensemble les sciences et les arts. Elle est indissociable de la notion de magie, ayant été dirigée depuis sa création en 637 CV par un Haut Mage à l'autorité indiscutable, jusqu'à l'élection d'Alustriel à ce poste en 1235 CV, après qu'elle eut sauvé la ville d'une horde orque en menant une force de Ménestrels. Elle règne sur la ville depuis cette époque même si elle a pris une certaine distance depuis plusieurs années en acceptant la charge de Première dirigeante des Marches d'Argent. Lunargent est aujourd'hui dirigée par un Conseil des Archimages, avec à sa tête Taern Sortonnerre. Le conseil s'appuie sur les temples et les guildes pour diriger la cité au jour le jour. La noblesse est principalement constituée de l'ordre des chevaliers d'argent qui commande l'armée. Chaque chevalier commande ses propres troupes et fournit quelques hommes au guet. L'effectif est complété par des mercenaires en cas de besoin.

La cité de Lunargent est un magnifique mélange d'arbres anciens et de tours dressées, tout en lignes architecturales courbes et en jardins embellissant chaque balcon. La ville est fondée sur l'esprit de coopération entre les races : humains, nains et elfes se mélangent dans les mêmes quartiers plutôt que de se diviser en quartiers distincts. Elle est considérée comme le premier centre culturel et d'apprentissage du Nord et certaines échoppes sont remplies de cartes, livres, objets magiques mineurs ou d'objets d'art. Elle est connue pour ses maçons, ses musiciens, ses sculpteurs ou ses cordonniers.

Il en est de même pour les mages qui s'y réunissent en plus grand nombre qu'aucune des cités de la Côte des Épées, exception faite d'Eauprofonde. Leur puissance seule permet de tenir à distance les complots de Luskan et les armées gobelinoïdes. Il y est également possible de commercer avec les peuples elfes et nains sans avoir besoin d'aller à leur rencontre dans leurs citadelles inaccessibles ou les profondeurs des bois.

Lunargent est fière de compter un conservatoire de musique, une grande bibliothèque, des parcs, de petits châteaux en guise de résidence pour les nobles, des temples et des lieux de pèlerinage dédiés à des dieux comme Lathandre, Heaum, Mailikki, Millil, Mystra, Oghma, Sélûné, Sylvanus, ainsi que les principales divinités elfiques et naines. Un Edit du Haut Mage interdit les querelles religieuses et permet d'assurer une certaine harmonie malgré les antagonismes des dogmes représentés ici.

C'est également un haut lieu de culture, en permanence animé par des festivals, des expositions et de représentations de toutes sortes. L'année est rythmée par de nombreuses festivités en plein air et seuls les mois les plus rigoureux de l'hiver imposent aux habitants de se calfeutrer, ces derniers se réunissant alors pour la traditionnelle Fête de la Bière dans les cavernes situées sous la ville.

La rive méridionale de la ville, partie la plus récente constituant le Quartier Neuf, accueille la plupart des établissements liés au Savoir. L'administration la plus connue est sans doute l'Université de Lunargent, une école de magie divisée en différents collèges. Les écoles membres sont le Collège de la Dame (qui sert autant aux ensorceleurs qu'aux bardes), l'École de Thaumaturgie de Miresk et Foclucan, un légendaire collège de bardes qui vient de rouvrir ses portes. La Voûte des Sages, un vaste établissement de cinq étages en forme de fer à cheval, est l'une des plus grandes bibliothèques des Royaumes, rivalisant avec Château-Suif, mais son accès est normalement limité aux étudiants de l'Université.

La rive septentrionale regroupe le Quartier Ouvrier, plus populaire et réputé pour ses tavernes animées, où il vaut mieux ne pas rentrer trop tard, le Quartier du Chasseur, qui regroupe la plupart des échoppes et des ateliers de la ville, et le Quartier du Palais, habité essentiellement par la noblesse locale et souvent caractérisé par le raffinement des tenues portées, sous le regard des chevaliers d'argent. Outre le siège de l'autorité administrative, on y retrouve également le Marché, connu pour la variété et la qualité des produits proposés, rivalisant même avec Eauprofonde sur ce point. La Vieille Ville proprement dite se trouve sur le bord de la Rauvin, au pied du Pont de Lune dont l'enchantement permanent, qui fait que l'on n'en distingue les contours qu'à la lueur de la lune, fait la fierté des habitants. Elle possède encore des bâtiments datant de l'origine de la ville et est appréciée pour ses petites ruelles et pour les bardes de passage qui y exercent souvent leurs talents.

Anauroch

L'Anauroch est le désert qui domine le Nord, une immensité rocheuse, sablonneuse et désolée qui s'étend presque jusqu'au Lac des Dragons. Le Grand Désert n'a pas toujours été aussi vaste ; il a remarquablement progressé au cours du dernier millénaire, repoussant les sauvages, les gobelins, et autres créatures maléfiques vers le dus et les communautés humaines. Il a avalé beaucoup de royaumes humains et elfiques, et a englouti leurs ruines dans son sable : Néthéril, Asram, Hlondath, Anaurie, la cité d'Orolin et les grands royaumes gobelinoïdes gisent maintenant sous ses dunes changeantes.

Le Grand Désert rassemble en fait plusieurs types de déserts différents, dont des étendues de sable brûlant semblables au Désert de Poussière du Raurin, des terres rocailleuses parsemées de maigres broussailles et ne recelant pas une seule goutte d'eau, des bassins emplis de sel et de cactus, des montagnes de grès battues par les vents et ayant adopté des formes curieuses, des steppes polaires et des étendues glacées capables de rivaliser avec celles de Vaasie. En règle générale, c'est l'endroit le plus inhospitalier que l'on puisse trouver à la surface de Toril.

La science, du moins dans son état actuel, ne permet pas d'expliquer pourquoi ce désert avance tant, ni quelles puissances magiques ou divines peuvent être impliquées dans le processus. Le côté positif des choses, c'est que l'Anauroch a obligé les routes commerciales à se recentrer vers les royaumes de Cormyr, de Sembie et des Vaux, les enrichissant d'autant plus qu'il avait englouti de grandes cités marchandes comme Orolin.

On a longtemps considéré le Grand Désert de Sable comme habité et parcouru uniquement par des bédouins et des aventuriers, même si la cité de Pénombre (une cité flottante prétendument habitée par d'anciens mages du Néthéril) s'y est manifestée ces derniers temps, probablement à la recherche de restes de l'empire perdu.

Pourtant, les activités du Zhentarim à proximité de sa frontière (dont une tentative pour créer une route marchande qui le traverserait) ont révélé l'existence d'individus intelligents qui ont choisi de vivre dans le désert. Les Bédouins sont une race d'humains nomades, cavaliers et cheiks, qui constituent le principal obstacle aux visées du Zhentarim. Les D'tarigs sont une race mi-humaine mi-naine de voleurs, d'espions et de bandits qui s'allient parfois au Zhentarim. On affirme également que plusieurs races des Profondeurs vivraient dans l'Anauroch dans leur version désertique : des guerriers lézards nommés Laertis, des lamies, des Tyrannœils, des illithids et des créatures magiques inconnues dans le sud mais qui s'assoient sur les trônes enfouis des anciennes cités de Néthéril. Les routes du sud sont attaquées par des humanoïdes montés, qui vont intercepter des caravanes provenant des Vaux ou du Cormyr. Les caravanes Zhentiles essaient fréquemment de passer dans le désert et de le conquérir. Il y a aussi les Asabis, une race mauvaise de lézards humanoïde. Ils habitent aussi sous la surface du désert. Les nouveaux maîtres de l'Anauroch sont cependant les archimages de l'ombre, habitant la cité de Pénombre.

Sayaddar : C'est un lac entouré d'herbes, qui sert de pâturage et de terrain de chasse à des milliers de bédouins. Ce lac est entouré de beaucoup d'animaux sauvages. Ce lac est situé près du centre de désert, à l'ouest des Pointes des Cimenterres et au sud de la Vallée de la Soif.

Les Pointes des Cimenterres : Ce sont des piques noires, ressemblant à d'énormes obélisques, fait de gros rochés, qui sortent du sable sans aucune trace de végétation, de chemins ou de ravin. Il peut être traversé de deux façons, par « Les Trou des Crânes » et par « La Route des Chacals ».

La Lame : C'est le nom qu'on donne à la région totalement déserte située à l'ouest de Sayaddar et des Pointes des Cimenterres, composée de grandes dunes de sable et régulièrement tourmentée par de prodigieuses tempêtes de sable envoyant du sable jusqu'au Cormyr.

Pénombre : Métropole de près de 25 000 habitants (en additionnant les populations de la cité flottante et de la ville basse), elle est la dernière citée venant du temps de Néthéril. Elle possède la particularité de se diviser en une cité flottant dans les airs au-dessus d'un lac artificiel (créé magiquement par les mages de la ville) et une ville basse (nommée Fès El Umbir), en bordure du lac, qui est une ville plus ancienne et qui a connu un essor commercial considérable depuis l'arrivée de la cité flottante.

La Mer de Glace : C'est le plus grand glacier des Royaumes. Il démontre à lui seul la nature magique du désert, le glacier ne fondant ni n'avançant depuis l'apparition d'Anauroch...

Petit précis de Forge

Ou « Ce que tout bon apprenti doit savoir avant de s'adresser au Maître » par Trask Forgesacrée, Maître Forgeron à Sundabar



La forge est l'atelier du forgeron. Le forgeage est le terme désignant le travail du métal à chaud par l'utilisation d'un marteau et sur une enclume. La forge (le foyer) est alimentée en charbon minéral, et activée par une vache, espèce de gros soufflet de foyer. La température du barreau peut atteindre 1100 °C avec ce type de foyer.

Une forge classique contient un foyer pour porter le métal à une température où le métal devient malléable ou à une température où l'écroissage (ou l'intérêt de la frappe du métal) cesse d'augmenter. Elle comporte également une ou plusieurs enclumes et un baquet d'eau pour refroidir rapidement le fer chaud et donc durcir la pièce forgée. Les outils à la disposition du forgeron sont les pinces et le marteau pour travailler le métal.

Une fois que la forme finale a été obtenue, la pièce est soumise souvent à des traitements thermiques permettant de contrôler le durcissement ou l'adoucissement de la pièce en fonction de son usage.

Les différentes opérations de forge sont:

- le façonnage, pour donner la forme à la pièce
- le soudage
- la trempe, éventuellement suivi d'un revenu

La température des barreaux d'acier est estimée d'après la couleur du métal. Le façonnage s'effectue à température relativement faible, à une couleur allant du rouge cerise (assez sombre) au jaune orangé. À partir

du jaune vif, la pièce "brûle", on voit des étincelles crépiter à la surface de l'acier, il faut alors couper cette partie et recommencer le façonnage. La soudure s'effectue à température élevée, à une couleur rouge-blanc. A ce sujet, on peut citer la technique « damarite » (du nom de Damara, où a été inventé le procédé), consistant à souder ensemble de manière alternée des couches d'acier dur et doux extrêmement fines, permettant d'obtenir des pièces d'une grande robustesse mais également une très grande souplesse.

La fabrication de l'acier se fait traditionnellement dans les hauts-fourneaux (dont Sundabar peut se vanter d'avoir les plus beaux du Nord), qui permettent d'obtenir un métal de grande qualité et nécessitant moins de travail de pure force. Les humains et les apprentis forgerons restent limités la technique du bas-fourneau, détaillée ci-dessous.

Un nain n'aura jamais l'occasion de voir un haut-fourneau en dehors des cités naines, le secret de leur construction restant gardé par nos meilleurs architectes. Il est possible néanmoins que les oreilles pointues nous aient volé ce secret, étant donné la qualité de certaines de leurs créations.

Le bas fourneau se présente comme une cheminée de taille humaine (un ou deux mètres de haut) en briques et en terre cuite, dans laquelle on dispose en alternance une couche de minerai de fer et une couche de charbon de bois. Lorsque l'on met le feu, le charbon de bois produit du carbone qui vient réduire le minerai et le transformer en acier. Le tirage du fourneau est assuré soit par ventilation naturelle, soit par des soufflets, généralement manuels.

Dans le bas du fourneau s'accumule un solide spongieux, composé de métal et de scorie, que l'on appelle « massiot » ou « loupe ». Le métal obtenu par ce procédé est très hétérogène. Le massiot peut être composé de fer et d'acier allant de 0,02% à 2% de carbone.

La loupe est d'abord épurée et corroyée, par martelage répété, afin de retirer la scorie et de rendre le métal homogène. Il reste quand même des inclusions de scories dans la matrice métallique. On obtient après ce long processus, un bloc de métal qui pourra être mis en forme par le forgeron pour fabriquer l'outil (soc de charrue, serpe, cerclage de roue...) ou l'arme.

La teneur en carbone a une influence considérable (et assez complexe) sur les propriétés de l'acier : en deçà d'une certaine teneur, l'alliage est plutôt malléable et on parle de « fer » ; au-delà d'une autre, les inclusions de carbone sous forme graphite fragilisent la microstructure et on parle de fonte. Entre les deux, l'augmentation de la teneur en carbone a tendance à améliorer la résistance mécanique et la dureté de l'alliage : on parle d'aciers « doux, mi-doux, mi-durs, durs ou extra-durs ».

On modifie également les propriétés des aciers en ajoutant d'autres éléments, principalement métalliques, et on parle d'aciers alliés. On peut citer par exemple l'Arandur, obtenu à partir d'acier et de titane, ou le Noiracier, résultant de l'adjonction de plomb à de l'acier en fusion (se référer au maître pour connaître la teneur nécessaire exacte).

Il faut distinguer de ces véritables alliages ce que les humains assimilent improprement à des alliages (tels que le mithril ou l'adamantine) mais tout nain sérieux sait bien qu'il s'agit de minerai et non d'alliage.

Les alliages, parfaitement réalisés, permettent parfois de dépasser les propriétés de certains métaux naturels (comme le Dlarun ou l'Hizagkuur) mais restent toutefois limités par rapport aux propriétés de certains métaux exotiques tels que le Fer de Fièvre ou le Métal Vivant. En revanche, ils sont bien souvent supérieurs aux matériaux utilisés par les oreilles pointues, avec leur bois de Zalanthar ou Bois d'Aube, certes durs mais très limités en termes de souplesse de forge.

De plus, on peut encore améliorer grandement leurs caractéristiques par des traitements thermiques (notamment les trempes) prenant en surface ou à cœur de la matière ; on parle alors d'aciers traités. Seule une eau d'une qualité exceptionnelle peut refroidir suffisamment rapidement une pièce métallique et ainsi la refroidir « à cœur ». Certaines eaux peuvent même conférer, au moment du revenu final, des propriétés de résistance à la pièce en question.

Outre ces diverses potentialités, et comparativement aux autres alliages métalliques, l'intérêt majeur des aciers réside d'une part dans le cumul de valeurs élevées dans les propriétés mécaniques fondamentales :

- résistance aux efforts : module d'élasticité, limite élastique, résistance mécanique ;
- dureté ;
- résistance aux chocs (résilience).

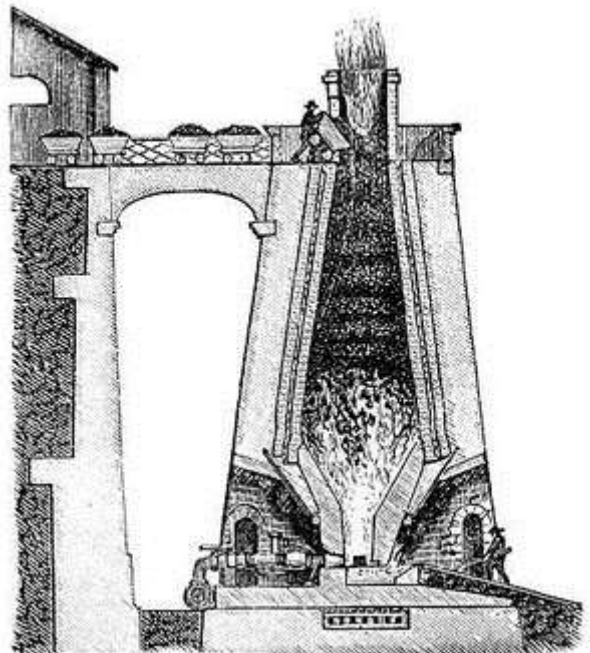
Pour conclure, le peuple élu n'est pas le seul à s'intéresser aux mystères de la métallurgie. Même s'ils restent loin des prouesses réalisées par les forgerons nains, il ne serait pas juste de ne pas rappeler que les gnomes disposent de quelques compétences de forge, ayant notamment depuis quelques années réussi à fabriquer des aciers résistants à la poudre à canon pour produire les « armes à feu » que l'on voit aujourd'hui, que les humains, même s'ils restent limités, parviennent s'ils sont correctement aidés à fabriquer de belles pièces d'armures ou de forge d'art, mais surtout que les elfes obtiennent grâce à la magie des pièces métalliques tout à fait remarquables, parvenant ainsi à compenser leur infériorité technique grâce à leur maîtrise des arcanes. En dehors des épées qu'ils forgent correctement, ils semblent avoir réussi quelques très belles constructions métalliques qui semblent défier le Temps et la Gravité mais malheureusement aucun nain n'a jamais été invité à les ausculter et on peut légitimement douter de leur solidité...

L'apprenti ne doit enfin pas oublier de rendre grâce en toute occasion au Forgeur d'Âmes, notre dieu créateur, notamment par la phrase rituelle : « Gloire à Moradin, forgeron des âmes, père des robustes gens, que jamais ne s'éteigne le feu de sa forge ».

Moradin règne sur les arts et les sciences du peuple nain : l'art de la forge, le travail des métaux, l'ingénierie et l'art de la guerre. Il règne sévèrement sur nous, à la manière d'un magistrat dur mais juste, et nous juge sur nos accomplissements.

Quelque soient les autres dieux du panthéon nain vénérés, la première et la dernière prière doivent lui être consacrées. Une fois par mois un don doit lui être fait.

Les temples en l'honneur de Moradin sont assurément les plus solides bâtiments que l'on rencontre. Les autels sont en réalité d'immenses enclumes et les feux de grandes forges y brûlent en permanence. Sundabar est un témoignage perpétuel de notre dévotion...



Les Ménéstrels aujourd'hui...



Les Ménéstrels sont une société semi-secrète basée dans les Contrées du Mitan. Cette organisation fut créée par Elminster, Trouveur d'Éperon de Wyvern, ainsi que d'autres puissants mortels aidés par des églises du Bien comme celle de Mystra ou encore des divinités telles que Sylvanus, Oghma et Corellon Larethian. La plupart des Sept Sœurs, et plus particulièrement Oragie Maindargent, appartiennent aux Ménéstrels.

Ils ont connu diverses incarnations au fil des ans, ainsi qu'un niveau de puissance politique fluctuant. Ils rassemblent essentiellement des individus d'alignement bon alliés avec des clergés de même obédience, et bénéficient du soutien de diverses puissances neutres, dont des cercles druidiques. Leur objectif est de préserver le monde des dangers de la civilisation, et la civilisation des dangers du monde : pillages de gobelins, vols de dragons, et contrôle insidieux de groupes tels que les Sorciers Rouges de Thay et le

Culte du Dragon. Ils croient au pouvoir des individus, à l'équilibre entre la nature et la civilisation, et au bien de l'humanité et des races qui sont ses alliées. Ils souhaitent préserver les récits du passé, de façon à ce que les gens puissent en tirer des leçons pour le futur. Les Ménéstrels attirent toute sorte de postulants, dont la plupart sont des elfes, des rôdeurs ou des bardes.

Les Ménéstrels sont éparpillés dans le Nord et les Contrées du Mitan, où ils opèrent souvent en secret. Ce sont des touche-à-tout qui agissent seuls ou en petits groupes. Il leur importe peu que l'on associe leur nom à des actions d'éclat, sauf lorsqu'ils combattent leurs ennemis ancestraux.

Les Ménéstrels sont hais dans certaines contrées telles que Thay ou le Téthyr pour différentes raisons. Le gouvernement Téthyrrien est rancunier envers les Ménéstrels, parce qu'ils ont assassiné leur dernier chef d'état, conduisant ainsi le Téthyr dans le chaos des guerres civiles et des assassinats.

Depuis peu de temps, de nombreuses divisions se sont créées dans l'organisation afin d'aller plus dans leur quête de l'Équilibre et leur combat face au Mal. Un schisme se produisit lorsque le Ménéstrel Khelben Arunsun fit un pacte avec Fzoul Chembryl, chef du Zhentarim. Il fut expulsé des Ménéstrels, et, en compagnie de sa femme Laérale Maindargent l'une des Sept Sœurs, il partit pour former une organisation semblable, celle qu'on appelle souvent Lunétoiles.

Les Ménéstrels sont un groupe dépourvu d'organisation, ne possédant aucune base d'opérations. Leurs deux points de rassemblement principaux sont le Hall du Crépuscule de Berdusk (un complexe tentaculaire sous le contrôle nominal du temple local de Dénéïr) et Valombre, où ils comptent de puissants alliés. Khelben Arunsun, Elminster, Trystemine de Valombre et le Seigneur Piergeron d'Eauprofonde sont tous des membres ou alliés des Ménéstrels.

Il n'y a donc pas de structure hiérarchique déterminée ni de « grades » au sein des Ménéstrels : Tous s'appellent entre eux « frère ». Chacun est indépendant et ne connaît au mieux qu'un ou deux autres membres (en plus des grandes figures connues).

Chaque ville possède son auberge plus favorable aux ménestrels et où ces derniers se retrouvent. Sans surprise, ce sont souvent les auberges les plus animées et celles décorées avec les plus de goût, sans luxe ostentatoire. Il existe de plus en de multiples endroits des cachettes signalisées par des runes dans lesquelles les Ménéstrels laissent des messages codés à leurs interlocuteurs ou simplement pour diffuser une information dont ils ont eu vent et qui intéressera peut-être un membre de passage. Sans surprise également, ces cachettes sont plus nombreuses dans les terres du Nord que dans les royaumes acquis à la cause du Zhentarim. Une seule constante : la difficulté du code, que seuls les Ménéstrels peuvent déchiffrer...

Enfin, on ne postule pas chez les Ménéstrels : il faut être parrainé par un membre et surtout avoir fait l'objet d'une surveillance discrète pendant parfois plusieurs années, au cours de laquelle les qualités et les convictions du postulant sont sévèrement examinées. Ce n'est qu'après cette période et des épreuves personnalisées que ce dernier reçoit son insigne de Ménéstrel dont il devra se montrer digne...

Histoire et légendes de Mystra

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

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

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

Symbole



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

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

Dogme

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

Clergé

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

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

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

Les Sept Sœurs

In « Archives secrètes » d'Elminster de Valombre

On dit que Mystra cherchait à une période à travers tout Féérune des mortels aptes à recevoir une partie de sa puissance divine pour pouvoir la remobiliser (avec leur consentement) en cas de besoin. En contrepartie ces Élus pourraient se servir de cette puissance à leur bénéfice (en respectant les orientations de la déesse de Toutes les Magies), et ainsi se retrouver dotés d'une quasi-immortalité ainsi que de certains pouvoirs particuliers, se manifestant chez les Élus par une sorte d'aura argentée.

Mystra se mit donc en quête de personnes susceptibles de supporter une partie de son pouvoir. Elle en trouva au moins deux : votre dévoué serviteur et le non moins célèbre Khelben Arunsun.

Mais très rapidement, Mystra se rendit compte que la plupart des mortels étaient incapables de supporter ce feu d'argent. La plupart dépérissaient et mourraient rapidement une fois qu'elle leur avait fait ce don.

Mystra décida donc de changer de tactique. Plutôt que de choisir des mortels, elle décida d'engendrer sa propre descendance porteuse de ce feu d'argent qui pourrait ainsi dès son plus jeune âge s'adapter à ce pouvoir et le contrôler sans difficulté. Elle choisit comme père de ces futurs enfants le meilleur spécimen qu'elle put trouver : Domal Maindargent, un noble et ancien Ménestrel, son organisation favorite, vivant dorénavant près de Padhiver. À l'époque, Domal s'intéressait à une sorcière demi-elfe, Elué Shundar, connue sous le nom de la Dame de la Porte. Mystra, avec l'accord de cette dernière, heureuse d'engendrer les futurs enfants de la déesse, la posséda et entreprit de séduire Domal. D'abord surpris par un tel changement dans la personnalité d'habitude si réservée de sa bien-aimée, l'humain fut heureux de la voir enfin répondre à ses attentes. Domal et Elué se marièrent l'Année des Étoiles Flottantes (760 CV).

L'année suivante (761 CV) naquit leur première fille (en hiver) : Anastra Syluné. Leurs autres filles naquirent à une année d'intervalle. Endue Alustriel (762 CV), Ambara Colombe (en 763 CV), Ethena Oragie (en 764 CV), Anamanue Laérale (765 CV) et Alassra Shentrantra (766 CV).

Les choses se compliquèrent avec l'arrivée de la dernière des sept filles. En effet, à chacune de ses grossesses, le corps d'Elué où résidait Mystra dépérissait petit à petit, pouvant de plus en plus difficilement contenir la puissance de la déesse. En fait, la sorcière devenait une sorte de liche. Alors qu'elle attendait leur septième enfant, Domal alla consulter un prêtre qui lui révéla que sa femme était possédée par une puissance magique. Voulant sauver son épouse, Domal décida de la tuer en lui coupant la tête. Mystra se manifesta alors et révéla enfin son plan à l'humain ainsi que le consentement de son épouse. Horrifié, Domal abandonna tout et se retira dans le Nord...

Mystra resta alors avec un problème : comment mener à terme le dernier enfant ? Elle trouva la solution en la personne d'une Drow, Iliryztara Veladorn, qui, avec d'autres Drows fuyant Lloth et vénérant Eilistraee, s'était installée près de l'endroit où vivaient Domal et Elué. Enceinte elle aussi, elle venait de perdre son enfant suite aux rigueurs du voyage qui l'avait mené d'Ombreterre à la surface. Mystra décida donc de remplacer le bébé mort par sa propre fille, Qilué Veladorn, avec l'accord d'Eilistraee qui veillait sur Iliryztara. Les deux déesses s'entendirent, et c'est ainsi que des Sept Sœurs Qilué est à la fois Élué de Mystra et d'Eilistraee, et la seule Drow.

Quant à Domal, il erra pendant 30 ans, protégé par Mystra. Et lorsqu'il mourut cette dernière répondit à son dernier appel et lui offrit une seconde existence sous la forme du Gardien, une entité invisible qui parcourt le monde afin de trouver d'autres candidats pour venir grossir les rangs des Élus de Mystra et identifier ceux qui pourraient vouloir s'attaquer à elle et à ceux qui la servent...

- Syluné, la pacifique Sorcière de Valombre, tuée mais toujours présente sous la forme d'une figure fantomatique, proche des Ménestrels.
- Alustriel Maindargent, la Dame de Lunargent, fondatrice de la nation des Marches d'Argent.
- Ambarra Colombe, rôdeuse, appartenant à l'ordre des Chevaliers de Myth Drannor et marié à l'un de ses membres, Florin Fauconnier.
- Oragie Maindargent, une célèbre Ménestrelle, barde de Valombre et magicienne. Une des plus fidèles protectrices des Vaux.
- Laérale Maindargent Arunsun, la Dame d'Eauprofonde, marié au grand mage Khelben "Bâton-Noir" Arunsun, et dirigeant avec lui l'organisation secrète des Lunétoiles, d'anciens Ménestrels.
- La Simbule (Alassra Maindargent de son vrai nom, mais peu le connaissent), la Reine-Sorcière du royaume d'Aglarond, maîtresse d'Elminster et certainement la plus puissante magicienne sur tout Féérune. Elle empêche à elle seule l'invasion des Sorciers Rouges de Thay.
- Qilué Veladorn, la cadette, presque inconnue. On l'appelle la Sœur Sombre, car c'est en réalité une drow, née de Mystra. C'est une prêtresse, proche de Mystra et d'Eilistraee.

Les Sept Sœurs servent Mystra en tant qu'agents dans le monde des mortels et aident le peuple à se défendre contre ceux qui voudraient l'asservir ou le blesser : « Sept étoiles brûlant dans le ciel au-dessus de moi, Sept sont celles qui veillent et me servent de toit, Sept sont les sourires qu'elles m'envoient, Sept sont les problèmes qu'elles règlent par leur foi ».

La Haute Forêt et ses secrets

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

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

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

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

Les majestueux Monts Etoilés s'élèvent bien au-dessus de la Haute Forêt, leurs sommets cachés en permanence par les nuages. Les noms elfiques et humains des monts restent connus, tels que N'landroshien (Lumière dans les Ténèbres – Pic de l'Ombre), Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), Y'cervarkiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et enfin Y'angarothien (Feu divin – Angaroth). Ces montagnes sont aussi réputées pour être très riche en minerais, notamment en fer et en nickel, mais il n'y a plus aucune mine depuis l'Eaerlann. Aucune créature moins puissante qu'un dragon ne peut y atterrir en raison des vents constants et particulièrement glacés, sauf pour les aarakocra qui semblent ne pas avoir de problèmes pour voler dans les montagnes. Un imposant dragon vert nommé Elaarcriminalicros a été tué il y a plusieurs années par la Compagnie de la Rose et son repaire a été repris par l'Exalté Labsélian Illianerl, pour en faire un sanctuaire d'Eldath.

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

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

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

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

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

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

Complainte de Myth Adofhaer

A trouver dans la sépulture de Sharrven et donnée par Alarendi Soleil-Scintillant

Complainte de Myth Adofhaer

Dans l'écho d'une nuit étoilée
J'entends les voix des guerriers
Qui combattirent avec courage
Les ténèbres maléfiques

Que reste-t-il de tout cela ?

Maintenant les ténèbres reviennent
Avec un nouveau visage
Mais le Peuple a peur à nouveau
Et ne savent plus que faire

Les temps ont changé
Mais pas le cœur des Hommes

Le fantôme de la peur me harcèle
Et je ne vois pas d'issue
Le Monde est entre les mains
De beaucoup d'Hommes sans sagesse

D'où viendra la lumière?
Y a-t-il encore une lumière?

Enigme du carillon (frise)

La Paix a quitté ton âme quand tu
étais jeune
Cherche la maison où tu verras la
paix.

Tu seule la connais, parce que toi
seule y étais.

Je te dis qu'elle n'est pas loin dans
l'aube.
Mais maintenant c'est le plus lointain
de tous les endroits.

Tu trouveras la clé dans l'ombre en
toi, et l'aube se fera.



Des croyances nombrilistes des elfes

Par Raven le Typographe, gnome-archiviste à Mortneige

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

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

Mais revenons plus précisément à leurs traditions :

« Au début du monde, il n'y avait rien, rien que des dieux laissant libre cours à leur imagination et leurs ambitions. Les plus sages d'entre eux, « évidemment » diront certains, se regroupèrent pour sous l'appellation de « Seldarine »³ et unirent leurs pouvoirs pour créer un monde fait d'harmonie et de beauté, puis y placèrent leur plus belle création, des vaisseaux destinés à emmener vers ces terres ce que seront les elfes. Les autres dieux, jaloux de la réussite de leurs homologues, décidèrent de les imiter et créèrent en toute hâte d'autres vaisseaux, mais leur précipitation ne les conduisit qu'à des créations imparfaites, pleines de défauts, qui ne purent jamais arriver à approcher la perfection des premiers dieux.

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

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

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

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

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

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

³ La constitution de la Seldarine fait elle-même l'objet d'une légende, dite des Pléiades, dont il n'est pas question ici

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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

Religion et Monachisme

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

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

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

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

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

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

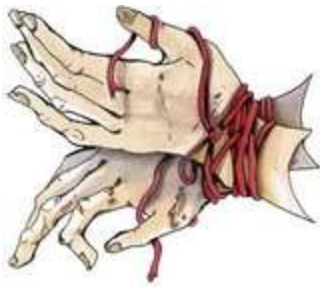
Nul ne sait quand est apparue cette forme d'expression de la foi, même si l'ascétisme et l'érémisme ont depuis toujours existé chez certains pratiquants. C'est pour éviter une solitude potentiellement dangereuse que les clergés ont structuré cette pratique et lancé le cénobitisme, où les fidèles sont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

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

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

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

Culte et souffrances d'Ilmater



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Disciples d'Oghma, discipline de l'âme

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

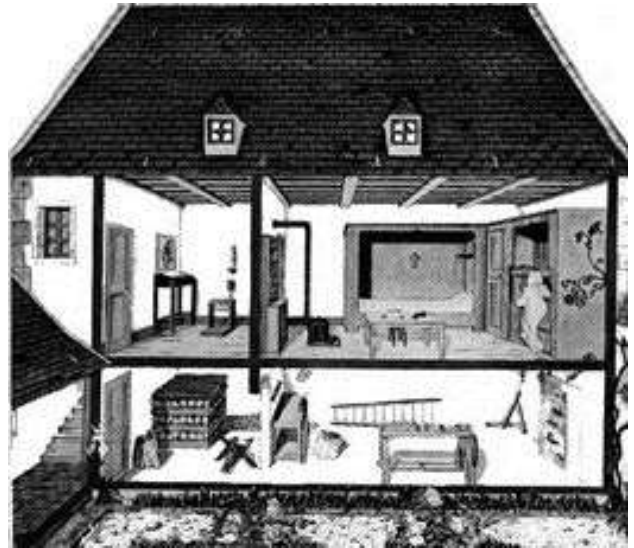
obédiences ou ateliers). Tous deux sont regroupés autour des bâtiments de la vie commune (église, chapitre, réfectoire, cimetière). Cet ensemble est caractérisé par la simplicité et la sobriété propres à l'ordre. Chaque père du cloître occupe une petite maison reliées aux autres par un couloir ou cloître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

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

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

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

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



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

Les journées obéissent à un rythme extrêmement codifié :

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

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

Fantasmes et légendes des anneaux

Par Elkior Maindor, Maître-Joillier à Calimport

Les histoires et la poésie liées aux anneaux sont bien plus curieuses et fascinantes que bien des histoires sur les dynasties et les princes. L'anneau est un symbole de pouvoir, il a aussi été une marque d'esclavage, l'amour s'incarne en lui autour de l'annulaire. Il reçoit le doigt de la fiancée timide, il illumine la main de la jeune mariée, il est le dernier à briller dans l'obscurité du caveau funéraire, symbole d'immortalité. Les anneaux ont de tout temps fasciné les habitants de Royaumes et nombre d'entre eux ont acquis une célébrité certaine, que ce soit par leur histoire, leur beauté ou leur pouvoir.

Même si les nains et les elfes ont depuis des milliers d'années forgé des anneaux magnifiques, chargés d'émotion et parfois défiant toute raison, les humains restent ceux qui ont le plus été fascinés par ces bijoux et qui ont fabriqués les pièces les plus chargées d'histoire, parmi lesquels voici quelques exemples...

L'Anneau de Suphis, ou Anneau de Karse, archimage de la ville du même nom, est l'un des plus anciens, datant du Néthérial et forgé pour illustrer sa toute-puissance magique lui ayant permis de bâtir la célèbre cité flottante de Karse. Comme tous les anneaux Nétheres, il est couvert d'inscriptions et de glyphes, même s'il est réputé aujourd'hui pour avoir perdu toute magie. Cet anneau est en possession d'un collectionneur discret d'Eauprofonde depuis de nombreuses années.

Des anneaux ont été faits d'à peu près toutes les substances connues, depuis l'or, l'argent, le bronze, le fer, la Pierre, l'ivoire, la porcelaine, l'ambre ou même le verre. Les premiers anneaux d'or semblent issus des forges naines de la Grande Faille il y a plusieurs millénaires mais ont été largement diffusés depuis. A ce propos, les nains ont non seulement forgés de nombreux anneaux mais certains d'entre eux possédaient même des dimensions particulièrement étonnantes, certains pouvant même peser près d'un kilo d'or et de pierres précieuses...

Les anneaux ont été portés aux doigts des deux mains mais le quatrième doigt de la main gauche a depuis longtemps les faveurs de tous, dont son nom « d'annulaire ». Certains sages ont des théories sur ce choix, selon lesquelles la main gauche est protégée du fait de sa moindre utilisation préservant ainsi l'anneau, les autres doigts de la main n'étant pas adaptés pour différentes raisons, l'annulaire pouvant de plus être « gardé » par un doigt de chaque côté et ne pouvant être dressé sans aide.

L'anneau est bien évidemment un symbole d'amour et certains anneaux du Téthyr ont été retrouvés avec des caches renfermant des cheveux de l'être aimé. Le Roi Azoun II du Cormyr possédait un anneau représentant une fleur de marguerite et une frise de fleurs de lys, faisant ainsi allusion à son épouse la Reine Marguerite et aux armes du Cormyr. Sur l'intérieur était gravée la phrase « cet anneau recèle tous nos amours ».

La religion, au-delà même de l'aspect le plus connu de l'anneau d'alliance des époux, a pris la mesure de ce symbole. Le pouvoir épiscopal est souvent incarné dans un « anneau du Légat », dans lequel le titulaire d'un Clergé dépose son autorité, la transférant de fait au porteur de l'anneau et faisant de lui son envoyé. De fait, le pouvoir attaché à cet anneau dépend grandement de l'influence du Clergé concerné mais l'un des exemples les plus célèbres est l'Anneau du Légat donné par Ao aux membres de la Compagnie de la Rose lors de leurs péripéties à la recherche de la cité naine de Sombreforge.

De même l'anneau a souvent été utilisé comme symbole de pouvoir : certains cultes possèdent un cérémonial lié au transfert de l'anneau lors de la mort de leur dirigeant tandis que certains chefs de clans de barbares d'Uthgardt désignent leur héritier en leur confiant un anneau juste avant leur mort.

L'Oracle d'Eldath, Labsélian Illianerl, possède une relique qui lui a été donnée par Ao lui-même et qui regroupe les pouvoirs des quatre forces élémentaires. L'Anneau de l'Hiver est réputé pour être une puissante incarnation d'Auril et capable de changer le climat de régions entières.

Certains anneaux ont également symboles de Mal et nombre d'entre eux permettaient de véhiculer du poison. Aghairon parle dans ses mémoires de l'anneau d'un marchand de Sembie composé de deux têtes de lion, l'une d'entre elles permettant, une fois tournée vers l'intérieur, d'administrer d'une poignée de main une dose de venin suffisante pour éliminer tout concurrent menaçant.

Que cela soit vrai ou faux, certains ont vu dans les pierres serties dans les anneaux des présages de pouvoir, le diamant favorisant les victoires militaires, l'émeraude protégeant des impuretés, l'agate apportant la puissance, l'opale donnant des dons de divination... Des astronomes voient dans le Cercle de Mystra qui brille dans le ciel nocturne une autre représentation symbolique de l'anneau, rappelant à tous leurs engagements et la présence de la Magie dans leurs vies.

Les fantasmes liés à ce bijou d'apparence si simple démontrent s'il en était encore besoin la fascination qu'il provoque et la nécessité pour tout homme qui se respecte d'en faire forger un à son image et ainsi prendre part au mystère qui l'entoure...

L'Anneau de l'Hiver

Extrait des Chartes de Mortneige



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

d'emmagasiner une énergie colossale, expliquant la constante attention dont il est l'objet. Des druides de la Haute Forêt ont avancé un rapprochement entre la montée en puissance des vents glacés qui balayent les Monts Etoilés et la perte de pouvoir de l'anneau.

Certains l'ont vu comme une menace et ont voulu le détruire mais, si le moyen exact de sa destruction reste inconnu, il est certain que cette dernière n'est possible que si l'anneau est enchanté au maximum de ses possibilités.

La "Malédiction de l'anneau" est un mythe associé depuis longtemps avec l'anneau de l'hiver. Ceux qui cherchent l'anneau ont été souvent visités par des visions de désastres sous beaucoup de formes, mais les pouvoirs de l'anneau sont surtout fonction de l'utilisation que l'on en fait ou des buts visés. Il est cependant à noter que la plupart des porteurs de l'Anneau ont connu des fins funestes, quelles que soient leurs intentions, signe de la puissante magie potentiellement mauvaise contenue dans l'Anneau.

La très forte magie qui émane de l'anneau (que ce soit à l'état de potentiel ou de réel) a un effet corrompteur sur le porteur, l'affaiblissant progressivement, sans que le mécanisme soit très bien expliqué. Il n'y a pas de façon de le désactiver, la seule possibilité est de l'épuiser, soit progressivement avec les différents pouvoirs soit brutalement avec la libération de toute la magie contenue (à la manière d'un « coup vengeur » pour certains bâtons). L'anneau n'est pas connu pour avoir une volonté propre, hormis le fait que ses grands pouvoirs ont souvent tendance à « tourner la tête » de son porteur. De même, l'anneau n'est pas connu pour se « lier » à son porteur...

Le Royaume de l'Athalantar

Cette portion des Royaumes située au sud de la Haute Forêt et souvent ignorée des voyageurs possède néanmoins une très riche histoire. Elle marque la limite Sud de l'ancien royaume elfique d'Aryvandaar, avant sa séparation en domaines distincts suite à la guerre de la Couronne, mais également la frontière du royaume de l'Eaerlann, qui avait pris la suite du royaume précité, il y a près de 4000 ans. Des traces de présence humaines sont attestées depuis plus de deux millénaires et le premier royaume humain de l'Athalantar, « royaume du Scarabée », y est établi autour de l'an 200 CV, autour de sa capitale Hastarl, sur le site actuel de Sécombe. Ce royaume tire son fait de gloire d'être le lieu de naissance d'Elminster, fils d'un seigneur local tué par un Maître des Ombres alors qu'il n'avait de 12 ans et duquel il se vengera bien plus tard. Le pouvoir finit par s'éteindre et plusieurs années d'instabilité se succèdent, laissant la place à des villages et des villes très indépendantes. Il faut attendre 1359 CV pour voir la prise de pouvoir de Jean Brasdacier à Zelbross et son combat contre le Zhentarim soutenu par les clergés de Tyr et de Tempus, jusqu'à refonder un « nouveau » royaume de l'Athalantar. Il en est encore aujourd'hui le roi d'un domaine s'étendant d'Uluvin à Llorck, avec les Hautes Landes au Sud et la Haute Forêt et les Chutes étincelantes au Nord.

C'est une région essentiellement agricole dont la population régulièrement, provoquant une extension des territoires cultivés et s'opposant ainsi aux habitants de la Haute Forêt, qui voit leur territoire régulièrement brûlé et envahi pour dégager de nouvelles terres arables. Le Zhentarim y est moins présent qu'il n'a pu y être mais maintient tout de même une petite forteresse près des Mines de Dekanter et essaye de préserver une influence dans le royaume, de façon à permettre l'écoulement en contrebande de leurs marchandises empruntant la voie de l'Anauroch.

Les Hautes Landes sont une vaste étendue rocailleuse, absolument stérile et presque inhabitée, à part par des orques et des trolls, ainsi que par quelques tribus de barbares qui élèvent des moutons et des chèvres. On y trouve en fait essentiellement toutes les espèces gobelinoïdes possibles, des trolls et des loups mais aussi beaucoup de gibier herbivore, des poneys sauvages aux mouflons. On dit qu'un puissant royaume s'étendait auparavant sur ces terres mais qu'un maléfice les a corrompues et provoqué la chute de ce royaume dont les ruines sont censées parsemer les Hautes Landes. Les seules ruines que l'on retrouve sont des murs abattus et des caves qui servent presque toujours de refuges aux divers monstres.

Les Bois du Sud ont très peu été explorés mais une rumeur prétend que le Zhentarim y aurait établi une forteresse mais personne ne l'a encore formellement établi.

Eaubruissante et Llorck sont deux villes de 4000 personnes, dont à Eaubruissante une forte communauté de demi-elfes descendants de l'ancien royaume elfe d'Eaerlann. Ce sont des villes de pêcheurs et de commerce mais surtout renommées pour la beauté de leurs bâtiments, tous recouverts de plantes grimpances. Elles sont régulièrement visitées par des agents des Ménestrels qui combattent les Zhentils qui cherchent à contrôler de nouveau ces points de passage.

Zelbross est un petit village de près de 400 personnes, essentiellement des fermiers, mais aussi (c'est pour cela que le village est connu dans Féérune) d'excellents potiers spécialisés dans les pipes d'argile incrustées de coquilles de tortues. Le village est situé sous le Donjon de Hark, ancien fief du baron Cavius défait par Jean Brasdacier, que la rumeur dote de souterrains secrets disposant d'un portail vers le Plan de l'Ombre. Un temps résidence de ce dernier, le village a repris sa tranquillité depuis le transfert à Sécombe des sièges du pouvoir. Cela reste néanmoins le site choisi par le chevalier Sparhawk pour y installer ses célèbres brasseries du même nom.

Sécombe compte aujourd'hui 8000 habitants dans ses murs et 5000 autres dans les hameaux environnants. C'est une ville agitée par le commerce, caractérisée par l'importance de la communauté petite-gens (10% de la population) et par le fait qu'elle constitue de nouveau la capitale d'Athalantar. Sécombe est aussi la base de plusieurs troupes d'aventuriers et un point de passage stratégique pour le commerce sur la rivière Delimbiyr. On y trouve l'auberge de la Harpe aux Sept Cordes, lieu de pèlerinages pour tous les bardes de Féérune. C'est aussi le lieu d'implantation de temples importants de Tyr et de Tempus, et notamment l'Académie de Guerre de ce dernier, où de nombreux chevaliers et paladins viennent parfaire leur entraînement.

Les Chutes Etincelantes étaient anciennement un avant-poste de l'Eaerlann mais ne sont aujourd'hui plus que des chutes spectaculaires, dont les légendes rapportent qu'elles cachent des entrées vers les tombes de l'ancien royaume nain d'Ammandar. Le Zhentarim voudrait que ce passage devienne une route de commerce vers la ville de Sundabar pour profiter de la discrétion de cette vallée mais la région est trop peu sûre et trop exposée aux attaques des elfes sylvains du village de Raythayllator et des Sylvaniens de Turlang pour créer une route permanente.

Le Druidisme et ses mystères

Extrait de « *Théories religieuses et animistes* », par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Tout d'abord, rappelons en préambule qu'il existe autant de druides que de divinités et qu'il est de notoriété publique que de grandes divergences, pour ne pas dire des oppositions féroces, existent entre certains, par exemple entre les fidèles de Sylvanus ou de Chauntéa et ceux de l'Alliance de Talos (regroupant Malar, Talos, Umberlee et Auril). Ce qui se trouve ci-dessous constitue le fonds commun qui s'applique à la grande majorité des druides, sans toutefois exclure des exceptions.

Le druide est un personnage omnipotent et omniscient de la société sylvestre, au point qu'il est à la fois ministre du culte, philosophe, gardien du Savoir et de la Sagesse, historien, juriste et aussi conseiller militaire des rois et de la classe guerrière. Il est en premier lieu l'intermédiaire entre les dieux et les hommes

Les druides eux-mêmes sont à l'origine de cette lacune : considérant que la parole écrite est morte, ils privilégient l'oralité et la mémoire pour la transmission du Savoir. Néanmoins, ils connaissent l'écriture mais ne l'utilisent que de façon marginale. De plus, ils ont inventé les ogams (ou écriture oghamique), utilisés notamment pour les inscriptions à vocation funéraire.

Le mot druide est un terme générique qui s'applique à tous les membres de la classe sacerdotale, dont les domaines d'attribution sont la religion, le sacrifice, la justice, l'enseignement, la poésie, la divination...

Certains druides ont un rôle de devin et s'occupent plus particulièrement du culte, de la divination et de la médecine. En tant que ministre de la religion, le druide procède à tous les rites culturels, et en particulier aux sacrifices. Si les sacrifices humains de prisonniers de guerre sont attestés, il semble cependant qu'ils sont réservés à des circonstances exceptionnelles, les sacrifices animaux (chevaux, taureaux) ou symboliques étant plus courants. Certains textes font état de l'intervention des druides au moment de la naissance, pour donner un nom à l'enfant et pratiquer une lustration, que l'on assimile à une forme de baptême.

L'attention portée aux présages est générale, car ils sont l'expression des volontés divines et donc les présages et la divination ne peuvent relever que du religieux dans la mesure où le druide est l'intermédiaire et sa parole sacrée. C'est donc un domaine illimité dès l'instant qu'il est question de l'avenir.

Le mot *geis* désigne un interdit qui peut être négatif (sens d'interdiction) ou positif (sens d'obligation) ; la *geis* a force de loi. Elle s'adresse principalement au roi et aux membres de la classe guerrière et recouvre l'ensemble des activités de la vie quotidienne.

Rares sont ceux qui ont pu les voir sans y être invités, mais tous les cercles druidiques possèdent au moins un autel de pierre et plusieurs d'entre eux se réunissent plutôt autour d'un ensemble de pierres monumentales, ne formant pas toujours un cercle, parfois alignées, parfois regroupées en dolmens. Ces constructions ont souvent des significations multiples, connues des druides seuls : calendriers célestes, représentation de héros ou de figures emblématiques, ou encore énigme susceptible de révéler un autre lieu, encore plus secret.

Ces Cercles sont les lieux privilégiés de rencontre avec les habitants de la Féerie, ce monde invisible dont il n'est pas lieu de discuter ici mais qui regroupe des êtres aussi variés que les lutins, les satyres, les sorcières ou les dryades. On raconte que certains druides peuvent converser avec ces derniers sans toutefois pouvoir en maîtriser les caprices et facéties.

La magie, dont la médecine est un prolongement, fait appel à des techniques rituelles. Les plantes médicinales en sont un élément important, il faut aussi noter l'élixir d'oubli qui affecte la mémoire, la musique, la Fontaine de Santé qui guérit les blessés dans les batailles et ressuscite les morts, la pomme, symbole par excellence de l'immortalité et du savoir, la cueillette du gui accompagné du sacrifice de taureaux, et bien d'autres.

Les éléments aussi participent à cette religion : l'eau par son pouvoir de lustration, le feu qui sert aux sacrifices ou à la purification des troupeaux, le vent qui a le pouvoir d'égarer ou d'anéantir, le brouillard qui permet de se déplacer de manière invisible.

A ce propos, il faut mentionner l'existence d'un phénomène rarement connu : Cachés du monde et inconnus du plus grand nombre existent des routes que rien n'indique, qui n'ont ni début ni fin et que n'empruntent que ceux qui en connaissent les arcanes. Seuls les druides et quelques bardes en connaissent l'existence : ce sont les croisées des chemins et les voies de traverse. Le nombre total de ces sites reste inconnu mais leur utilisation semble toujours la même, à savoir l'entrée sur une voie de traverse en empruntant une « croisée des chemins » et en ressortant immédiatement après à destination, parfois à des milliers de kilomètres du point de départ. Des sages ont théorisés sur le fait que le monde serait une feuille de papier qu'il suffit de plier pour faire se rejoindre deux points normalement très éloignés mais rien n'a jamais été démontré sur le sujet. Les croisées sont invisibles et il n'existe de cartes les recensant, en tout cas pas de manière publique. Ces routes ne suivent aucun tracé et la magie qui les anime n'a jamais pu être totalement déterminée, hormis le fait que seuls les êtres de la Féerie semblent complètement les maîtriser. Ces voies peuvent être utilisées indifféremment pour le voyage, la communication ou pour permettre l'accès à un domaine secret. Chaque croisée possède son gardien, qui décide qui peut emprunter le passage et qui doit passer son chemin (hormis les Fées qui peuvent les emprunter sans restriction). Chaque druide a sa manière de s'attirer les faveurs des

gardiens, que ce soit par des poèmes, des chants ou des prières, mais chaque individu doit faire sa propre demande. La mort du gardien entraîne la fermeture du passage, de son côté tout du moins.

L'année druidique comporte quatre grandes fêtes religieuses au caractère obligatoire, l'absence étant souvent punie de mort. Ces fêtes sont entrecoupées des célébrations des équinoxes et des solstices, chacun de ces derniers prenant une signification particulière au regard du cycle des saisons. :



- **Samain** dont le sens est « réunion » a lieu entre les mois d'Uktar et de Noctur (« Festin de la Lune »). Plus que le nouvel an, c'est le passage d'une année à l'autre, sa célébration dure une semaine qui est hors du temps, ce qui favorise les contacts avec l'*Autre Monde*. Elle se caractérise par des banquets et des beuveries rituelles.

- **Imbolc** qui signifie « lustration » se situe entre les mois du Marteau et d'Alturiak (« Festival de l'Hiver »). C'est la purification qui marque la fin de la période hivernale la plus dure.

- **Beltane**, soit les « feux de Bel » au tout début du mois de Mirtul (« Herbeverte »), est une fête sacerdotale en rapport avec Lathandre et Chauntéa, qui marque le passage de la saison sombre à la saison claire avec le changement d'activités que cela implique. Les druides allument de grands feux pour protéger le bétail, essence même de la richesse.

- **Lugnasad** est l'« assemblée de Lumière » entre les mois de Flammerègne et d'Eleasias (« Longue-Nuit »). Cette fête est consacrée au roi dans son rôle de redistributeur des richesses et de protecteur. C'est l'occasion de conclure des contrats de toutes sortes (commerciaux, matrimoniaux,

juridiques) et de se mesurer dans des compétitions (joutes littéraires, sports).

Il faut également mentionner la Fête de la Convergence, qui ne concerne que les druides eux-mêmes et qui les réunit une fois par ans après le Festin de la Lune, sur les rives du Lac de Vapeur, le visage maquillé en crâne de façon à honorer les morts et les souffrants. Ils quittent leurs ermitages respectifs et la profondeur de leurs forêts pour marquer la fin du cycle annuel. Le brouillard provoqué par le froid de l'hiver naissant enveloppe les cérémonies d'une aura de mystère et les chants des druides résonnent à plusieurs kilomètres à la ronde. Les druides marchent sans répit pendant trois nuits et deux jours, refusant tout repos et ne se nourrissant que de fruits, de noix et d'eau claire. La troisième nuit de la célébration devient plus sauvage : les druides se pourchassent l'un l'autre, changeant de forme et de personnalité pour adopter celles de leur animal fétiche, entamant une nuit de chasse au cours de laquelle les plus faibles disparaissent et symbolisant les concepts qui gouvernent la Nature (mort, décrépitude, renaissance, « couple » proie/prédateur, équilibre, croissance...). Les survivants ont des visions de l'année passée et de l'année à venir, qu'ils ne prennent pas à la légère, certaines pouvant être très personnelles et d'autres concerner l'ensemble des druides de Toril. Le matin du troisième jour, les druides prennent enfin du repos puis repartent chacun de leur côté, ne laissant derrière eux que des ossements pour marquer l'hiver qui vient...

La vie spirituelle n'a nullement échappé aux fluctuations saisonnières.

La religiosité a vu dans les cycles de la Nature et des Saisons une nécessité d'adaptation spirituelle de la vie de chacun, suivant ces dernières. En effet, en tout homme les cycles de la nature sont inscrits, de par les âges de sa vie où chaque étape l'initie à de nouvelles expériences, où à chaque étape un nouvel être plus mûr ressort après une période « d'épreuve », de mue, de « mort » de chaque individu qui renaît à son cycle suivant plus évolué. C'est exactement ce que l'on retrouve aussi dans les cycles karmiques de réincarnation.

Suivre les saisons, dont les fêtes druidiques marquent les grandes étapes, c'est donc harmoniser son propre rythme, son propre cycle, à celui de l'univers dans lequel on vit. C'est ainsi que l'on explique la vertu de ces fêtes : elles servent, pour chacun, à s'inscrire dans les cycles de la Nature, à vivre en son sein, en harmonie, en contemplation. A évoluer avec la Terre où nous vivons...

Convergences et divergences des cultes de Sylvanus et d'Uthgardt

Culte de Sylvanus

Les clercs et druides de Sylvanus célèbrent la grande majorité de leurs offices et reçoivent leurs sorts à l'aube et au coucher du soleil. Les fêtes principales sont Herbeverte, la Longuenuit, la Fête des Moissons et la Nuit de la Chevauchée sylvestre, qui a lieu lorsque Sylvanus s'impatiente ou ne tient plus en place, provoquant le déplacement de forêts entières et de cours d'eau et le renforcement de la magie de certaines forêts enchantées. De nombreux rituels se tiennent au centre de clairières, au sommet de collines couvertes d'arbres centenaires, et impliquent toujours une notion de sacrifice. Ce dernier n'est jamais synonyme de sang versé ou d'objet brûlé mais plutôt d'offrandes brisées ou enfouies sous terre. La prière la plus commune est celle du Serment de Chêne, Frêne et Aubépine, au cours de laquelle le prêtre réunit des feuilles des trois arbres concernés et les jettent dans un cours d'eau, emmenant avec elles sa prière à Sylvanus. Une invocation plus profonde requiert l'utilisation de glands réduits en poudre et mélangés à du gui fraîchement cueilli et à de l'eau de source, pour en faire une pommade que le fidèle s'applique sur le corps avant d'entrer en prière près d'un arbre pour une nuit entière.

Les deux rituels les plus importants sont ceux du Chant des Arbres et de la Danse de la Dryade. Le premier est une litanie de chants qui attire les animaux alentours et les soigne. Le deuxième est un joyeux rituel musical effectué au son du pipeau qui appelle les dryades en vue de s'accoupler avec des humains. Infiniment rares sont ceux qui ont pu assister à de tels rituels car la plupart des druides invoquent également l'Appel des Epines, qui dresse un mur impénétrable tout autour du lieu de réunion.

Les alliés les plus fidèles de Sylvanus sont Chauntéa, Eldath et Mailikki. Ses ennemis sont Malar, Talos et Talona, qui ne recherchent que la violence, le sang et la destruction, sans se préoccuper d'un quelconque équilibre.

La notion d'Équilibre est fondamentale dans l'enseignement de Sylvanus et se retrouve dans tous ses enseignements : Prendre de la distance par rapport aux événements et ne pas se fier aux jugements hâtifs, Tout est un cycle harmonieux et parfaitement équilibré, Il est du devoir de chaque fidèle de faire comprendre cette dimension aux profanes, Ne combattre qu'en cas d'absolue nécessité et si la Nature est menacée, Ne donner la mort qu'en dernière extrémité... Le clergé sylvanite mène une réflexion continue sur les cycles complexes de la Nature et sur la nécessité d'avoir un point de vue au plus long terme possible pour comprendre les conséquences de chaque geste et ne pas faire une mauvaise interprétation d'une situation immédiate. Patience exacerbée, connaissance profonde et science de l'anticipation sont les caractéristiques majeures d'un fidèle de Sylvanus.

Uthgardt et ses fidèles

Le peuple d'Uthgardt, communément appelé « barbares d'Uthgardt » pour son mode de vie en apparence cruel, dans un environnement qui ne l'est pas moins, rend gloire aux divinités qui lui semblent proches, en particulier Tempus, dieu de la guerre, et Chauntéa, déesse de la terre nourricière et à ce titre « mère » de tous. Mais tous ces cultes ne sont que secondaires par rapport à Uthgardt et aux totems animaux qui forment un équivalent de cour autour de leur dieu principal. Les légendes prétendent que ce dernier est le fils de Tempus et qu'il a fondé toutes les tribus aujourd'hui existantes, les totems animaux représentant les bêtes dont Uthgardt a triomphé et dont il a pris les pouvoirs pour les redonner ensuite à chacune des tribus. On y retrouve notamment les esprits suivants : le Lion Noir, le Sombre Corbeau, le Loup gris, le Grand Ver, le Griffon, le Tigre Ecarlate, le Poney Céleste, la Bête de Foudre ou l'Arbre-Fantôme.

Prises dans leur ensemble, les tribus forment effectivement un peuple homogène mais des différences persistent néanmoins au sein de chacune d'entre elles et empêchent la création d'une nation unie. Cette diversité se retrouve dans des spécificités culturelles, des buts parfois antagonistes ou des rites différents. Chaque tribu est constituée de plusieurs clans et est dirigée par un chef, parfois appelé « roi », qui s'appuie sur un shaman, souvent le manieur de magie le plus compétent de la tribu.

Les shamans sont les véritables titulaires du pouvoir magique au sein des tribus. Ils y enseignent les traditions et l'histoire orale, par des récits légendaires et de gestes très imagées. Ils soignent les souffrants et apportent leurs conseils aux autorités du clan, que ce soit le chef du clan ou les anciens. Tous exaltent les vertus d'Uthgardt (la force est toute-puissante, la civilisation est faible, la famille et les liens qui en découlent sont sacrés, la magie profane est impure et mène à l'impuissance, soit respecté de tous pour ta force et ton savoir...) et sont convaincus que la force d'un individu démontre la pureté de ses intentions.

La religion d'Uthgardt est proche de la Nature et intimement liée au cycle des saisons, les équinoxes et les solstices constituant des étapes importantes dans la vie de la tribu, souvent manifestée par un jour et une nuit de célébrations et par une cérémonie de communion avec les esprits totémiques. Le jour le plus sacré est sans nul doute à l'approche de l'équinoxe d'automne, juste avant la Fête des Moissons, et consiste en un rassemblement de tous les clans d'une tribu autour de leur « tertre ancestral » pour la fête de la Rencontre des Runes. La tribu réunie y célèbre ses dieux et totems, fête les mariages et les naissances, discute les lois, arbitre les disputes et pleure ses morts, le tout sous la férule des shamans. C'est à cette occasion que les jeunes désireux de passer à l'âge adulte doivent traquer et vaincre un représentant de l'ennemi rituel de la tribu. Les orques constituent un ennemi partagé par toutes les tribus mais chaque tribu possède en plus un ennemi spécifique.

Précis de Sylvestre

Par Izai Thunnvangan, rôdeuse du Nord

Peu de paysans et encore moins de citadins soupçonnent la présence dans les sous-bois du Petit Peuple, ou des créatures de la Féérie. Ils soupçonnent encore moins l'existence d'un langage fort utile pour communiquer avec ces derniers, lorsqu'ils veulent bien se montrer au commun des mortels. Ce langage est appelée « sylvestre » et n'est aujourd'hui connu et pratiqué que par de rares personnes, essentiellement rôdeurs, druides ou d'ascendance elfique. On peut même considérer que sa pratique est de plus en plus déclinante, notamment en raison de l'absence grandissante de créatures de la Féérie et de la disparition progressive des personnes sachant parler avec eux, sans même parler de l'augmentation de la défiance vis-à-vis des créatures sylvestres, vues comme étant malfaisantes.

Tout d'abord, il faut rappeler qu'il n'existe pas d'un seul langage mais bien plusieurs dialectes selon les régions, tous formés autour d'une racine commune, issue du temps où une vaste forêt couvrait la totalité de Faerûn. Un centaure de la Mer de Lune pourra communiquer avec une licorne de la forêt de Myth Drannor ou un lutin du Thétyr mais chacun d'entre eux aura ses expressions propres et ses subtilités de prononciation, basées essentiellement sur des différences d'intonations et de placement de l'accent tonique.

Il existe néanmoins un dictionnaire (« Geriadur », écrit par Fanc'h Fav'rek, qui a compilé les écrits de nombreux auteurs sur le sujet, signalant les termes anciens, argotiques et les néologismes) et d'une grammaire pour ceux qui souhaitent approfondir leur connaissance du langage, notamment sur les aspects de gestion des nombres et du pluriel, de l'aspect duratif ou non-duratif, des mutations consonantiques...

On y retrouve l'essentiel des mots usuels en sylvestre, tels que : douar (terre), ciel (oabl), eau (dour), feu (tan), homme (den), maouez (femme), debriñ (manger), evañ (boire), bras (grand), bihan (petit), noz (nuit), deiz (jour), goujard (enfant), gwallaosñ (mettre à mal), judenn (légende), krennard et krennarded (adolescent(e)), kreskata (cultiver), krieded (cruauté), luc'hach (argot), mesketa (pêcher), poupenn (bébé), traouaj (truc, chose, nippe), yein (froid).

Par ailleurs, de nombreux mots sylvestres ont été repris dans le langage commun (surtout dans l'argot des régions rurales) tels que : bijou (qui vient de bizou = anneau), goéland (gwylan = pleurer), sonneur (soner = joueur de biniou), dolmen (taol-vaen mais aussi maen-hir = pierres dressées) ou cromlech (= cercle de pierres).

Enfin, même s'il s'agit d'un langage essentiellement « oral », il en existe également une transcription écrite appelée écriture oghamique (ou « oghams »). Elle est composée de quatre groupes (ou « Aicme ») de cinq lettres auxquels a été ajouté un cinquième groupe pour représenter les sons étrangers. Ecriture sacrée, on en retrouve des traces sur des pierres levées ou sur des objets de culte en bois ou en os et son usage est réservé aux représentants de la classe sacerdotale, les druides qui privilégiaient par ailleurs la tradition orale. Certaines lettres (C, K et Q) sont utilisées de manière indifférente selon les auteurs pour le même sens. Les lettres minuscules utilisent les mêmes symboles que pour les majuscules mais le symbole est alors mis à l'horizontal (sauf exceptions, telles que le K, le V ou le W).



Les noms et prénoms sont souvent dérivés d'une caractéristique de la personne nommée et sont susceptibles de changer plusieurs fois au cours d'une vie. A titre d'exemple, en voici quelques illustrations :

Nom	Traduction littérale	Signification	Version oghamique
Cyrielle	Ar Gannadourez	La Diplomate	
Elwin	Al Kerlaer	Le Voleur des Villes	
Azaradin	Ar Vouezh Maen	La Voix des Pierres	
Gralumka	An Nerzh Bras	La Grande Force	
Sarel	Un Den Ewezhted	L'Homme attentionné	
Elaewen	An Tremener Koad	Le Passeur des Bois	
Delithiel	Ar C'hleze Salud	L'Épée du Salut	
Lathian	Al Avel Vras Digenvez	L'Elfe solitaire	

La Couleur du Dragon

Résumé introductif au cours dispensé par Astaros d'Azur, Chevalier-Dragon et sage à Mortneige

Il serait difficile de faire en une année un tour complet sur la culture draconique, une vie entière humaine n'y suffisant pas. Le but de ce cours est néanmoins d'y apporter une introduction et d'avoir les notions nécessaires pour que chacun puisse définir ses priorités en termes de recherches...

Considérés comme des individus, les dragons sont les plus dangereuses créatures des Royaumes Oubliés, mais aussi les plus anciennes, étant sans doute à l'origine du monde. Un dragon peut anéantir une cité entière s'il est en proie à une colère noire, ou décimer pour plaisanter tout un groupe de braves chevaliers. La taille et la puissance de ces créatures est très variable, mais ce sont généralement d'énormes reptiles ailés qui peuvent cracher du feu, du froid ou de l'acide.

Il existe deux grands types de dragons. Les dragons chromatiques arborent des écailles semblables à une armure émaillée - rouge, verte, blanche, noire ou bleue. Ce sont des créatures maléfiques, qui se consacrent uniquement à se nourrir, s'enrichir, et faire souffrir les autres.

Les dragons métalliques ont des écailles pareilles à des pièces de monnaie, couleur or, argent, cuivre, bronze ou airain. Ils sont d'alignement bon ou neutre, ou semblent tout au moins plus disposés à discuter avec les humains qu'à les dévorer séance tenante (mais s'ils sont menacés, ils le feront sans le moindre remords). Cette liste n'est pas exhaustive, et certains sages affirment qu'il existe des dragons jaunes, bruns, pourpres, pareils à des gemmes ou couleur d'acier.

Les dragons étaient autrefois les dirigeants de Féérune, entre la Mer Intérieure et la Côte des Épées ; et bien qu'ils ne soient plus guère nombreux maintenant (enfin, moins nombreux qu'avant, en tout cas), leur pouvoir individuel reste très grand. À l'arrivée des humains et des elfes, les dragons ont battu en retraite vers le nord. Aujourd'hui, et bien que ce soit rare, il arrive qu'un vieux dragon descende de son repaire ou se réveille d'un sommeil de plusieurs dizaines d'années dans un val oublié, et terrorise tous ceux qu'il rencontre.

Plus rare encore est l'un des événements les plus apocalyptiques des Royaumes : le Vol des Dragons. Parfois, des multitudes de dragons chromatiques de tous âges descendent du nord pour semer la destruction sur leur passage. Le dernier vol de ce genre date de 1357 CV, durant l'Année du Ver. Des dragons de toutes les formes et de toutes les tailles étaient venus depuis les terres au-delà de Thar, jusque dans la région de la Mer de Lune, des Vaux et du Cormyr. Les plus dangereux d'entre eux furent abattus par de puissants magiciens et de courageux guerriers, mais la plupart réussirent à se réfugier dans les montagnes des Cornes des Tempêtes, les Pics du Tonnerre et les Montagnes de l'Orée du Désert.

Enfin, il semble qu'il existe un cycle de 300 ans, nommé la Rage des Dragons, dont l'apogée affecte l'ensemble de la race. Les anciens royaumes d'Anaurie et de Hlondath pourraient avoir été victimes de ce genre d'attaque. Mais il n'y a pas suffisamment d'informations disponibles sur la Rage des Dragons, et personne ne semble soucieux d'en récolter davantage. Cette forme la plus récente du Vol des dragons serait soi-disant l'œuvre du Culte du Dragon, une mystérieuse secte dont les membres maîtriseraient d'étranges formes de magie leur permettant de contrôler les Dragons maléfiques. Certains sages pensent au contraire qu'il s'agit d'une sorte de rituel ou de comportement cyclique de la part des dragons mauvais plutôt que d'une attaque concertée.

Les dragons, bons ou mauvais, partagent un code d'honneur leur permettant de se combattre autrement qu'à mort. Ils se livrent à une sorte de bataille rituelle faite de feintes et de coups retenus, chaque adversaire démontrant quel genre de dommages il aurait pu causer à l'autre.

Il existe un tel lieu de combats rituels au sein du Désert d'Anuroch, connu sous le nom de Pilier de Tauros, du nom du fameux chevalier qui l'a identifié. D'autres lieux de ce type existent au travers des Royaumes mais restent souvent extrêmement secrets, soit que les dragons veillent à ce qu'ils le restent soit que les aventuriers qui les ont découverts n'ont pas eu l'occasion de rapporter leur exploit...

En règle générale, lorsque l'on traite avec un dragon, l'intelligence et les bonnes manières sont les meilleures armes dont on puisse disposer. Réussir à identifier l'animal et ses tendances représente la moitié du travail, car cette information permet de bien se préparer à la rencontre (après tout, un anneau de résistance au feu ne servira pas à grand-chose si le soi-disant dragon rouge s'avère avoir des écailles vertes). Les dragons sont également très conscients du prestige dont ils jouissent et de leur grande sagesse, et peuvent donc être aisément flattés. Un guerrier beau parleur aura une chance de porter une attaque mortelle (ou de sauver intelligemment sa peau) en combattant un dragon fier et vaniteux.

En résumé, les dragons sont intelligents, sages, puissants et dangereux. La plupart d'entre eux possèdent des capacités magiques en plus de leurs autres attaques. Ils régnaient autrefois sur cette terre, et ce n'est que grâce à leurs actions déterminées et leur nombre sans cesse croissant que les autres races ont réussi à les repousser vers le nord. Ne les traitez pas à la légère !

De Draconis Cultus

Par Deed'Rot, encyclopédiste de Thay – 1381 CV



Chroniques des Larmes à venir, de l'Oracle Maglas :

« Et il ne restera que des trônes brisés, sans autres rois que les morts. Les dragons règneront sur le monde »

(Traduction habituelle)

« Et il ne restera que des trônes brisés, sans autres rois. Les morts-dragons règneront sur le monde »

(Traduction de Sammaster, 877 CV)

Le Culte du Dragon, ou celui de la Voie de l'Ecaille, est une société secrète qui vénère les dragons et vise leur transformation en dracoliches. Cette dévotion pour les Êtres Sacrés, comme ils les nomment, se fonde sur une traduction alternative faite par Sammaster, fondateur et Premier Oracle du culte, d'un passage des chroniques de l'Oracle Maglas.

Sammaster était à l'origine un magicien extrêmement doué, choisi par Mystra pour le représenter dans les Royaumes, mais également fasciné à la fois par la nécromancie et par un amour impossible pour une autre Choisie de Mystra, Alustriel de Lunargent, double fascination qui le rongea de l'intérieur. En 875 CV, Algashon Nathaire, un puissant dévot de Baine, le convainquit de voler le secret du « Feu sacré » de Mystra à Alustriel au cours d'une cérémonie à son avantage. Cette dernière en appela à Elminster et Laérale Maindargent et les trois Choisis de Mystra purent détruire Sammaster et lui reprendre les pouvoirs que lui avait initialement confiés la déesse de la Magie. Il fut cependant ressuscité par Algashon mais devint à moitié fou, transcrivant quelques années plus tard sa propre interprétation des prophéties de Maglas et fondant ainsi la première cellule du Culte du Dragon. La première dracoliche fut créée en 902 CV et fut utilisée comme arme pour remplir les caisses du culte. Sammaster fut persuadé de consigner ses notes dans un ouvrage unique et rédigea le Tome des Dragons, compilant l'ensemble des préceptes du culte, en 905 CV, donnant à ce dernier une ampleur remarquée par les Ménestrels qui tendirent une embuscade à Sammaster en 916 CV à proximité du village de Hap, dans les Vaux. Ce n'est que l'intervention d'un avatar de Lathandre qui permit la chute du Premier Oracle, entraînant une période de luttes intestines et de déclin pour le culte.

(...)

L'Année des Brumes, en 1282 CV, marqua le retour de Sammaster sous forme de liche et sa tentative de reconstruction du culte. Cependant, avant qu'il ne puisse arriver à ses fins, il fut combattu et défait par un groupe de paladins, nommés les Douze, qui perdirent neuf de leurs membres à cette occasion afin de détruire la liche, sans toutefois retrouver son phylactère ni mettre la main sur l'exemplaire original du Tome des Dragons.

Le dernier Vol de Dragons à déferler sur la Mer de Lune, en 1356 CV, fut l'objet d'une tentative d'appropriation par le Culte qui voulut s'en attribuer l'origine même si plusieurs sages en doutent fortement et l'associe plutôt à l'apparition de l'étoile « Tueuse de Rois » la même année. De nombreux dragons surgirent du désert du Thar et détruisirent les cités de Phlan et de Yulash, Arabel, Suzail et Château-Zhentil ne devant leur survie qu'à de féroces combats.

L'Année des Vierges, en 1361 CV, fut l'occasion d'une tentative de prise de contrôle de Lunargent et de meurtre d'Alustriel, marquée par l'utilisation d'un bâton magique inconnu qui priva Alustriel de tous ses pouvoirs et qui l'a plongea dans une profonde catatonie. Cette dernière ne trouva son salut qu'avec l'arrivée de Khelben Bâton-Noir et de Laérale Maindargent, qui purent mettre en déroute les dracoliches qui menaçaient la ville.

L'Année de l'Eclair (1374 CV) fut marquée par une rumeur, jamais étayée depuis, de la mort de Sammaster des mains d'un groupe d'aventuriers composés de demi-dragons. Le Culte du Dragon entra alors dans une période tourmentée et de guerre larvée entre les différentes cellules du Culte d'une part et contre l'Eglise de Tiamat qui voulait le reprendre sous sa coupe d'autre part. L'affrontement permit de parvenir finalement à un accord et à la constitution du triumvirat dirigeant actuel, réunissant Aurgloroasa dit « l'Ombre Siffiante », Daurgothoth dit « le Destin Rampant » et Algashon Nathaire.

Le Culte reste aujourd'hui une structure secrète, extrêmement cloisonnée et regroupant des fidèles de la vision de Sammaster, qui voient leur appartenance au culte comme un moyen d'accéder à un pouvoir personnel plus fort, par le biais des dragons morts-vivants. Les fidèles de la Voie de l'Ecaille sont divisés en cellules autonomes, constituées de membres recrutés localement et dirigés par les membres les plus anciens, appelés les Gardiens du Trésor Secret. Les premiers sont principalement des guerriers, des voleurs et des barbares avides de combats et qui remplissent les coffres du culte par leurs pillages, les kidnappings et leurs méfaits divers et variés. Les autres sont essentiellement des magiciens accompagnés de quelques prêtres, contrôlent les finances et conservent précieusement leur exemplaire du Tome des Dragons.

Ces cellules sont approximativement une douzaine et se retrouvent pour l'essentiel autour de la Mer Intérieure, même si d'autres sont connues pour être situées ailleurs (Yartar, dans le Nord, ou Hlondath par exemple).

Des cultes des dragons

Chapitre XXXIV, par Astarios d'Azur, Chevalier-Dragon et sage à Mortneige

Ceci est la légende telle que les sages-dragons la content :

« Io, le Dragon aux Neuf Visages, le Dragon Concordant, la Grande Roue Éternelle, déplace sa majestueuse présence de par les plans et sphères cristallines, de par l'éther et les détritrus du monde, et il est satisfait. Io est le créateur de toutes les races de dragons, père des dragons dormant profondément dont les esprits sont au cœur de nombreux mondes, le dieu dont le sang, les pensées et la force vitale ont établi les fondations de la création et les soutiennent encore. Tout comme son rôle dans la création du multivers ne peut être sous-estimée, sa taille est inimaginable. Une seule écaille du Dragon Novénaire est plus grande que le plus grand mortel qui ait jamais fendu le ciel. Io se rappelle de tout ce qui s'est passé dans chaque monde existant, connaît tous les sorts, possède au moins un exemplaire de chaque objet magique ayant existé, et par ses étranges talents d'astronome et d'astrologue, il sait tout ce que le futur réserve ».

Dès lors, pourquoi tant de mythes de création de différentes races ne mentionnent-ils pas Io ? C'est que la nature de son rôle dans la création est profonde et implique l'établissement d'un substrat pour les autres puissances. Nous, sages-dragons, faisons une distinction entre les deux vides ; le premier vide où seul Io existait, et le vide d'ombres, où le sang volontairement versé d'Io créa le potentiel nécessaire à l'existence de la création. La plupart des races non draconiques ne connaissent que le vide d'ombres et ne connaissent pas le temps plus ancien où seul le Dragon Novénaire existait.

Toujours est-il que les dragons s'estiment, avec une certaine raison, comme l'une des plus anciennes espèces ayant peuplé Toril et, à ce titre, disposant d'un des tout premiers panthéons, à partir duquel d'autres se font formés. Prétention pour certains, audace pour d'autres, il est néanmoins à remarquer que cette antériorité ne se manifestent pas par une dévotion particulière. Au contraire, les divinités draconiques sont vues comme des « Anciens », qui tiennent un rôle d'arbitre, en particulier au sein de la Cour des Dragons, plutôt que comme des figures despotiques auxquelles il faut rendre hommage. Hormis cette Cour, dont l'emplacement a varié selon les époques, il n'existe donc que très peu de lieux de culte et les témoignages de foi sont extrêmement rares, chaque dragon prenant la responsabilité de s'adresser à l'un ou l'autre de ces « patrons » dans le secret de son antre...



Aasterinian est une divinité effrontée qui prend plaisir à apprendre par le jeu, l'invention et l'amusement. C'est la messagère d'Io, un dragon d'airain qui adore troubler le statu quo.

Aasterinian est volage et vive. Elle encourage ses fidèles à penser par eux-mêmes, plutôt que se rallier aux paroles des autres. Le pire des crimes aux yeux de cette déesse est de ne pas croire en soi et en ses propres avis.



Astilabor représente le désir naturel des dragons d'acquérir pouvoir et richesse. Elle déteste la cupidité délibérée prônée par Tiamat et ses suivants.

Astilabor accorde son intérêt à la richesse et au pouvoir, mais sans les stigmates de la cupidité. Elle place en chaque être draconique le besoin inné de collecter et protéger un trésor. Elle proclame qu'elle ne peut supporter aucune action de vol chez ses fidèles mais ferme les yeux si un tel acte est fait dans le but de constituer un trésor.



Bahamut est vénéré en de nombreux lieux. Bien que tous les bons dragons lui rendent hommage, les dragons d'or, d'argent et d'airain le tiennent en une estime particulière. Les autres dragons, même les maléfiques (sauf peut-être son éternelle rivale Tiamat), respectent Bahamut pour sa sagesse et son pouvoir.

Bahamut est sévère et désapprouve totalement le mal. Il n'accepte aucune excuse pour les actions maléfiques. En dépit de cela, il est parmi les êtres les plus compatissants de l'univers. Il voue une sympathie sans limite à tous les laissés pour compte, les dépossédés et les désespérés. Il presse ses suivants à promouvoir la cause du bien, mais préfère laisser les gens mener leurs propres combats quand ils le peuvent.



Chronopsis est neutre, silencieux, distant et dépassionné. Il est la divinité draconique du destin, de la mort et du jugement. Sa forme est sans couleur et sans lustre, le signalant comme extérieur au duel entre les chromatiques et les métalliques.

Chronopsis est l'observateur sans passion du monde. Il rend le jugement à la mort de chaque dragon, décidant où iront leurs âmes dans l'après vie. A l'opposé de Lendys, Chronopsis ne s'intéresse pas à la justice : il observe ce qui est et ce qui n'est pas. Il est aussi singulièrement peu impliqué dans les activités des vivants et tient à le rester. On dit que seul un cataclysme qui agiterait tout un monde pourrait le tirer de son désintéressement.



Le terrifiant Dragon Nuit, Falazure, est neutre mauvais. Il est le seigneur du drain d'énergie, des morts vivants, du pourrissement et de la fin. Certains le disent squelette putréfié, mais d'autres croient qu'il ressemble à un dragon noir décrépi, dont la chair est tiré sur ses os. Falazure enseigne que même si les dragons ont une vie très longue, il n'est pas obligé qu'il y ait de limite à son existence. Au-delà du monde des vivants, il existe un autre royaume, un royaume d'éternité morte-vivante. Généralement on s'accorde à dire que Falazure a créé (ou aidé à créer) les premiers dragons morts vivants comme les dracoliches, les dragons vampires et les dragons fantômes.



Garyx le Destructeur Ultime symbolise la puissance et la force de destruction des dragons. Certains arguent que Garyx est totalement malade à cause de sa longue habitation des abysses venteuses du Pandémonium. Il apparait comme un grand dracosire rouge.

Garyx enseigne par l'exemple, voyageant périodiquement dans le plan matériel pour effectuer une de ses maudites et monstrueuses actions de destruction dans la campagne. Ceux qui le vénèrent suivent cet exemple, usant de leurs pouvoirs pour apporter la ruine et la dévastation.



Hlal est une dragonne de cuivre au sourire facile et aux yeux luisants de joie. De tous les dieux dragons, c'est la plus amicale envers les non dragons (même Aasterinian a une réputation de danger joyeux).

Hlal adore raconter des histoires et des chansons à ceux qui aiment de telles choses, sans se préoccuper de la race ou du passé de son auditoire. Elle n'aime pas les tyrans, même bien intentionnés et a encore moins de patience envers la cruauté et la brutalité. Elle enseigne que tout le monde doit être libre de toute contrainte physique ou spirituelle afin de pouvoir librement exprimer son opinion.



Io, le Dragon à Neuf Plis, est neutre, changeant d'alignement avec ses aspects. Il apparait sous la forme de n'importe quel dragon, depuis le plus petit pseudo dragon jusqu'au plus grand dracosire.

Io ne se préoccupe que de ses enfants, les dragons, et leur existence dans les mondes. Dans certains cas cela signifie prendre parti contre des dragons d'une autre race. Dans d'autres, Io peut en fait aider des non dragons à se battre contre des dragons qui mettent en péril la survie de l'espèce. Il préfère rester en dehors des conflits entre dragons bien que s'ils dégénèrent, il puisse s'en mêler (lui personnellement ou bien en envoyant Aasterinian ou d'autres serviteurs).



Contrairement à Chronepsis qui ne juge les dragons qu'après leur mort, Lendys les juge pendant leur vie. Ses écailles sont d'un argent terne et on dit en général que c'est parce qu'il attache beaucoup plus d'importance à juger les autres plutôt qu'à prendre soin de lui.

Lendys est l'arbitre des espèces draconiques, servant de juge, de jury et de bourreau tout autant. Quand un dragon a commis une injustice envers le peuple des dragons, Lendys (ou l'un de ses trois Dracosires d'argent) est envoyé pour faire justice. Les punitions sont sévères et sans appel.



Tamara est la plus gentille et la plus bénéfique des divinités draconiques. Certains prennent cette qualité pour de la faiblesse, mais ne font pas l'erreur deux fois. Elle apparait comme une belle et lumineuse dragonne d'argent dont les yeux brillent de la radiance du soleil.

Tamara croit à la générosité, dans la vie comme dans la mort. Non seulement elle soigne les blessures, mais elle délivre aussi une fin généreuse aux dragons qui sont près de leur trépas naturel. Elle hait ceux qui prolongent artificiellement la vie des dragons, particulièrement si c'est contre leur volonté.



Tous les dragons maléfiques rendent hommage à Tiamat, les dragons verts et bleus étant les plus empressés à reconnaître sa souveraineté. Les bons dragons ont un sain respect pour Tiamat bien qu'ils évitent en général de la mentionner ou de penser à elle.

Tiamat se consacre à répandre le mal, défaire le bien et promouvoir les dragons mauvais. Elle adore raser à l'occasion un village, une cité ou un pays, mais seulement comme diversion dans l'un de ses complots plus subtils, d'échelle planaire. Elle est l'ennemi qui guette dans les ombres et sa présence est ressentie mais rarement aperçue. Tiamat cherche constamment à étendre le pouvoir et la domination des dragons mauvais, particulièrement quand ses sujets se trouvent en conflit territorial avec des dragons bons. Tiamat demande révérence, hommage et tribut de ses sujets, sans défaut.

L'Etoile Sombre

In « Archives secrètes », Elminster de Valombre

L'Etoile Sombre est sans doute l'un des plus anciens artefacts qui existent encore sur Toril, datant même d'avant sa création. Il prend son origine dans la lutte qui a opposé, au commencement du monde, les déesses jumelles Shar et Sélûné.

L'Etoile Sombre a servi pour emprisonner les Seigneurs de l'Ombre qui servaient Shar et constituait la clé pour accéder au plan dans lequel ils étaient emprisonnés. Certains croient que l'emprisonnement de leurs âmes à l'intérieur est à l'origine de l'explosion de l'Etoile et de la dispersion de ses morceaux aux quatre coins de l'Univers, devenant dès lors l'objet d'intenses recherches par les adeptes de Magie d'Ombre, qui souhaitent la reformer pour permettre la victoire finale de Shar.

La vérité est que l'Etoile ne contient pas les Seigneurs eux-mêmes mais pointe la direction dans laquelle se trouve leur prison. Elle continue à en indiquer la direction malgré le fait que, depuis -648 CV, le plan ait été découvert par un mage du Néthérial nommé Sombre, disciple de Karse et guidé pour l'occasion par Shar. Sombre s'en était servi en -339 CV lors de la destruction du Néthérial pour y téléporter une cité flottante, réapparue ensuite en 1372 CV sous le nom de Pénombre. Sombre avait profité de cette découverte pour s'imprégner de cette nouvelle forme de magie mais également pour former plusieurs de ses disciples, devenus par la suite les douze dirigeants de Pénombre.

L'utilisation de l'Etoile avait entraîné une nouvelle dispersion de ses morceaux, qui n'ont été vus réunis que lors de l'attaque de Lunargent par le Culte du Dragon en 1361 CV, lorsque Sammaster l'avait volé dans les coffres de la ville et utilisé contre Alustriel pour réduire à néant ses pouvoirs. En effet, le fait que l'Etoile contienne à la fois de l'Ombre et de la Lumière, dont est issu Mystra, rend la magie très instable et peut faire sombrer dans l'inconscience les plus grands adeptes de magie et en particulier les Choisis de Mystra. Ayant lui-même été Choisi de Mystra, Sammaster connaissait cette faille depuis son premier passage à Lunargent en 861 CV et sa rencontre avec Alustriel, pour une relation aussi intense qu'éphémère, dont il a conservé une haine éternelle à l'égard des Sept Sœurs et de Mystra. Sa destruction par Khelben et Laérale en 875 CV lors de sa première tentative d'assassinat sur Alustriel pour lui voler son potentiel magique avait entraîné la perte de ce statut de Choisi de Mystra mais sa résurrection par Algashon et sa transformation en liche lui avait permis de préparer sa deuxième tentative de 1361 CV, uniquement mise en échec par l'arrivée de nouveau de Khelben et de Laérale.

Cette dernière attaque avait conduit Alustriel à entreprendre des recherches pour retrouver cet artefact, sans succès jusqu'à présent, notamment en engageant le groupe de Ménestrels menés par Dorn Grissourcils, à l'origine de la mort (définitive ?) de Sammaster dans son dernier repaire.

L'Etoile est constituée de 7 branches, mesurant chacun une trentaine de centimètres de long et taillés dans une pierre ressemblant à l'obsidienne. Le fait de les approcher l'un de l'autre les fait s'emboîter, jusqu'à former une étoile complète semblant faite d'ombre parsemée de points de lumière, tels des étoiles dans l'immensité de l'espace. Chaque morceau dispose de son propre nom : Branche de Brillance, Branche de Clarté, Branche d'Eclat, Branche d'Illumination, Branche de Scintillement, Branche de Splendeur et Branche de Flamme. L'instabilité qui caractérise l'Etoile explique que le fait de rapprocher deux morceaux de l'Etoile sans prendre de précautions entraîne leur dispersion, parfois à plusieurs milliers de kilomètres de distance. Il est donc nécessaire de réussir un sort de Dissipation de la Magie DC 25 pour neutraliser momentanément la magie des morceaux et les assembler le temps de cette neutralisation.

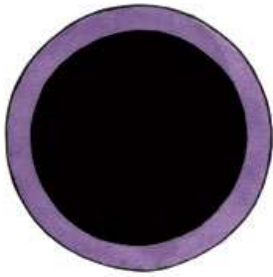
Chaque morceau de l'Etoile Sombre possède un pouvoir : Endurance aux énergies destructrices 3 fois/jour, Métal brûlant 3 fois/jour, Lumière brûlante 3 fois/jour, Bouclier de feu 1 fois/jour, Colonne de feu 1 fois/jour, Rayon de soleil 1 fois/jour, Explosion de lumière 1 fois/semaine. Si deux morceaux sont réunis, le porteur peut voler à volonté. Avec trois morceaux, la résistance magique est augmentée de 5. Quatre morceaux permettent de lancer un Repli expéditif (2 fois/jour) tandis que cinq permettent de lancer une Ancre dimensionnelle (2 fois/jour). Six morceaux permettent de faire un Changement de plan (1 fois/jour) et ajouter le septième permet de lancer Renvoi (1 fois/jour). De plus, un jet de Volonté DC 20 est nécessaire pour que toute créature d'Ombre ou tout extraplanaire dans un rayon de 7 mètres ne fuie devant l'aura de Lumière qu'impose l'Etoile.

Utiliser les pouvoirs majeurs de l'Etoile (lorsque plusieurs morceaux sont assemblés) implique une probabilité de 5% de dispersion des morceaux, à 1D100 kilomètres de distance, hormis le segment alors tenu en main.

Le porteur d'un seul morceau devient immédiatement Bon, déterminé à s'opposer au Mal, quelles qu'en soient les conséquences. Toute personne ne partageant pas ce point de vue devient un ennemi. Lorsque trois ou plus des morceaux sont réunis, le porteur refuse de s'en séparer, quelles que soient les circonstances. Cet effet disparaît si l'Etoile disparaît.

Ombres et Lumières

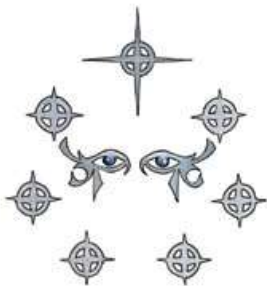
Cours de théologie comparée, Université de Calimport



A l'origine du monde, alors que l'univers n'était d'une vaste étendue dénuée de toute matière sur laquelle le Temps n'avait pas de prise, la Lumière et les Ténèbres n'avaient pas été dissociés et le monde était baigné d'une Ombre perpétuelle. De celle-ci émergèrent treize seigneurs, ou Shadevaris, dont nul ne sait s'ils venaient d'ailleurs ou s'ils étaient le fruit de cette ombre. Deux magnifiques déesses, ne semblant en former qu'une, apparurent également et créèrent les corps célestes qui nous entourent puis les imprégnèrent de l'essence de Vie, créant ainsi la première manifestation de Chauntéa.

L'univers ainsi créé fut alors éclairé par le visage de la déesse à la chevelure d'argent, Sélûné, et assombri par les tresses couleur corbeau de la déesse Shar mais aucune chaleur n'existait en son sein. Chauntéa pria les deux sœurs de lui accorder la faveur de réchauffer cette création de façon à nourrir et faire prospérer la vie qui émergeait sur les différentes planètes et, pour la toute première fois, les sœurs se divisèrent et s'affrontèrent sur cette question, la première étant favorable au développement de la Vie et la seconde étant farouchement opposée à toute évolution. S'engagea alors une féroce bataille dont émergèrent à leur tour les divinités de la guerre, du meurtre, de la mort et de la maladie, parmi tant d'autres.

Sélûné profita d'un court moment d'avantage pour traverser le Temps et l'Espace pour atteindre un lieu de feu éternel et pu en braver la douleur pour rapporter un fragment de cette flamme afin d'en baigner les corps célestes et en réchauffer Chauntéa. Redoublant d'efforts, Shar attaqua sa sœur encore blessée et commença à disperser toute cette lumière et cette chaleur à travers l'univers. Dans un dernier sursaut, Sélûné sacrifia une part de son essence divine et la projeta au travers de Shar, dans une ultime tentative de sauvegarde de cette Vie qui prenait corps.



Ce fragment traversa la Déesse de la Nuit, emportant avec elle une part égale de son essence, et prit la forme de la Déesse de la Magie, alors nommée Mystryl. Même si cette dernière était composée à la fois de magie de lumière et d'ombre, elle prit le parti de Sélûné, lui permettant ainsi de reprendre l'avantage et de triompher sur sa sœur Shar, pourtant plus puissante sur le plan individuel. Celle-ci prit acte de sa défaite mais en conçut une haine éternelle et jura de prendre sa revanche sur sa sœur et leur fille commune. Les sœurs jumelles continuèrent d'ailleurs à s'opposer pendant des ères entières, tandis que la Vie s'épanouissait sur les planètes de l'univers torilien, sous le regard attentif de Chauntéa. Shar conserva sa puissance, mais une puissance solitaire, tandis que les pouvoirs de Sélûné variaient selon les époques, prenant souvent soutien auprès de ses alliés divins ou des « Filles » ou « Fils de Mystra ».

Le temps passant, Shar finit par sortir de son isolement et s'appuya sur les Shadevaris, treize Seigneurs de l'Ombre, et sur leur amour de la nuit au détriment de la lumière, pour les envoyer hanter les Royaumes en quête d'ombre et la lumière, en vue de former à nouveau le Chaos obscur initial. Le complot de Shar fut déjoué par Azuth, celui qui était alors le plus haut archimage et devenu par la suite le divin patron des magiciens et amant de Mystra. Il parvint à créer l'illusion d'un royaume inconnu constitué d'ombres, constituant à lui tout seul une microscopique sphère cristalline indépendante, au-delà des limites du phlogiston. Les Seigneurs de l'Ombre y furent envoyés pour explorer cette découverte et, alors qu'ils s'apercevaient de la supercherie, Azuth les y enferma à l'aide d'un puissant artefact forgé par Gond, l'Etoile Sombre, puis dispersa les morceaux de la clé aux quatre coins de l'Univers, portant ainsi un coup fatal aux projets de Shar et permettant à la Vie de s'épanouir depuis lors...

Précis d'Astronomie

Par Galileus Grand-Pas, rôdeur de Valombre

L'astrologie et l'astronomie sont deux sciences pratiquées par les habitants des Royaumes depuis l'aube de temps. Des elfes aux humains en passant par les elfes, chaque race (et parfois même chaque civilisation) a nommé ses propres constellations et défini ses propres mythes. Même les races souterraines, telles que les elfes sombres ou les nains Duergars reconnaissent des images dans le ciel étoilé...



Pour les humains de Faerûn, l'astrologie prend sa source dans l'ancien empire de Raurin. Même s'ils n'étaient pas les premiers à regarder le ciel et à y voir des illustrations (cet honneur revenant plutôt à leurs prédécesseurs habitants des cavernes), les Imaskari ont été les premiers à identifier les planètes visibles et à codifier les différentes constellations, étant attachés aux signes et présages liés aux étoiles, ce qui peut paraître étonnant pour un peuple qui niait toute existence divine. Les sages prétendent que les Imaskari tiraient leur science des elfes du Sud et de contacts noués avec les humains de Shou-Lung. Leurs homologues contemporains du Nord, les habitants du Néthénil, étaient pour leur part parvenus à voyager magiquement vers ces destinations et n'avaient pas poussé l'astrologie aussi loin. Ces secrets se sont perdus avec eux mais certains prétendent que des races telles que les elfes ou les flagelleurs mentaux en détiennent encore les clés.

De nos jours, l'astrologie est devenue extrêmement populaire dans les Royaumes même si la science de l'astronomie en a souvent pris la mesure, sous la direction des sages et des fidèles de Sélûné. Cependant l'accroissement des contacts avec les cultures de Maztica et de Shou-Lung ont ravivé l'intérêt pour l'étude de ces domaines, ces deux sociétés en ayant développé une incroyable expertise.

Sans prétendre aboutir à une liste exhaustive, sont détaillées ci-dessous les principales constellations visibles dans le ciel nocturne, avec leurs appellations les plus courantes, même si, on le rappelle de nouveau, chaque race possède son propre nom et ses traditions associées.

Angharradh

Cette constellation en forme de femme est d'une importance majeure pour les elfes de lune de Faerûn, qui y voient la représentation d'Angharradh, la réunion en trinité des déesses Sehanine, Aerdrie Faenya et Hanali Celanil. Les humains du Nord y voient plutôt la représentation de Velesea, une puissante sorcière réputée dans le Nord pour ses combats incessants contre les races gobelinoïdes et l'aide qu'elle apportait aux voyageurs et aux nécessiteux.

Cassima

Connue sous le nom de « Oiseau de Paradis » ou du « Phénix », d'origine elfique, les humains ont donné à cette étoile le nom d'une jeune femme soupçonnée à tort d'être une sorcière et brûlée sur le bûcher. Avant qu'elle ne meure, une déesse (Hanali Celanil pour les elfes et Sélûné pour les humains) apparut et la transforma en phénix, pour qu'elle la rejoigne dans les cieux.

La Ceinture de Belnimbra

C'est l'une des plus anciennes constellations à avoir été nommée, notamment en Unther et en Mulhorande. Consistant en une ligne de cinq étoiles, elle prend son nom d'une humaine transformée en cygne et poursuivie des assiduités de Lathandre. Les Halfelins y ajoutent deux étoiles proches et l'appellent « La Pipe ». Pour les elfes, il s'agit des « Larmes de Corellon » versées lors de la corruption des elfes par Lloth et de leur première guerre fratricide. Les légendes elfiques disent que ces étoiles se sont teintées de rouge lors de la chute de Myth Drannor.

Le Cercle de Mystra

Haut dans le ciel au Nord brille un impressionnant cercle d'étoiles brillantes, entourant de profondes ténèbres où se cache le domaine de la reine de la Magie d'après les contes enfantins. D'autres peuples l'appellent la « Couronne du Nord » ou la « Froide Couronne » tandis que d'autres le considèrent comme « l'œil du Diable ». Certaines tribus bédines y voient l'emplacement de N'asr's, la tente du Seigneur des Morts, et considèrent les étoiles elles-mêmes comme les cimenterres des guerriers les plus valeureux d'Anauroch.

Pour les astronomes elfes, une étoile nommée N'landroshien (soit « ténèbres en lumière ») apparaissait autrefois en son centre et sa présence annonce la fin du monde dans plusieurs de leurs mythes. Disparue pendant des millénaires, elle est réapparue récemment, en 1385 CV.

Correlian

Constellation formée de treize étoiles et n'apparaissant qu'à l'automne, les elfes l'associent à l'arrivée de l'hiver et accordent une grande signification religieuse à son apparition, notamment pour les elfes de lune basés en Evereska.

Les humains et les elfes dorés accordent plutôt plus d'importance à la constellation du Joker/Danseur, même si le fait que des adorateurs d'Eilistraee adoptent cette dernière comme symbole ces dernières années a conduit les elfes dorés à se tourner également vers Correlian.

Le Duelliste

Egalement connue sous le nom de « Guerrier » ou de la « Sentinelle », cette constellation est l'une des rares à posséder une signification commune au travers de Faerûn, à savoir les notions de loyauté, de combat, de liberté. De nombreuses légendes lui ont été associées depuis des générations, même si les humains insistent sur la relation à Torm et à Tempus. Dans les îles Sélénae, le Duelliste est appelée « Cymrych Hugh » et incarne l'âme de ce héros légendaire, placée dans les cieux par la Terre-Mère.

Elle est accompagnée d'une étoile habituellement invisible appelée « Tueuse de Rois » dont l'apparition est réputée provoquer le réveil et la fureur des dragons, entraînant les célèbres « Vols de Dragons ».

La Gorgone

Dans les cités du Nord, la Gorgone est associée à Uthgardt qui avait combattu et vaincu une gorgone à mains nues, rendant les contrées de la Frontière Sauvage propres à l'établissement de son peuple.

Plus au sud, la constellation change légèrement et est connue auprès des nomades du Shaar comme le « Caméléon » qui poursuit éternellement le lion Uerdyl (soit la constellation du Duelliste) en le persécutant.

Ieriyn (Etoile du Navigateur)

C'est l'étoile la plus brillante du ciel et tire son nom de sa position et de l'aide qu'elle apporte aux voyageurs depuis toujours, semblant rester fixe à l'horizon et pointant invariablement vers le Nord. C'est une étoile sacrée pour les fidèles de Sélûné et priée par tous les navigateurs, même si les voyageurs terrestres s'en servent également pour s'orienter. Plusieurs autres cultes, notamment celui d'Oghma, lui accordent une importance particulière, symbolisant la lumière dans l'obscurité et la voie à suivre.

Les Bédines d'Anauroch la connaissent sous le nom « d'Alagairtha », d'après la légende d'une fière sorcière qui avait défié les dieux et qui avait été emprisonnée dans les cieux, afin de préserver sa beauté à couper le souffle mais également pour laisser impuissante et immobile. Les elfes lui donnent le nom « d'Y'landroshien ».

Les Pléiades

Constellation formée de sept (ou neuf selon certains astronomes) étoiles, elle prend son nom d'une légende dont l'origine s'est perdue et racontant l'histoire de sept jeunes filles poursuivies par un chasseur qui ne trouvent leur salut qu'en s'enfuyant au ciel. Elle marque pour différents peuples l'arrivée du temps des moissons. Les elfes y voient une représentation de la Seldarine, l'ensemble du Panthéon elfique.

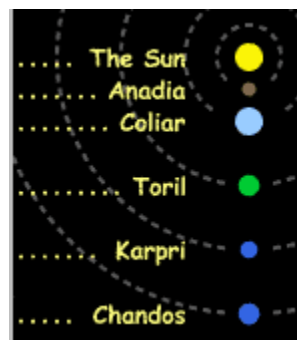
La Trompe

Groupe d'étoiles formant un « V », cette constellation constituait pour les cultures primitives un signe de bonne fortune, de richesse et de fertilité. A ce titre, elle a longtemps tenu un rôle important dans le culte de Waukyne, notamment en Amn, Téthyr et les territoires de l'Ouest. Pour les elfes, la Trompe est connue sous le nom de « Shansibal » et est un symbole sacré du clergé d'Aerdrye Faenya.

Phénomène plus intéressant, les orques et les nains se réfèrent à la constellation de la « Dague » et y voit un symbole martial important, en particulier pour les premiers qui y voient même une incarnation d'Ineval, leur dieu de la guerre.

Enfin, les planètes visibles sont au nombre de quatre, même si certains astronomes prétendent qu'il en existe cinq autres. Leurs noms nous viennent des mages du Néthérial qui les ont associés à des éléments ou des dieux :

- Anadia, associée à Kossuth, est d'une couleur rouge et souvent associée à Garagos pour les humains. Les orques considèrent qu'il s'agit de « l'œil de Gruumsh » et qu'il purifiera Faerûn d'un trait de feu pour laisser la place à la domination orque. Les elfes l'appellent « Uluemyn » et l'associent à Solonor Thelandira.
- Coliar, associée à Akadi, possède une teinte bleue claire et est appelée « Luridel » par les elfes qui l'associent à Erevan Ilesere.
- Karpri, liée à Istishia, est de couleur bleu-verte et est appelée « Ochael » par les elfes qui y voient Rillifane Rallathil.
- Chandos, associée à Grumbar, est de couleur ocre et est appelée « Iaras » par les elfes qui y voient Labelas Enoreth.



De l'origine du monde

Par Ermold le Noir, Archiviste de philosophie naturelle à Château-Suif

Chapitre §1 : Avant l'Âge de l'Homme

Préambule : Ce chapitre est volontairement placé sous l'angle des Monts Etoilés, qui reviennent à plusieurs reprises dans cette première partie de notre Histoire et qui en sont un élément fondateur. Si ce chapitre traite de la période la plus ancienne jusqu'à l'émergence de premières puissances humaines, le lecteur comprendra facilement qu'il faut le lire avec recul, compte tenu du peu de sources existantes et des profondes lacunes qui persistent encore aujourd'hui. Pour plus de simplicité de lecture, toutes les dates sont données dans le Calendrier des Vaux.

De -35.000 à -30.000 : Les Jours de Tonnerre => Règne des races créatrices

Tout démarre par une légende selon laquelle cinq races créatrices (ou Iqua-Tel'Quessir pour les elfes), seules natives de Toril, sont descendues de l'Escalier céleste des Monts Etoilés à cette date : les Sarrukhs (créateurs des races reptiliennes telles que les nagas, les hommes-lézards...), les Batrachi (créateurs des races amphibiennes et changeuses de forme), les Aearee (créateurs des races volantes telles que les Aarakocras), les Fées et les Humains.

Les Sarrukhs, Batrachi et Aearee ont tour à tour dominé ce qui n'est alors qu'un continent unique nommé Merrouboros, créant de multiples sous-races et expérimentant les premiers rudiments de magie. Les Sarrukhs ont ainsi fondé de puissants empires entre -35.000 et -33.500 sur l'emplacement de l'actuelle forêt de Chult, du désert d'Anauroch et de la Mulhorande. Les Batrachi ont établi leur domaine autour de l'actuelle Mer des Etoiles Déchues entre -33.500 et -31.000 tandis que les Aearee ont dominé la période de -31.000 à -30.000 notamment autour des Monts Etoilés avec le royaume de Phwiukree. Les Fées ont préféré prendre le contrôle du plan de la Féerie tandis que les Humains n'ont pas réussi à s'imposer avant la Première Époque, dominée par les elfes et les nains, et restent à l'abri de leurs cavernes, ne disposant que d'une culture très primitive.

Cette première époque s'éteint brutalement avec la « Chute des Larmes », une pluie de météorites qui s'abat sur Toril, provoquant un hiver ininterrompu de sept ans pendant lesquels les Batrachi disparaissent quasiment tous, les seuls survivants étant pourchassés par les Aearee. Certains sages ont théorisé le fait que la Chute des Larmes aurait été provoquée par un rituel des Batrachi, alors en guerre contre un royaume de Titans placé dans l'actuelle Mer des Etoiles Déchues (d'où son nom), et que ce rituel se serait retourné contre eux.

Les derniers membres des Sarrukhs, des Batrachi et des Aearee ont alors progressivement migré vers des plans extérieurs, les Fées se sont uniquement repliées sur la Féerie et seuls parmi les races créatrices les humains continuent de vivre sur Toril. Avant de quitter Toril, les Ba'etith, une assemblée des derniers Sarrukhs survivants, créent les Feuilles d'Or du Serpent-Monde, aujourd'hui connues sous le nom de Parchemins du Nether.

De -30.000 à -24.000 : Le Temps des Dragons

Les météorites de la Chute des Larmes se révèlent être en réalité des dizaines de milliers d'œufs de dragons qui éclosent dans les années suivantes. Le premier Vol de Dragons provoque la chute de la civilisation Aearee et marque le début du règne des dragons et des géants.

Ostoria, le Royaume Colossal des géants, prend son essor et atteint son apogée en -28.000, huit autres royaumes géants étant alors fondés par les huit fils du dieu des Géants Annam Père-de-Tous, engageant des guerres sans fin contre les dragons, qui se concluent sur le déclin du principal royaume géant qui n'occupe plus que l'extrême nord du continent.

Parallèlement, des elfes sauvages nommés Ilythiiri et venus du plan de la Féerie en -27.000 parviennent à fonder un modeste royaume dans le sud, à l'insu des dragons. Ils sont suivis en -25.400 par des elfes dorés, fuyant la cité de Tintageer située sur le plan de la Féerie et sur le point d'être détruite en raison d'une déstabilisation de la magie, qui s'intègrent aux communautés elfes existantes. Menacés constamment dans leur existence par les dragons, les hauts mages elfes construisent en -25.000, dans le secret d'une citadelle des Monts Etoilés, le Mythal de Dracorage qui sème la confusion de manière cyclique chez les dragons. Il permet de contrôler l'apparition d'une étoile, dite « Tueuse de Rois », qui les plonge dans une folie meurtrière et les pousse à s'entretuer. Ce rituel marque le début de leur déclin, ainsi que le début de l'épanouissement de la civilisation elfique.

De -24.000 à -14.000 : La Première Floraison

Dès -23.900 est créé le royaume d'Aryvandaar dans la Haute Forêt, après un combat victorieux contre un grand dragon rouge, Mahatnartorian Maître des Montagnes, dans les Monts Etoilés. D'autres royaumes elfiques sont fondés dans les millénaires suivants. Le Miyeritar est en particulier fondé dans les Hautes Landes en -18.800 par des elfes soucieux de s'écarter de la voie de l'élitisme choisie par les elfes dorés d'Aryvandaar. L'année -17.600 marque « Le Grand Cataclysme », provoqué par les plus hauts mages elfes qui se réunissent pour faire le rituel d'Ever'Sakkatien visant à créer un domaine elfique sur Toril mais qui perdent le contrôle de leur magie : Un immense cataclysme balaye le monde entier, transformant profondément son visage et séparant le continent alors unique en plusieurs parties, détruisant des centaines de cités et provoquant la

mort d'innombrables elfes. Le nom de Faerûn est donné au continent principal. Les elfes mettront plusieurs centaines d'années à s'en remettre et, en -15.300, le clan elfe Vyshaan prend la tête de l'Aryvandaar, sous le règne du Gouverneur Ivosaar Vyshaan qui instaure une lignée aux visées hégémoniques et entame dès -14.700 des premières tentatives diplomatiques d'annexion de Miyeritar par l'Aryvandaar avant d'être à l'origine d'affrontements militaires et commerciaux à partir de -13.200, alors que Miyeritar est devenu le principal centre d'art et de magie elfique.

Parallèlement apparaissent en -16.000 les premiers nains dans les montagnes situées à la jonction des continents de Kara-Tur, de Faerûn et de Zakhara, qui entament l'exploration de ces territoires. De même, dès -14.000 apparaissent des bandes organisées d'humains barbares qui parcourent Keltormir, actuelle Côte des Epées, évitant les civilisations majeures.

En -12.500, les elfes d'Aryvandaar invoquent une forme ancienne de Sylvanien pour garder un sanctuaire situé sous la Haute Forêt et sont ainsi à l'origine de ce qui sera appelé plus tard le Grand-Père Arbre.

De -12.000 à -9.000 : Les Guerres des Couronnes

En -12.000 (et jusqu'à -11.300), commence la Première Guerre des Couronnes, visant la conquête de Miyeritar devant l'impossibilité d'une annexion pacifique. Face au conflit apparaissent les premières divergences raciales entre les peuples elfes et la mise en place d'alliances et de trahisons complexes jusqu'à la victoire finale d'Aryvandaar. Les forces d'Aryvandaar s'opposent notamment aux Ilythiiris (soit les descendants des premiers elfes sur Faerûn) qui font la preuve à plusieurs reprises d'un changement progressif de leur moralité vers le côté maléfique, détruisant sauvagement plusieurs royaumes par le feu et affichant ouvertement leur recours à différents dieux du Chaos et du Mal.

La Bataille du Théâtre des Dieux en -10.700 est l'un des sommets de ces affrontements : Ce site à l'est de Shantal Othreier est le lieu d'une des pires batailles au cours de laquelle 70.000 elfes furent tués par leurs frères et par une horde de 100.000 orques qui attaqua les elfes en plein combat. Aryvandaar en sort vainqueur et occupe le nord de Shantal Othreier. Deux cents ans plus tard, la forêt de Miyeritar est détruite en trois mois par de puissants sortilèges qui ne laissent derrière eux qu'une lande déserte, tuant tous les habitants. Sans que cela n'ait pu être prouvé, les hauts mages d'Aryvandaar sont accusés d'être les auteurs de cet enchantement maléfique, appelé plus tard le « Désastre Noir »

Soucieux de rétablir la paix parmi ses fils, Corellon Larethian, par le biais de la magie de ses prêtres et hauts-mages, transforme en -10.000 les Ilythiiris en elfes sombres, qu'ils soient corrompus ou non, et les condamne à vivre sous terre. Un mois plus tard, les elfes sont appelés par le Seldarine à ce qui devient la Cour elfique, pour mettre fin à leurs différends. En -9.800, Aryvandaar contrôle tous les principaux royaumes elfes sauf Keltormir (actuelle forêt de Téthyr). Une île, que certains pensent être une part du royaume divin d'Arvandor, émerge de la Mer Sans Fin et prend le nom d'Eternelle-Rencontre. Les elfes d'Aryvandaar en commencent la colonisation. Les Ilythiiris refont surface en -9.600 avec l'apparition de la première civilisation drow et leurs attaques incessantes contre les forces d'Aryvandaar empêchent l'annexion de Keltormir et des dernières enclaves restantes.

La Cinquième Guerre des Couronnes démarre en -9.200 et marque le début d'une guerre générale contre Aryvandaar. La Cour Elfique, les hauts mages et les prêtres de la Seldarine font se soulever des groupes de résistants qui empêchent les troupes d'Aryvandaar de se coordonner et l'année -9.000 marque la défaite des dirigeants Vyshaan et la dissolution de l'Aryvandaar. La Haute Forêt est en grande partie abandonnée. De nombreux elfes vont à Eternelle-Rencontre, seuls Illefarn et Keltormir sortent intacts du conflit. La fin de la guerre marque la fin de l'occupation elfique des Monts Etoilés. Les elfes dorés abandonnent derrière eux les Feuilles d'Or du Serpent-Monde, qui seront plus tard découvertes par les mages du Néthérial.

Depuis -9.000 à -3.533 : Temps de la Fondation

Les elfes restent néanmoins présents en Haute Forêt et le royaume de Siluvanede est créé en -8.400 dans la partie Nord de la Haute Forêt puis celui de Sharrven en -7.600 au sud. Une stèle est élevée sur le site de l'Enclume Eternelle pour en commémorer la fondation. Plus de 3.000 ans plus tard est fondé le royaume de l'Eaerlann sur les ruines de l'Aryvandaar par des elfes venus de Sharrven et une alliance est signée avec les nains du Nord, sur le site de l'Enclume Eternelle, pour empêcher les elfes de Siluvanede d'en faire de même.

La Guerre des Sept Citadelles, dernière guerre entre peuples elfes entre -4.500 et -4.300 et parfois appelée Sixième Guerre des Couronnes, oppose les forces d'élite de Siluvanede et les troupes de l'Eaerlann renforcées par celles de Sharrven. Les elfes dorés finissent par reconnaître la supériorité de la magie et des chevaliers-dragons de l'Eaerlann et Siluvanede en devient un vassal, tout en demeurant aussi élitiste.

Le long de la Delimbiyr est fondé en -4.100 le royaume nain de l'Ammandar.

Des marchands humains venus commercer avec les elfes de l'Eaerlann explorent en -3.533 le complexe de l'Enclume Eternelle et découvrent ce qui sera appelé plus tard les Parchemins du Nether. Les humains se détournent de la magie que leur enseignaient les elfes jusque-là et mettent en application le contenu de ces parchemins, entrant dans l'Âge du Néthérial et des humains.

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 Féérune. 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'écailles argentées ainsi qu'un surcot 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'Ombreterre 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 égouts 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'Hiriât 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 Egoutiers.

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 Piergeron 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 rouvert 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 légal 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 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 Shou-Lung, présentes en grand nombre depuis les grandes famines de l'Année de la Disette, en 1381 CV. 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 égouts d'Eauprofonde se déversent dans le port, en des endroits munis de herses 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 Shou-Lung, 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, bâtie 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 Puits 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'Aghairon, représentant le mage barbu, en robe, faite d'une pierre claire. Aghairon 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 Fabricants 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 Piergeron, 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, Shou-Lung, 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 Shou-Lung

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 Shou-Lung, 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, guildes de voleurs et de receleurs agissant à Port-aux-Crânes (dans les égouts 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'Asmodée, 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 Faerûn 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 à 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 Zhentils 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 Zhentils 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.

A 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 Zhentils 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 Zhentils 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 Zhentils 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 Zhentils car, malgré leur puissance, il est douteux qu'ils puissent efficacement combattre ceux qui manient la magie du Néthénil 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 Zhentils 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 zhentile, 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



Marsembe 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'égouts 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, Eauprofonde, Priapurl et Selgaunt. Son quartier général est situé à Berdusk mais les décisions sont souvent prises à Eauprofonde, 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'Eauprofonde (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 mendicante, illustrant le précepte de Toril où tout est possible pour quelqu'un d'entreprenant.

Le Priakos des Six Coffres est souvent représentée à Eauprofonde 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 oghamique, 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 œuvraient 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 stilet 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 Shar 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 mainmise 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 impenables, 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 Tyraturos.

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, figes 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 toutes 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 Néthénil 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 Ménestrels, 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 Néthénil, 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 Shar), 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 centre de laquelle se trouve un Mythal, dérivé d'une ancienne haute magie elfique et source de toute la magie qui irradie la ville. Cette dernière ne possède que peu de routes, n'ayant jamais été attachée au sol et les échanges se faisant grâce à la téléportation. Elle est au contraire couverte de bâtiments de différentes tailles, chacun se caractérisant par un style décadent ou très alambiqué, associant étrangement une architecture typique du Néthénil aux excentricités dont sont capables certains magiciens. La ville abrite aujourd'hui près de 25.000 habitants, appelés Shadovars. Ce sont pour la plupart des humains normaux, descendants des habitants originels de la ville. D'autres, une poignée réduite à 500 environ, ont appris à insufler l'énergie du Plan de l'Ombre dans leur corps et s'appellent les Ombres. Ce sont tous des magiciens et ce sont les véritables dirigeants de la ville. Les rumeurs leur attribuent toutes sortes de pouvoirs magiques, tels que la capacité de guérir de blessures normalement mortelles, une longévité étonnante ou la possibilité de voir 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 construire une ville toute entière au centre de laquelle se trouve un Mythal, dérivé elfique et source de toute la magie qui possède que peu de routes, n'ayant échanges se faisant grâce à la couverte de bâtiments de différentes par un style décadent ou très 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 Shar, 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-Mâîtres », 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 vellétés 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 Shar 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.

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 acérées 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 apparait 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 apparait souvent comme un homme gros et grotesque qui se transforme en Enlaceur ou en Wyvern 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 Féérune 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 Mortneige, dans les habits d'un disciple d'Oghma.

Tarluth : 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, Tarluth 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. Tarluth 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...

Au service de la Dame d'Argent

Habituellement surnommée Notre Dame d'argent ou la Vierge lunaire, Sélûné est vénérée par des fidèles extrêmement variés (navigateurs, marins, femmes, jeteuses de sorts (surtout les devins), lycanthropes d'alignement bon ou neutre) mais aussi ceux qui travaillent honnêtement de nuit, ceux qui cherchent se protéger de Shar, ceux qui sont perdus ou qui recherchent quelque chose de bien précis, et enfin ceux qui s'interrogent au sujet de l'avenir. Les couples se tournent vers elle pour qu'elle leur accorde les enfants qu'ils désirent et les femmes trouvent force, courage et conseils à son chevet. Elle ne demande que peu de choses à ses fidèles et l'on prétend qu'elle dispense généreusement ses cadeaux aux mortels.

Sélûné est une déesse mystique et discrète qui s'intéresse toutefois au sort de ses fidèles. Elle est calme, placide et souvent victime d'accès de tristesse lorsqu'elle se laisse aller à se souvenir d'évènements passés. Les terribles batailles à travers le Temps et l'espace qu'elle a livrées à sa sœur et némésis, Shar, contrastent grandement avec l'apparence calme de cette déesse.

La prêtrise de Notre Dame d'Argent est aussi diversifiée que ses fidèles, car sa foi est la seule qui mette vraiment en pratique le concept de l'égalité des chances. Les lieux de culte sont aussi disparates que les phases de la lune, allant du temple opulent d'Eauprofonde aux lieux saints sans prétention des Vaux, des cercles de pierres dressée en haut d'une colline aux édifices les plus somptueux qui soient. La plupart des Sélunistes préfèrent les lieux de culte moins voyants et la prière personnelle. En effet, selon eux, « Sélûné se trouve partout où brille la lune ». Pour eux, la nuit est soit « lunaire », soit ténébreuse.

Les prêtres de Sélûné prient la nuit tombée en s'orientant vers la lune. Bien que la plupart des rituels soient accomplis individuellement par des danses et des offrandes de lait et de vin, tous les prêtres de Sélûné respectent les cérémonies du Mystère de la Nuit et de l'Appel de la Seconde Lune, accomplie durant la Rencontre des boucliers. Cette cérémonie invoque des Eclats, des créatures Extérieurs aux cheveux bleus qui servent Sélûné afin de combattre les fidèles de Shar. Après cette cérémonie, l'un des prêtres doit rejoindre les rangs des Shards. Le Mystère de la nuit est accompli une fois par an. Au cours de cette cérémonie, les prêtres sont projetés haut dans le ciel où, en transe, ils communient avec leur déesse.

Le clergé séluniste préfère les observances personnelles aux cérémonies communes. Les rituels prennent donc généralement la forme de rassemblements qui se déroulent en extérieur, par nuit de pleine lune ou de nouvelle lune, et au cours desquels chaque prêtre danse et prie à son tour avant de verser du vin ou du lait sur l'autel central. On les nomme souvent contemplations nocturnes et les prêtres les mettent à profit pour tenter de communiquer avec leur déesse.

Lorsque la déesse est satisfaite, elle baigne de ses rayons le vin ou le lait versé sur l'autel, ce qui transforme le liquide en Feu de lune. Il prend alors la consistance de la crème, la texture de la soie et une douce couleur argentée. Le feu de lune coule de l'autel et vient toucher ou envelopper les individus ou objets présents à proximité. Les morts-vivants sont détruits à son contact, tandis qu'il confère certains pouvoirs aux êtres vivants et aux objets. Il disparaît quand Sélûné le souhaite et ne dispense le moindre pouvoir que si elle le veut bien. Ceux qui s'en emparent n'ont rien à y gagner, car il n'existe aucun moyen connu de le forcer à conférer ses capacités si la déesse ne le désire pas.

Les préceptes de Sélûné mettent d'abord et avant tout l'accent sur la tolérance et l'acceptation de l'autre. Tous sont égaux au sein de sa foi et chacun se doit d'aider les autres Sélunistes avec autant l'empressement que s'il s'agissait de ses meilleurs amis. « Puisse Sélûné guider vos pas dans la nuit et vous permettre d'atteindre l'aube » est une bénédiction que les prêtres récitent souvent aux fidèles.

Les novices entendent le discours suivant de la bouche même de la déesse : « Tous ceux qui reçoivent ma lumière sont les bienvenus s'ils désirent me rejoindre. La vie est comme la lune, en ce sens qu'elle est parfois étincelante et parfois sombre. Fais confiance à ma lumière et sache que quiconque fait preuve d'amour sous mes yeux reçoit ma bénédiction. Tourne-toi vers la lune et je te guiderai. »

Les membres du clergé affrontent également les lycanthropes sans la moindre crainte, ce qui leur permet de gagner le respect des gens du peuple. De plus, leur maîtresse leur ordonne de dispenser leurs soins de manière généreuse, en ne demandant généralement que le gîte et le couvert en échange. Sélûné est donc populaire partout et ses prêtres en contact direct avec le monde qui l'entoure. Les serviteurs de la Dame de la Lune doivent savoir rester humbles et être capables de se débrouiller seuls, mais cela ne doit pas les empêcher d'avoir de l'ambition, du moment qu'ils continuent d'aider leur prochain.

Cette politique à long terme fait que les prêtres de Sélûné sont des gens heureux qui parviennent généralement à des postes importants, et sa religion ne peut qu'en bénéficier. La Dame Blanche de la Nuit sait se montrer compréhensive en matière d'alignement et d'observance des rites religieux. Pour elle, le fait de savoir se débrouiller et de trouver sa voie dans la vie est plus important que les prières, ce qui lui permet également d'être très appréciés des excentriques, des aventuriers et des bannis. La plupart des sages s'attendent à ce qu'elle rejoigne rapidement les rangs des puissances majeures, peut-être d'ici quelques dizaines d'années seulement.

Guide du Voyageur stellaire

Par Yann le Solitaire, brocanteur inter-planétaire du Rocher de Bral

Seul quelqu'un de très téméraire ou de parfaitement inconscient peut prendre l'initiative de s'aventurer dans l'espace sans un minimum de précautions et de connaissances préalables. Certains s'y lancent même sans faire la distinction entre « l'espace », qui constitue l'intérieur d'une sphère cristalline et essentiellement composé de « vide », et le phlogiston, sorte de gaz multicolore et instable appelé aussi « Flot » dans lequel « baignent » les sphères cristallines, elles-mêmes plus nombreuses que l'on ne croit. De même, ignorer que chaque masse emporte avec elle une certaine quantité d'air respirable, proportionnelle à sa taille, risque de poser un réel problème à un audacieux après quelques minutes passées dans l'espace. Les voyages spatiaux ont leurs règles, qu'il vaut mieux intégrer avant de s'y risquer...

Chaque corps céleste génère par exemple sa propre gravité, également proportionnelle à sa taille et souvent fonction de sa forme : la gravité d'une planète attirera toute personne vers son centre tandis que la gravité d'un vaisseau spatial s'exercera plutôt de façon horizontale, comme un disque, de sorte que ces vaisseaux ont souvent un pont inférieur dont la gravité est opposée au point supérieur. De même la gravité de ces derniers fait qu'il leur est possible d'avoir des objets orbitant autour d'eux, un tour habituel joué aux nouveaux arrivants dans l'espace étant de lancer un fruit depuis un bord de façon à ce qu'il tourne autour du vaisseau pour revenir heurter quelqu'un se trouvant sur l'autre bord.

Le phlogiston possède ses propres caractéristiques physiques : Semblable à un océan, le voyageur s'apercevra vite que sa densité variable possède les mêmes effets que des courants marins, la vitesse atteinte étant proportionnelle à la densité du phlogiston, ce qui a également pour conséquence que les durées de trajet ne sont pas uniformes et qu'un navigateur averti choisira son parcours en fonction de ces courants. Le phlogiston est également hautement inflammable, toute flamme devant être éteinte avant d'y pénétrer sous peine de déclencher une boule de feu pour une simple bougie et la carbonisation du vaisseau pour un feu de cuisine, ce qui explique que les arquebuses, bombardes et magie de feu soient prohibées dans le Flot.

Respirer suppose donc de disposer d'une certaine masse d'air autour de soi mais la qualité de celle-ci baisse inexorablement avec le temps passé, d'autant plus vite que le nombre de personnes en profitant est important. Un vaisseau peut ainsi tenir près de 4 mois avec de l'air relativement frais mais celui-ci devient rapidement nauséabond après cette durée puis tout à fait mortel 6 mois plus tard. Il est donc nécessaire de le renouveler périodiquement auprès d'une atmosphère plus importante, que ce soit une planète ou un autre corps céleste disposant d'une atmosphère respirable. Le manque d'air dans le phlogiston n'entraîne cependant pas la mort mais plutôt une sorte d'inconscience potentiellement éternelle, jusqu'à ce que le corps, devenu gris et dur comme de la pierre, rencontre une poche d'air respirable ou soit récupéré par un vaisseau, ce dont les Néogis se sont fait une spécialité pour se fournir en esclaves.

La température, en raison de la présence des étoiles, n'est habituellement pas un problème pour le voyageur, que ce soit dans l'espace ou dans le phlogiston, même si elle n'est évidemment pas la même à proximité d'un soleil ou à l'autre extrémité d'une sphère cristalline. Il n'existe par ailleurs pas de référence en matière temporelle, chaque sphère ayant son propre référentiel, mais les conventions s'accordent sur une journée de 24 heures, partagées en roulements de 8 heures, un mois comptant 28 jours. Il n'existe pas d'unités au-delà du mois.

Même s'il existe toujours des exceptions, le seul réel moyen de propulsion ou en tout cas le plus commun reste le « heaume spatial ». Porté par un adepte de magie divine ou profane, il permet de donner à un vaisseau l'impulsion nécessaire pour se transporter au travers de l'espace comme du phlogiston, la puissance de la magie déterminant évidemment la vitesse acquise par le vaisseau. La vitesse pure n'est cependant pas suffisante pour sortir des limites d'une sphère cristalline, franchissables uniquement par un nombre limité de portails, soit créés magiquement par des sorts (Téléportation ou Porte Dimensionnelle pour un individu, Porte de Phase pour un vaisseau) soit naturellement, certains apparaissant et disparaissant de façon aléatoire, d'autres étant créés temporairement par des créatures telles que les dragons stellaires. Pour rappel, la Téléportation n'est pas possible d'un corps céleste à l'autre ou entre les sphères et ne l'est que sur une planète donnée. Il est également important de noter que ces sphères cristallines représentent bien souvent les limites d'influence des êtres divins, ne parvenant à accorder à leurs fidèles voyageant au-delà que les sortilèges les plus simples, mais aussi de la magie profane, en particulier pour l'école de Conjuración.

L'utilisation des heaumes de téléportation est limitée aux adeptes de Magie, qu'elle soit profane ou divine, mais draine tellement d'énergie magique qu'elle empêche le porteur du heaume de lancer tout sortilège pendant qu'il le porte mais aussi jusqu'à 24 heures plus tard. Le fait d'en coiffer un rend le porteur immédiatement « lié » au vaisseau, percevant les vibrations de sa structure et prenant conscience de son environnement aussi sûrement que s'il se trouvait sur le pont principal. Le vaisseau devient alors le prolongement de son propre corps, jusqu'à ce que le heaume soit déposé ou que son porteur ne meure. Il existe toutes sortes de variations sur les heaumes, depuis les forges utilisées par les nains et reposant sur l'énergie mécanique aux orbes des Tyrannoëils en passant par les « piscines », sorte de heaume collectif inventé par les flagelleurs mentaux. On parle également de mécanismes reposant sur le sacrifice d'êtres humains, utilisés par les Néogis, ou d'objets magiques, parfois même liés à une relique donnée. On murmure enfin qu'il existe des heaumes appelés « couronnes des étoiles » qui sont transportables et qui prennent la forme d'objets usuels (bracelets, médaillon...), bien évidemment extrêmement rares et chers...

Des races et des mystères

In « *Encyclopédie des races des sphères cristallines* »

Les Néogis

Créatures originaires de l'espace profond, les Néogis sont un véritable fléau pour toutes les autres races et peu de sphères ont échappé à leurs déprédations. Leurs flottes se déplacent sans interruption de sphère en sphère à la recherche d'esclaves et de puissance. Les Néogis sont les plus haïs, et sans doute les plus haïssables, de toutes les créatures de l'espace.

Les Néogis ont une société très hiérarchisée et teignent leurs corps de différentes couleurs pour indiquer leur rang social. La reproduction des Néogis ressemble à un cauchemar : Quand un vieux Néogi voit son intelligence décliner, il peut être choisi par ses compagnons pour devenir un "Vénérable Maître". Tous ses congénères lui délivrent une morsure empoisonnée et il se met à enfler jusqu'à atteindre six mètres. Dès lors, il ne vit plus que pour manger. Au bout de deux mois, sa peau éclate, et une trentaine de jeunes Néogis sortent de son corps.

Toutes les autres races sont considérées comme un réservoir de nourriture et d'esclaves : Manger ou être mangé, asservir ou dominer, c'est toute leur conception de la vie. La plupart des esclaves néogis sont des ombres des roches. Ces créatures humanoïdes sont pourvues d'une carapace et de pinces gigantesques, assez dures pour creuser des tunnels dans la roche. Ces esclaves sont dressés dès leur plus jeune âge à obéir à leur petit maître et accomplissent pour lui toutes les tâches qui demandent de la force physique. Chaque Néogi se doit de posséder au moins un esclave de ce type, faute de quoi, il sera considéré comme un hors-caste et finira lui-même esclave ou nourriture.

Les Néogis sont de faible constitution et dépassent rarement les quatre-vingt-dix centimètres. Leur corps velu, semblable à celui d'une araignée, est surmonté d'une tête de murène. Leur morsure est empoisonnée

A l'heure actuelle, il n'existe plus qu'une seule colonie permanente de Néogis dans la Sphère torilienne. En effet, la Flotte Impériale Elfique s'est employée à détruire tous les repaires des Néogis et la dernière colonie restante est située dans les Larmes de Sélûné, sur un astéroïde connu sous le nom de Journey's Legg. Les Néogis ici s'appellent les Krrrs-ssek, expression Néogi que l'on peut traduire par "vipères d'esprit" en langage Chondathan. Les Néogis y ont établi une puissante base d'opération protégée par de nombreuses balistes ainsi que par un réseau de tours reliées entre elles par des câbles en soie d'araignée géante capable d'engluer les vaisseaux de petit et moyen tonnage.

Les Arcanes

Ils représentent un peuple mystérieux dans les sphères cristallines et on ne connaît que très peu de choses sur eux. Physiquement, ce sont des humanoïdes bleus de trois mètres de haut, aux mains pourvues de six doigts. Civilisation marchande par essence, on rencontre les Arcanes partout où le mot "commerce" a un sens. Ils traitent avec toutes les races même les Néogis, qu'ils contactent par le biais d'intermédiaires. Ils peuvent procurer à leurs clients tous les articles nécessaires au voyage dans l'espace, en particulier les heaumes de navigation. On ignore s'ils les fabriquent eux-mêmes ou s'ils ont quelque fournisseur occulte.

Les Arcanes n'aiment pas se battre : Créatures pacifiques, ils préfèrent disparaître par une porte dimensionnelle en cas d'agression et on les sait aussi capable d'user du sort d'Invisibilité. La plus terrible sanction qui puisse s'abattre sur les capitaines qui se rendent coupables de maltraitance ou d'escroquerie envers eux est d'être sûr de ne plus trouver d'équipement spatial disponible tant qu'ils ne seront pas rentrés dans leurs bonnes grâces.

Si les Arcanes traitent indifféremment avec toutes les races, ils semblent éprouver une certaine affection (si l'on peut utiliser ce terme à leur propos) envers les gnomes bricoleurs. Le bruit court que ces derniers pourraient devenir leurs agents commerciaux.

Alors que les Arcanes dominent le commerce spatial, aucune flotte ne leur est propre. Ils embarquent parfois sur les vaisseaux d'une autre race mais cela reste rare. Ils doivent certainement avoir leur propre manière de voyager, dont nul n'a percé le secret.

Les Giffs

Vaillant soldat et allié indéfectible, le Giff est un mercenaire suivant un strict code de la guerre qui a fait sa réputation à travers les Sphères connues. Considéré comme indispensable dans toute guerre moderne, le Giff apporte sa science du combat et sa puissance militaire. Très structurée, la société Giff a conditionné ses citoyens qui obéissent à des Directives, ensemble de Lois organisant la société et répondant à tous les grands problèmes. Le Giff sait qu'il n'est qu'une petite pièce dans la machine Giff mais sait aussi que sans lui, plus rien ne peut fonctionner.

Arrogant avec les espèces physiquement plus faibles, le Giff tend à se conduire comme un officier supérieur avec tout guerrier qu'il rencontre et tiendra les mages et les prêtres comme quantité négligeable, restant totalement hermétique à tout phénomène magique.

Puissant, le Giff est un humanoïde haut de deux mètres à deux mètres cinquante avec une peau épaisse de couleur grise. Il arbore une tête d'hippopotame et ses doigts ne sont certainement pas faits pour manipuler de

déliçats objets. Tenues militaires et décorations guerrières sont de mise pour le Giff qui préférera porter des vareuses en étoffe épaisse plutôt que les inconfortables tenues de cuir et de toile des autres peuples. Les décorations corporelles sont d'assez bon goût dans les rangs inférieurs de la société alors que des objets tels que le monocle ou la canne sont plus de rigueur pour les officiers.

Tributaires des autres races pour leur expansion spatiale, les Giffs préfèrent conserver des alliances économiques et militaires plutôt que de véritables amitiés. Les principaux alliés des Giffs sont les grandes civilisations humaines et les communautés naines, les elfes de l'Armada restant des alliés mais leur mentalité troublant les Giffs. La majorité des races physiquement inférieures aux Giffs sont totalement méprisées par ces derniers qui ne refusent cependant pas de possibles alliances avec des puissances gobelinoïdes telle que les Scros. Les Néogis sont des ennemis ancestraux des Giffs qui éprouvent aussi une grande répugnance au contact des espèces insectoïdes.

Hautement hiérarchisée, la société Giff est une dictature militaire éclairée que dirige un conseil de Grands généraux. Chaque citoyen est membre de la Force Giff, composée de différents corps d'armées. Au contact des autres cultures, les Giffs se rassemblent en communautés fermées nommées Régiments. Lorsqu'ils le peuvent, ils s'enferment dans un Fort qui rassemble souvent des forges, des entrepôts et une école de la guerre. Les mondes Giffs sont totalement soumis à la dictature de cette espèce et restent très difficiles à approcher pour qui ne dispose pas de sauf-conduits nombreux et coûteux.

Les Giffs parlent une langue qui leur est propre est qui a fortement influencé tous les combattants modernes. Composée en grande partie de termes militaires, le Giff se décline en forme Haute, employée par les officiers, et Basse, utilisée par les rangs inférieurs de la société. Les Giffs ne parlent jamais un autre langage que le leur et font donc appel à des interprètes si nécessaire. Simples et concis, les noms Giffs sont précédés du grade et corps d'arme et succédés d'éventuelles décorations lorsque celles-ci ne sont pas portées ostensiblement. « Capitaine de la 8ème flotte spatiale Druk, porteur de la médaille rose-argent et des trois anneaux de Kron » est un exemple de nom complet Giff. De sévères réprimandes peuvent être infligés au Giff qui ne donne pas son nom complet.

Les Dragons

Les centaures-dragons de l'Espace du Cœur sont de nouveaux venus dans les Sphères, et restent les représentants d'une race nimbée de mystères. Le Dragon possède la particularité de combiner la puissance d'ancêtres draconiques avec la nature pacifique des herbivores, une combinaison extrêmement troublante qui fait des membres de cette espèce des créatures pouvant se permettre une grande tolérance tant leur force reste supérieure. Extrêmement sociable, le Dragon est un explorateur mystique qui cherche à appréhender les Sphères dans un ensemble désigné sous le terme de Kalla. Nomade, le Dragon possède un esprit clanique développé et appréhende avec difficulté le désir de sédentarisation des autres espèces. Il supporte mal le carcan des lois imposées par certaines puissances spatiales et reste épris de liberté.

Possédant un corps massif et musculeux, le Dragon est un quadrupède dont les membres ressemblent à ceux des Giffs. Le torse du Dragon est reptilien avec une tête extrêmement fine semblable à celle des dragons. Ses mains sont terminées par des griffes effilées et sa mâchoire possède suffisamment de force pour infliger de cruelles blessures. Une queue épaisse sert à équilibrer la masse importante du Dragon.

Les Dragons portent des demi-armures finement ouvragées mais servant plus à la parade que pour un usage sur le champ de bataille. Etant herbivores, ils n'ont que peu d'instincts belliqueux mais ont appris à forger des armes pour défendre leurs clans menacés par d'autres espèces. Les peintures tribales dont ils ornent leur torse forment un complexe ensemble servant à identifier les individus et il n'est pas rare de voir des pigments magiques dans les clans les plus évolués.

Le Dragon est l'une des races les plus tolérantes connues. Curieux de tout, il cherchera à assimiler toutes les connaissances et acceptera tous les comportements tant que ceux-ci suivent les préceptes du Kalla, le code d'honneur Dracon. Très lié à son clan, le Dragon étendra cette solidarité à tous les membres de son espèce lorsqu'il quittera son monde natal. Dans une optique plus large, il intégrera les espèces proches de la Nature dans son cercle intime. Les elfes et les hurwaetis trouvent souvent grâce à ses yeux alors que les xixchils et les autres espèces insectoïdes restent trop éloignées du Kalla pour être considérées comme des alliés de valeur. Face à la plupart des espèces bipèdes, le Dragon éprouvera un sentiment de supériorité qu'il tentera de dissimuler mais qui transparaîtra lorsqu'il se révélera agressé. Suivant des principes d'honneur et de justice, le Dragon est incliné vers le Bien et la Loi.

Leur langue natale est un dérivé du draconique et certains clans primitifs maîtrisent une forme particulière de ce langage qui permet de générer des effets magiques. Les prêtres du Kalla nommant chaque nouveau-né selon la conjonction des étoiles et le clan, c'est un nom composé qui détermine le destin de chaque Dragon. Dans la Sphère originelle du Cœur, les conjonctions sont au nombre de Treize : Naros, Keros, Liros, Jaros, Meros, Tiros, Paros, Geros, Diros, Zaros, Veros, Wiros et Arem. Des noms dragons sont donc par exemple Majar-Tiros, Sunun-Veros ou Kolor-Liros. On ne fait pas de distinction entre les mâles et les femelles qui peuvent porter un même nom selon le Kalla.

Un brin de supériorité dans un gant d'arrogance

In « *Encyclopédie des races des sphères cristallines* »

Les elfes qui voyagent à travers l'espace et le phlogiston se considèrent comme la quintessence de la race elfique parce qu'ils constituent le lien entre les elfes de tous les mondes connus. Ils s'en remettent à la Flotte Elfique Impériale pour garder le contact avec leurs bases éparpillées sur divers mondes, ce qui fait que les elfes sont actuellement l'une des plus grandes puissances spatiales.

Certains affirment que ces descendants des hauts elfes nomades ont développé des technologies leur permettant de dissimuler leurs vaisseaux et donc de surveiller discrètement les zones potentiellement problématiques. De plus, des rumeurs prétendent qu'une flotte de bonne taille serait stationnée au Roc de Bral, dissimulée dans les entrailles de cet astéroïde avec le consentement du Prince Andru. Il est de notoriété publique que les elfes possèdent une ambassade sur le Roc, car c'est un endroit extrêmement bien situé dans l'espace. Ainsi, tous les vaisseaux elfes peuvent entrer en communication avec la Flotte Elfique Impériale depuis le Roc.

La Flotte Elfique Impériale voyage entre les nations elfiques majeures de chaque planète où elle sait que les elfes possèdent un certain pouvoir. Elle leur apporte des nouvelles des autres royaumes elfiques et propose généralement son aide aux dirigeants locaux. Fort heureusement, les vaisseaux elfes reconnaissent la souveraineté de chaque monarque sur sa propre nation, de sorte qu'il n'y a pratiquement pas de frictions entre les elfes terrestres et les homologues de l'espace. L'aide offerte par ces derniers se borne généralement à quelques conseils car ils n'aiment pas faire connaître leur présence à l'ensemble de la population d'une planète. Ce n'est que dans les cas d'urgence qu'ils proposent quelque chose d'un peu plus substantiel. En échange de cette aide, ils demandent aux bénéficiaires de prêter main-forte aux nations elfiques les moins puissantes de leur planète.

Certains elfes affirment que leur race existe naturellement dans toutes les sphères, unie par un lien spécial avec l'univers même. D'autres soulignent les ressemblances évidentes entre les elfes de tous les différents mondes. Ils pensent qu'ils viennent tous de la même planète et se sont répandus ensuite à travers les sphères. Une autre théorie affirme que les elfes n'ont appris à vivre en harmonie avec leurs nouveaux foyers qu'après la destruction de leur propre planète d'origine. D'où, affirment-ils, la honte des elfes et leur désir de dissimuler l'existence de cette planète, afin que personne ne sache qu'ils n'ont pas toujours été aussi insupportablement parfaits qu'aujourd'hui.

C'est grâce aux elfes que les voyages spatiaux sont relativement sûrs pour les créatures d'alignement bon. Les elfes ont chassé les races orques de toutes les sphères connues au cours des Guerres Inhumaines, réduisant pratiquement leurs flottes en poussière. Même si les gobelinoïdes ont juré de se venger, les elfes ne s'inquiètent pas outre mesure : ce qu'ils ont fait une fois, ils peuvent le refaire une seconde. Ce sentiment, bien sûr, prévalait avant la Seconde Guerre Inhumaine. La destruction des flottes gobelinoïdes fut décidée un peu comme la retraite des elfes de Toril jusqu'à l'Éternelle-Rencontre, suite à un débat qui dura lui aussi plusieurs siècles. Mais une fois la décision des elfes prise, le destin des gobelinoïdes était scellé. Avec une précision et une détermination implacables, les elfes s'assurèrent que les races gobelinoïdes ne poseraient plus de problèmes à quiconque pendant un certain laps de temps. Leur incapacité à s'adapter aussi rapidement que les autres races aux changements du monde entraîne cependant peu à peu leur déclin. Ils voient leur empire se fissurer de toutes parts et ne sont plus désormais qu'une race supplémentaire dans l'espace, au lieu de la grande puissance qu'ils avaient toujours été auparavant.

A cause de leur puissance et du fait qu'ils dominent plusieurs sphères, les elfes sont devenus arrogants. Ils se sont nommés eux-mêmes responsables de la police dans l'espace et décident fréquemment d'englober de nouvelles planètes dans leur juridiction. Ils se servent de leur âge comme d'un argument de poids, affirmant qu'ils possèdent plus de sagesse et d'expérience que toutes les autres espèces. Ils sont également hautains, daignant tout juste adresser la parole à ceux qu'ils considèrent comme des inférieurs. Ils n'interagissent avec eux que lorsqu'ils les suspectent de conspirer ou de fomenter quelque chose de mal mais leurs actions renforcent souvent (quand elles ne la provoquent pas) la mauvaise opinion qu'ont la plupart des races à leur égard. On peut trouver dans l'espace des elfes originaires de tous les mondes, bien que ce soient généralement des hauts-elfes ou des elfes gris qui voyagent de la sorte. Les elfes aquatiques ne peuvent pas quitter l'eau pendant trop longtemps, et les elfes sylvains détestent s'éloigner de leurs forêts, fût-ce pour un court laps de temps. Les drows ne supportent pas la lumière des étoiles à une distance aussi rapprochée. De plus ils peuvent facilement se déplacer grâce à des moyens extraplanaires et n'ont donc pas besoin de s'aventurer dans l'espace.

Présentation historique et géographique de la Sphère d'Ombre

In « *Encyclopedia Universalis* », tome MMCXII, par Ermold le Noir, *Questeur sur Compendium*

Peu de sphères cristallines parmi les nombreuses qui parsèment le phlogiston sont aussi curieuses que la Sphère de l'Ombre. Personne ne sait qui en est à l'origine même si certains ont désigné d'anciens dieux aujourd'hui disparus, qui l'avaient créée de façon à être autonome tout en supposant une interaction permanente entre les différents corps célestes de la sphère. Cette dernière consistait alors en neuf planètes orbitant autour d'un soleil rouge en forme de pyramide, chacune d'entre elles disposant d'un écosystème spécifique, avec son climat, sa géologie et ses formes de vie (une étant par exemple uniquement constituée de forêt, l'autre uniquement d'eau pure), l'idée étant que chaque planète manque d'un élément crucial pour sa survie, présent sur une autre planète. Pour transporter les éléments d'une planète à l'autre avait été créée une sorte de comète disposant d'un visage humain, nommée Empunatus, parcourant l'ensemble de la sphère et ainsi réalisant un cycle en quelques semaines. Pour une raison inconnue, la sphère avait été par ailleurs masquée par une couche épaisse d'ombre qui la rendait quasiment indétectable au sein du phlogiston.

Le temps passant, les créateurs de la Sphère d'Ombre finirent par se lasser de leur œuvre et par l'abandonner, celle-ci fonctionnant de manière autonome et éternelle. Malgré sa discrétion, la sphère finit par être découverte par le dieu Azuth qui cherchait alors un lieu adéquat pour enfermer les treize Seigneurs de l'Ombre, ou Shadevaris, qui soutenaient Shar dans sa lutte contre sa sœur Sélûné et qui menaçaient ainsi l'équilibre de la sphère de Toril. Il découvrit que le soleil de cette sphère était creux et parvint, par le biais d'une idole à sa gloire qu'il plaça en son centre, à en inverser l'énergie, faisant en sorte que les rayons du soleil soient orientés vers son centre et non vers les planètes. Le résultat immédiat fut un passage de rouge à vert de la couleur et un abaissement drastique de la température tout autour, plongeant la globalité de la sphère dans l'ombre et figeant tous les corps célestes, y compris Empunatus. La conséquence fut que l'ensemble des planètes connurent une extinction de la quasi-totalité de leurs formes de vie et qu'elles finirent elles-mêmes par s'affaiblir et se contracter comme des ballons dégonflés. L'inversion du soleil fit aussi en sorte de protéger l'idole d'Azuth dans une fournaise insupportable. La découverte d'un royaume inconnu constitué d'ombres aux confins du phlogiston finit par attirer les Shadevaris qui y furent envoyés pour l'explorer et Azuth profita de l'occasion pour les y enfermer à l'aide d'un puissant artefact forgé par Gond, l'Étoile Sombre, au sein d'une ancienne station spatiale, abandonnée ici par une race inconnue.

Différents corps célestes constituent le contenu de la Sphère d'Ombre et sont ci-après présentés, depuis l'extérieur de la sphère vers son centre.

Quatre constellations ornent les parois intérieures de la sphère et consistent à chaque fois en une série d'étoiles disposées de façon à former des images, à savoir un dragon, une coupe, un crâne et un poisson. Les étoiles, qui sont en réalité des immenses sphères luminescentes d'une matière similaire à de l'éponge, ont perdu de leur éclat avec le temps mais sont néanmoins visibles depuis n'importe quel point de la sphère. Flottant dans l'espace, elles peuvent être librement déplacées mais, sauf si elles sont fixées, elles ont toujours tendance à reprendre leur place initiale.

Sohhoras est une planète de granit, percée de multiples tunnels et de cavernes, de près de 150 kilomètres de diamètre. Elle servait autrefois de décharge géante pour les habitants des autres planètes, qui disposaient de portails permettant d'y envoyer toutes leurs ordures afin qu'elles y soient décomposées par des micro-organismes spécifiques, et elle n'était pas visitée par Empunatus. Privée de toute nouvelle arrivée, ces micro-organismes ont fini par dépérir, laissant une sorte de boue fossilisée sur la surface de la planète.

Lukkum était pour sa part une sphère parcourue de collines herbues et de vallées fertiles mais l'inversion du soleil a provoqué son effondrement sur elle-même, s'aplatissant en un disque de 250 kilomètres de diamètre et de moins de 10 kilomètres d'épaisseur. Sa surface s'est crevassée et des volcans exhalent désormais en permanence un épais brouillard verdâtre. Empunatus apportait autrefois de l'air frais en provenance d'Ivussus et transportait ce brouillard vers Pajjax mais son arrêt provoqua l'empoisonnement de l'atmosphère et l'extinction quasi-totale des deux espèces qui habitaient la forêt, des humanoïdes à la peau bleue nommés Odux et des humanoïdes au corps de pierre nommés Dridges.

La planète Ivussus n'est aujourd'hui rien de plus qu'un amas de rochers d'au maximum 100 mètres de diamètre mais comptait autrefois d'innombrables arbres et arbustes, dont les racines aggloméraient en réalité les rochers. L'arrêt des mouvements d'Empunatus, qui apportait autrefois de l'eau de Chonnos et emportait de l'oxygène vers Lukkum, a provoqué la mort des plantes et l'éclatement de la planète elle-même.

Empunatus ressemble à une comète dont la queue serait constituée de milliers d'étincelles colorées, sur plus de 500 kilomètres. Sa tête, un rocher translucide de 8 kilomètres de diamètre, est taillée en une tête d'homme âgé et barbu dont les joues sont encore gonflées de brouillard vert de Lukkum.

La planète Chonnot était autrefois une sphère d'eau pure couverte de grandes îles dotées d'une végétation luxuriante et d'un écosystème très particulier, les feuilles des arbres se décomposant dans l'eau nourrissant une faune aquatique importante, notamment des dragons-tortues. Empunatus apportait du vent de la planète Wirrit ce qui permettait de disperser les feuilles sur la totalité de la planète et l'arrêt de ses mouvements a provoqué une baisse drastique de la vie aquatique, qui se limite aujourd'hui à quelques spécimens aux abords des îles. La végétation sur les îles est telle qu'il n'est pas possible d'y atterrir.

Wirrit est une planète entièrement gazeuse de plus de 150 kilomètres de diamètre, composée uniquement de gaz respirables. La seule forme de vie indigène se présente sous forme de sphères d'un mètre de diamètre remplies d'un liquide blanc semblable à du lait, dérivant sans but dans les courants aériens. Ces sortes de champignons se nourrissaient des brumes apportées par Empunatus en provenance de la planète Kiffin mais, privées de nourriture, il n'en reste aujourd'hui que les dépouilles inertes.

Une ceinture de débris quasi continue encercle le soleil, seuls trois passages permettant de la traverser à allure réduite sans risquer de d'être heurté par un astéroïde.

La planète Kiffin était à sa création une sphère d'une centaine de kilomètres de diamètre, d'une matière ressemblant à du caoutchouc durci mais qui s'est contractée sous l'effet de la transformation du soleil, creusant de profondes crevasses sur sa surface. La planète est en réalité une entité vivante qui tirait sa subsistance de l'eau marécageuse apportée par Empunatus de la planète Tryggt, exhalant après son absorption une brume chargée en micro-organismes, stratégique pour la survie de la faune de Wirrit. La surface de la planète est parcourue de multiples trous d'une vingtaine de mètres de diamètre, desquels pouvaient initialement sortir des tentacules du même diamètre et d'une longueur potentiellement infinie, aujourd'hui totalement nécrosés.

Pajjax était initialement une planète verdoyante, couverte de plaines fertiles et de forêts, mais s'est désormais également contractée et n'est plus parcourue que par des collines poussiéreuses et quelques restes de végétation. Les brumes verdâtres qu'apportait Empunatus depuis Lukkum permettaient de limiter la taille de l'espèce dominante de la planète, à savoir les dragons rouges, aux dimensions d'un gros chat. Les dragons se satisfaisaient de rongeurs qui pullulaient sur la planète et leur nombre alimentait l'atmosphère en un gaz délétère, qui pique fortement les yeux même s'il reste respirable. L'arrêt des mouvements d'Empunatus a provoqué dans un premier temps l'accroissement colossal de la taille des dragons qui, confronté à la pénurie de nourriture, se sont entretués avant que les derniers d'entre eux ne choisissent d'hiberner sous la surface de la planète, privant ainsi les rongeurs de prédateurs et leur permettant désormais de pulluler. Il n'est cependant pas impossible qu'un vaisseau atterrissant sur la planète ne provoque le réveil d'un de ces très grands dragons...

C'est autour de cette planète qu'orbite un étrange vestige spatial hérité d'une race aujourd'hui disparue, sans doute un comptoir commercial dont le nom de « Port Hestius » orne encore les parois. Découvert par les Néogis, ceux-ci en ont fait un repaire secret dans lequel ils enferment leurs plus précieuses victimes, à savoir les seules qui sont susceptibles de faire l'objet de rançons ou qui disposent de renseignements stratégiques.

Delless n'est plus aujourd'hui qu'une planète d'une taille similaire à ses sœurs, couverte de dunes sableuses et peuplée d'innombrables scarabées. L'air qu'apportait Empunatus en provenance de Pajjax agissait comme un fertilisant pour les quelques « reines » des scarabées, dont les corps étaient ensuite emportés jusqu'à Mynn pour être consommés. Leur nombre a donc dramatiquement réduit et les dépouilles des scarabées se sont progressivement transformées en poussière qui est à l'origine des dunes qui caractérisent aujourd'hui l'endroit.

Tryggt a conservé son aspect initial de planète couverte de marécages nauséabonds et est d'un diamètre supérieur à ses sœurs, autour de 300 kilomètres. Empunatus emportait autrefois une part de ses eaux sur Kiffin mais l'arrêt du cycle et le refroidissement du soleil ont provoqué une hausse considérable de la pollution des eaux et l'extinction complète de la faune locale, en particulier d'une race indigène d'hommes-serpents, dont la civilisation a été aujourd'hui entièrement engloutie sous les marécages.

Le soleil, appelé Mynn, est une pyramide équilatérale de 1500 kilomètres de côté dont les parois sont parcourues de flammèches vertes, fournissant une température de l'ordre de 40°C. Le fait de s'approcher trop près du soleil entraîne le passage immédiat à l'intérieur même de l'astre par le biais de portails invisibles, et la réapparition au cœur d'une véritable fournaise, conséquence de l'inversion des rayons solaires. Au centre de cette pyramide se tient l'idole d'Azuth dont la destruction pourrait provoquer un retour à la normale et le renouvellement des cycles d'Empunatus auprès des différentes planètes...

Horizons lointains

Par Yann le Solitaire, brocanteur inter-planétaire du Rocher de Bral

Tout bon négociant se doit de bien connaître les marchés sur lesquels il souhaite vendre ses produits ainsi que les routes qui y mènent, mais un commerçant réellement avisé aura bien compris que les foires et les échoppes de Faerûn sont vite limitées par rapport à son talent et qu'il lui faut trouver d'autres horizons. Peu le savent mais il existe bien d'autres mondes que celui sur lequel nous vivons et je vais tenter d'en brosser un tableau rapide.

Tout d'abord, il est capital de faire la différence entre les voyages planétaires, stellaires et entre les sphères cristallines, à ne pas confondre. Il faut en effet savoir que Toril n'est qu'une des composantes d'un système planétaire, évoluant autour d'une étoile et formant globalement ce que l'on appelle la « sphère cristalline torilienne ». Une sphère cristalline est une immense enveloppe de forme sphérique qui contient l'intégralité d'un système planétaire, avec ses lunes, son (ou ses) étoile, ses planètes...

La sphère cristalline comprenant Toril compte un soleil et huit planètes :

- Anadia = La plus proche du soleil et dépourvue de végétation, elle abrite autour de son équateur des tribus d'ombres des roches et de gnomes
- Coliar = Planète gazeuse géante, elle n'est peuplée que de quelques races volantes mais on raconte qu'Elminster y posséderait une des îles qui flottent à la surface du gaz.
- Abeir-Toril = C'est la planète principale en termes de vie. Elle possède un satellite nommé Sélûné qui présente toujours la même face à Toril, l'essentiel de son activité spatiale se déroulant de l'autre côté, plongé dans les ténèbres permanentes.
- Karpri = Planète essentiellement océanique, c'est un lieu magnifique, couvert de glaces aux pôles et de nénuphars géants à l'équateur. Elle se révèle aussi dangereuse que belle, abritant dans ses eaux des insectes monstrueux, des prédateurs gigantesques et des tribus d'elfes aquatiques
- Chandos = Planète également essentiellement océanique, elle possède quelques îles rocheuses qui abritent les descendants humains, nains et orques de vaisseaux spatiaux échoués ici il y a plusieurs milliers d'années, oubliant à la fois leur niveau technologique et leur passé, et retournant à un état primitif.
- Glyth = L'essentiel de l'activité de cette planète se cache sous terre et est entre les mains des commerçants flagelleurs mentaux qui possèdent de nombreux ports et n'hésitent pas à « élever » des humains pour en faire leur bétail.
- Garden = Il ne s'agit pas réellement d'une planète mais plutôt d'un ensemble de masses rocheuses maintenues ensemble par un immense arbre, dans lequel vivent en symbiose différentes espèces végétales mais également de nombreux pirates.
- H'Cathia = Consistant en un vaste disque tournant autour d'une unique montagne, ce monde est en permanence orienté vers le soleil et abrite six ports appartenant chacun à une faction différente de Tyrannœils. Les étrangers y sont seulement autorisés à aborder pour des raisons commerciales et doivent repartir dès que leurs affaires sont conclues.

Il existe au moins deux autres sphères cristallines, celle du Monde Gris et celle de Krynn, du nom de sa planète principale. Les deux sphères contiennent un soleil et un système planétaire très similaire à celui comprenant Toril. La rumeur prétend qu'il en existe d'autres, notamment une avec une planète entièrement corrompue par la Mal et une autre où les planètes sont si proches du soleil qu'elles sont couvertes de déserts. Certains voyageurs parlent par exemple d'une sphère cristalline en tous points similaires à celle de Toril, semblant en être une copie parfaite. D'autres parlent d'une sphère cristalline entièrement faite d'ombre, dans laquelle aucune lumière n'existe et où personne ne s'aventure.

L'espace entre deux sphères cristallines est appelé « phlogiston » et il est possible de passer d'une sphère à l'autre au moyen de portails magiques. Il existe l'équivalent de rivières et de courants qui permettent de voyager tel un navire d'une sphère à l'autre. Si l'immense majorité des races ignore l'existence de ces sphères, certaines races ont développé de manière importante les voyages spatiaux, en particulier les elfes, les orques, certains humains ou les flagelleurs mentaux. Le gouverneur du Cormanthyr, un elfe nommé Miiirphys Irithl, a régné de -1338 à -791 CV et a encouragé ces voyages, construisant de nombreux navires capables de voyager entre les sphères. Les magiciens du Néthérial avaient suivi la même voie, se lançant dans l'exploration spatiale dès -1064 CV, développant ainsi d'importantes relations commerciales. Les elfes de l'Éternelle-Rencontre possèdent encore aujourd'hui une demi-douzaine de navires mais la seule puissance réelle spatiale sur Toril est l'empire de Kara-Tur, créant des énormes vaisseaux et tirant un profit considérable des échanges commerciaux.

Par ailleurs, le Plan matériel au sein duquel se trouve Toril n'est que l'un des nombreux plans d'existence qui se répartissent en deux catégories. Certains se superposent au Plan matériel et sont les suivants :

- Le plan Ethéré = Sorte de monde parallèle brumeux, il se superpose avec le Plan Matériel. Un individu se trouvant dans le Plan Ethéré voit ce qu'il se passe dans le Plan Matériel mais l'inverse n'est pas vrai.
- Le Plan astral = Lieu ouvert où règne un état d'apesanteur permanent, il est connecté à tous les autres plans. C'est un lieu vide, dépourvu de couleurs, de relief ou de matière, mais on peut y trouver quelques rares portails permettant d'aller dans d'autres mondes.
- Le Plan de l'Ombre = Il coexiste de la même façon avec le Plan Matériel, à la manière d'un négatif photographique. Il peut être accédé via des zones d'ombre spécifiques ou certains sortilèges.
- La Féerie = Royaume de demi-ombre permanente, uniquement éclairée par des lanternes et des lampions, où le soleil ne se lève ni ne se couche jamais vraiment. Il se caractérise par un sentiment de grande légèreté lorsque l'on se déplace, de grande magie (tous les sorts ont leurs effets maximisés) et une profonde neutralité en termes de morale. De plus, pour un jour passé sur ce plan, une semaine se passe sur le Plan Matériel, ce qui fait qu'un voyageur qui resterait trop longtemps en Féerie prendrait le risque de mourir de vieillesse à son retour. Il est difficile d'y accéder autrement que pour les druides ou quelques elfes qui savent utiliser les portails (ou nexus) permettant de s'y rendre, mais on parle de moyens magiques qui permettent d'en discerner les contours et les habitants.

D'autres sont réellement des mondes parallèles, vers lesquels il n'est possible de se rendre que par magie, soit par des sorts soit par des portails. Les plans élémentaires manifestent la nature fondamentale de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre, ils sont profondément inhospitaliers et ne sont habités que par des créatures Extérieures appropriées à l'élément représenté (par exemple des salamandres pour le plan du Feu).



Les plans d'Énergie regroupent le plan d'Énergie positive, source de toute vie et qui s'écoule en permanence dans le plan Matériel, et le plan d'Énergie négative qui représente la désagrégation inévitable de toute chose lors de son passage vers la Mort et s'infiltré dans le plan Matériel de la même façon.

Les Plans Extérieurs sont les plans des divinités et d'autres puissances, telles que celles peuplant l'Abysses, foyer des démons, ou les Neuf Enfers, terre d'accueil des diables.

Les plans liés à une divinité sont généralement contrôlés par plusieurs d'entre elles, toutes liées à un même panthéon, des intérêts proches ou des attributions

similaires.

Au sein de leur royaume, les divinités ont le pouvoir suprême et elles peuvent y altérer les lois physiques selon leur bon vouloir. Les Plans Extérieurs sont de ce fait extrêmement variés et peu de choses rapprochent des plans tels que l'Aire des Dragons (du panthéon draconique), l'Arvandor (demeure du panthéon elfique), la Maison de la Triade (regroupant Tyr, Torm, Heaum et Ilmater) et le Repos du Guerrier (demeure de Tempus, Uthgardt ou de la Cavalière Rouge). Ao, divinité suprême, ne dispose pas de plan d'existence et se place au-dessus de tous les autres dieux, sur lesquels il a tout pouvoir.

Une ville, nommée Sigil et placée au carrefour des plans, sert de point central entre tous ces plans et de lieu d'échange plus ou moins harmonieux pour toutes les races qui les habitent.

Bienvenue au Rocher de Bral

Par Clive le Téméraire, pirate sur Garden

Parfois simplement appelé « le Roc », cet astéroïde placé au cœur des Larmes de Sélûné, dans la sphère torilienne, est une curiosité pour tout nouvel arrivant dans l'espace mais finalement assez représentatif des cités marchandes que l'on peut trouver dans les différentes sphères cristallines. Autrefois colonie naine puis port d'attache elfique mais aussi antérieurement base de repli pour des flagelleurs mentaux, son histoire récente a commencé il y a près de 150 ans lorsque des pirates menés par leur roi Cozar s'y établirent et fondèrent une sorte de dynastie royale, toujours au pouvoir aujourd'hui. La main ferme de Cozar permit l'évolution du Roc d'un simple repaire de pirates à une cité marchande majeure, attirant toujours plus de commerçants, de sages, d'aventuriers, avec des motivations diverses mais soucieux de profiter des possibilités offertes par la localisation de cet endroit, jusqu'à ce que Cozar finisse par proscrire la piraterie et proclamer que tous les auteurs de crimes de ce genre seraient sévèrement punis. Cela dit, la règle du « pas vu, pas pris » reste la première en vigueur et si l'esclavage et la piraterie sont effectivement interdits sur le Roc, l'essentiel est surtout de ne pas faire de vagues et de ne pas constituer une source d'embarras pour les autorités, qui n'hésitent pas tout de même à ressortir ces accusations pour faire un exemple et envoyer quelqu'un dans le Donjon ou remis gracieusement aux flagelleurs mentaux...

La lignée de Cozar a poursuivi son œuvre avec plus ou moins de réussite, parvenant à conserver le pouvoir malgré les complots mais cédant tout de même une part importante d'influence aux principales factions opérants désormais sur le Rocher, que ce soit d'anciens pirates prétendant constituer des familles nobles, des compagnies marchandes, des groupes religieux ou encore toutes sortes d'individus poursuivant leurs propres buts. Le Prince Andru règne aujourd'hui sur le Rocher de Bral avec des agents dévoués à son service et un certain nombre d'alliés mais doit composer en permanence avec les autres factions, prenant place dans un jeu politique complexe qui laisse la part belle aux individus doués d'un peu d'imagination et d'initiative.

La cité de Bral se divise, comme souvent sur les planètes, en une « ville haute », dominée par le château du Prince Andru, et une « basse ville », un mur percé de différents points de passage établissant cette séparation physique. Un lac traverse le roc et possède la particularité d'avoir deux surfaces, de part et d'autre de l'astéroïde. C'est l'unique source d'eau de l'endroit et c'en est aussi la principale décharge, des poissons se nourrissant des déchets jetés par la population. L'envers du Roc est la propriété exclusive du Prince qui y stationne sa flotte et y entretient des champs servant à fournir la nourriture nécessaire à la population ainsi qu'à maintenir un niveau d'air suffisamment respirable. Il n'est pas rare que les condamnés par la justice du Prince se retrouvent dans ces champs, pour des durées souvent indéterminées. L'intérieur du Roc est traversé d'innombrables cavernes et tunnels, creusés par les différents occupants successifs de l'endroit et dont la particularité est de n'avoir jamais été complètement cartographiés.

Les arrivants sur le Rocher de Bral découvrent en premier lieu les Docks, des jetées de bois avançant dans l'espace pour permettre l'accostage de vaisseaux de la même façon que dans un port, une fois l'autorisation d'accoster reçue de la part des autorités via un jeu de drapeaux. Des cales sèches permettent également d'accueillir des vaisseaux endommagés et disposent de toute la gamme de services nécessaires pour en assurer les réparations.

De multiples échoppes parsèment la ville et accueillent les visiteurs mais il n'existe que deux marchés ouverts d'une taille conséquente : Le Grand Marché, situé au plein centre de la ville, présente les marchandises nouvellement arrivées ainsi que les objets les plus volumineux tandis que le Marché des Voleurs est un lieu plus animé et coloré, où les marchandises exposées ne sont pas toutes d'une provenance tout à fait régulière. La majorité de la population étant humaine, les membres des autres races se sont par la force des choses regroupées dans des quartiers distincts, chacun avec son appellation propre : Le Terrier pour les hobbits, le District Nain pour les nains, l'Enclave Dracon pour ces derniers, la Forêt pour les elfes et Cité-Giff pour les Giffs. Les Tyrannœils sont plutôt solitaires tandis que les commerçants de Shou et les flagelleurs mentaux disposent chacun d'une ambassade, les Néogis n'ayant pour leur part pas de représentation officielle. Un autre quartier regroupe l'essentiel des temples présents en ville en bordure du Lac Bral, avec des églises dédiées aux cultes de Ptah et de la Voie Orientale mais aussi des chapelles dédiées aux cultes plus mineurs, tandis que des autels aux divinités non-humaines peuvent être trouvées dans les districts correspondant. Sans surprise, c'est à proximité que sont enterrées les rares personnes suffisamment riches pour s'offrir ce dernier luxe alors que les corps sont habituellement incinérés, laissés à moisir ou même envoyés dérivant dans l'espace.

Le Donjon, qui ne doit pas être confondu avec le château du Prince, est une puissante forteresse située au bord du lac dans laquelle sont enfermés les auteurs de crimes contre la Couronne, jugés trop dangereux pour pouvoir travailler dans les champs de l'autre côté du Roc, jusqu'à leur exécution sur la place devant le Donjon. La forteresse accueille également 200 soldats du Prince, le reste du contingent étant basé dans les casernes situées dans la haute ville, à l'autre extrémité du lac.

Enfin, l'Arène de Frun (du nom du frère d'Andru, aujourd'hui décédé), bâtie sur les ruines d'un vaisseau-forteresse nain, accueille au milieu d'un grand parc les principaux festivals qui rythment la vie du Rocher de Bral.

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 Néthériel 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...

Hauts-Maîtres et Seigneurs profonds de l'Enclave

Les Neuf Hauts-Maîtres

Le Chanteur de Nuit

Le Chanteur de Nuit est un utilisateur de la magie des ombres et plus spécialement de la nécromancie et de l'illusion. Il est très intéressé par les projets des Seigneurs Profonds et recrute souvent des espions au sein des maîtres, tentant sans cesse d'obtenir des bribes d'information de la part des autres Hauts-Maîtres. Il assure notamment, pour le compte de Saaktaanith, la relation avec les Malaugryms. Le Chanteur de Nuit est un demi-elfe magicien 8/shadow adept 10 d'alignement NM.

Baezeriol

Baezeriol, un sorcier, passe la plupart de son temps à entraîner ses apprentis et à rechercher des méthodes pour pouvoir utiliser les objets magiques issus des autres pratiques magiques. Il s'intéresse également à la magie défensive. Il est un peu paranoïaque, mais se sent parfois poussé à aider les autres sorciers à ne pas se laisser consumer par leur quête de pouvoir. Il est souvent mal à l'aise en compagnie des fiélons et de ceux qui les contrôlent. Il possède un esprit brillant pour les considérations logistiques, même si ce genre de préoccupations l'ennuie rapidement. Baezeriol est un sorcier humain de niveau 16 d'alignement CN.

Alphaedron

Alphaedron est un magicien puissant un peu crédule qui a atteint son rang grâce à son pouvoir et au fait qu'il accepte de partager son savoir secret avec toutes les personnes qui participent à ses cours. Alphaedron glisse parfois pour un moment dans une sorte de lucidité sympathique qui peut inciter ceux qui s'opposent à lui à baisser leur garde; une faiblesse dont Alphaedron n'hésite pas à profiter pour leur arracher les secrets de leurs esprits. Alphaedron est un humain magicien 8/alienist 10 (CM).

Keiredis

Keiredis est un homme grand, plutôt beau, aux cheveux blancs d'âge moyen et d'apparence stricte. Bien que sa discipline - celle de Fatespinner - ne soit pas particulièrement dépréciée par les magiciens traditionnels, le fait que Keiredis fut un ensorceleur vivant dans la nation d'Halruaa contribua à son éloignement des écoles traditionnelles. Keiredis apprécie l'Enclave pour ses bienfaits, sa structure, et sa capacité à contrôler de si nombreuses vies, mais il n'aime pas plusieurs de ses compagnons maîtres. C'est lui qui convainc Baezeriol de s'occuper de la logistique de l'Enclave et qui garde la paix en agissant en tant que modérateur et diplomate pour les sujets les plus délicats. Keiredis prévoit toujours une certaine issue pour les conflits, avant que la modération ne commence, et œuvre pour que l'issue prévue se produise. Keiredis est un humain ensorceleur 14/fatespinner 5 d'alignement LN.

The Krea-Faxxonon

The Krea-Faxxonon est une elfe relativement jeune qui a étudié une magie très peu appréciée en Faerûn : la magie sauvage. Elle a rejoint l'Enclave quelques années après le Temps de Troubles, amenant avec elle de nombreux apprentis. Elle refuse de discuter de sa famille, et ne s'occupe guère des politiques internes à l'Enclave. The Krea-Faxxonon est une elfe de lune un peu frêle possédant des cheveux bleutés. Elle est séduisante mais son regard possède une intensité inconfortable. C'est un magicien 9/wild mage 10 (CN).

Ruulduun Oreaphaedon

Ruulduun Oreaphaedon est un demi-elfe noir robuste d'âge moyen possédant une cicatrice facilement reconnaissable au-dessus de son œil gauche. Beaucoup au sein de l'Enclave se demandent si Ruulduun y mérite vraiment sa place et considèrent sa discipline comme faible et indigne des efforts des maîtres. Ruulduun est un hexblade, et les autres maîtres lui ont accordé sa position principalement parce que ses apprentis fournissent le « muscle » et la protection nécessaire aux membres de l'enclave lors de leurs voyages en Faerûn. Ruulduun est plutôt satisfait de laisser les autres le sous-estimer, et est plutôt confiant : il sait que lui et ses suivants sont nécessaires à l'Enclave. Ruulduun Oreaphaedon est un hexblade demi-elfe noir de niveau 15 (LM).

Saerlaestis Teirkannaleir

Saerlaestis Teirkannaleir est un elfe d'or très mince, d'apparence presque malade. Saerlaestis est silencieux pendant les conseils et pèse soigneusement chacun des mots qu'il entend. Il se méfie des plans des Seigneurs Profonds et n'aime pas du tout les jeux politiques des Hauts-Maîtres du conseil. Lorsqu'il parle ou intervient dans une décision, les autres l'écoutent généralement attentivement. Saerlaestis est un chronomancien et un fidèle de Labelas Enoreth; il espère retourner à l'Éternelle-Rencontre dans le futur et intégrer la chronomancie à la magie plus traditionnelle des elfes. Saerlaestis considère l'Enclave comme une entité transitoire, où il peut apprendre et enseigner. Il espère devenir Haut Mage Elfique. Saerlaestis est un chronomancien elfe de niveau 18 (N).

Yagenfarrin Undragranded

Yagenfarrin Undragranded, un gnome d'âge avancé, est le Haut-Maître qui s'occupe des intérêts magiques basés sur les sciences. Yagenfarrin pense que, bien que son art ne soit pas vraiment tenu à l'écart, il est

généralement ignoré ou sous-estimé par la plupart des praticiens. Yagenfarrin ignore les jeux politiques au sein de l'Enclave, mais fait preuve de bon sens lors des conseils (pour autant qu'il ne soit pas préoccupé par un projet important). Yagenfarrin est un magicien 14/gnome artificier 10/effigy master 5, dont le pouvoir est souvent sous-estimé par les autres. Yagenfarrin est d'alignement neutre et, au contraire de la plupart de ses confrères, très respectueux de Mystra.

Vhleastistis

Vhleastistis est un illithid qui étudie la combinaison de l'art psionique et de l'art magique et transmet ses secrets à ceux (peu nombreux) qu'il considère dignes de les recevoir. De nombreux membres de l'Enclave craignent et évitent Vhleastistis, mais celui-ci n'a aucune intention de troubler la paix de l'endroit (du moins jusqu'à ce qu'il y ait appris tout ce qu'il voulait). Vhleastistis est aussi actif dans le recrutement d'espions que le Chanteur de Nuit et a pris connaissance de nombreux complots conçus au sein de l'Enclave, ce qui lui permet de rester neutre et de se retrouver « du bon côté » des plans. Vhleastistis est assez inquiet au sujet des complots des Seigneurs Profonds qu'il a récemment découverts. Vhleastistis est un magicien 10/psion 5/mind mage 10 d'alignement LM.

Les Cinq Seigneurs Profonds

Kaeldarra Sethdreniil

Kaeldarra Sethdreniil est une elfe de lune d'âge avancé (ce qui ne se voit pas, comme sur la plupart des elfes); c'est l'un des premiers fondateurs de l'Enclave. Kaeldarra est une chronomancienne puissante qui a été frustrée par la résistance du Temps à se plier à ses volontés. Malgré cela, elle a rassemblé de nombreuses informations au sujet des voyages dans le passé et elle sait exactement ce qu'elle y changerait. Elle est actuellement occupée à chercher des artefacts ou d'anciens savoirs de haute-magie elfique qui lui permettraient d'altérer le temps lors d'un voyage dans le passé, de sorte qu'elle puisse sauver Myth Drannor et établir un nouvel empire elfique bénéfique dans les Heartlands pour y éviter que de nombreuses atrocités s'y produisent. Elle est frustrée par la réaction prudente de Saerlaestis face aux éléments de son plan qu'elle lui a communiqué, et par le fait qu'il semble satisfait d'agir en tant qu'historien plutôt qu'en tant que façonneur de l'histoire. Kaeldarra est une elfe de lune chronomancienne de niveau 35 et d'alignement LN.

Saaktaanith Ur'kleddivar

Saaktaanith Ur'kleddivar est un élégant et très vieux drow male qui, tout comme Kaeldarra, ne laisse pas apparaître son âge. Saaktaanith est très diplomatique, et fait de nombreux efforts pour garder de bonnes relations avec Kaeldarra. Au contraire de la plupart des Seigneurs Profonds, Saaktaanith n'a que très rarement fait mention de son grand plan à qui que ce soit dans l'Enclave. C'est parce que son but est de subvertir l'Enclave tout entière au service de Shar et d'enseigner la magie de l'ombre à tous les étudiants. Saaktaanith est un prêtre 17/shadow adept 10/magicien 15 d'alignement NM. Il est très dévoué à Shar, qui lui accorde ses faveurs. Peu le savent, mais il s'agit en réalité de Sombre, archimage du Néthérial à l'origine de la découverte du Plan de l'Ombre et désormais « possédé » par un des Seigneurs de l'Ombre.

Orvrail Kur-Uthven

Orvrail Kur-Uthven semble être un jeune homme mais est en fait bien plus âgé qu'il ne le semble. Orvrail est obsédé par le « Royaume Au-delà » et est convaincu que, s'il pouvait conjurer une puissante créature du « Royaume Au-delà », il pourrait alors fusionner avec elle et reconstruire la réalité en ouvrant un portail vers cette dimension chaotique. Orvrail étudie Vhleastistis pour comprendre ses pouvoirs, mais n'a aucune envie de le recruter. Alphaedron lui est parfois utile, mais bien trop instable pour mériter sa confiance. Orvrail entre dans d'horribles rages de temps en temps, mais semble plutôt calme et réservé la plupart du temps. C'est un mage 25/alienist 10 humain d'alignement CM.

Baen Fallendan

Baen Fallendan, un autre fondateur de l'Enclave, a vu les conceptions sur sa pratique magique passer de « obscur » (avant le Temps des Troubles) à « indigne de confiance et maléfique » (après cette crise). Baen est très inquiet à propos de l'évolution de l'Enclave depuis une simple école cachée à une organisation secrète. Baen a soigneusement laissé s'échapper quelques informations au sujet des plans de ses compagnons à diverses organisations, afin d'éviter que son Enclave ne devienne une force maléfique de destruction. Baen est un demi-elfe d'alignement CB, magicien de niveau total 32, pratiquant la magie sauvage.

Lurikal Vaanith

Lurikal Vaanith, un autre nouvel arrivant qui a grimpé rapidement les échelons dans l'Enclave, possède également des plans très ambitieux, bien que ses compétences limitées le forcent à se reposer sur des artefacts et les sorts d'autres magiciens pour accomplir son but. Lurikal utilise systématiquement divers membres inférieurs de l'Enclave pour affaiblir les frontières entre les plans, de sorte à causer chaos et destruction en Faerûn. Cela lui permet ensuite d'envoyer des agents sur place pour (officiellement) stabiliser la région et fermer les portails. Lurikal recherche également des méthodes pour bannir des étendues entières de terrain vers d'autres plans, afin de pouvoir se débarrasser des opposants à son règne. Entre temps, il étudie les anciens portails Imaskari et agit en tant que sponsor pour ceux qui font de même. Lurikal est un tieffelin mâle sorcier 16/magicien 22 d'alignement NM.

Délices et surprises du Plan de l'Ombre

In « Carnets de route », par Yann le Solitaire



Le Plan de l'Ombre est une dimension sombre coïncidant et coexistant avec le Plan Primaire. Il chevauche ce dernier plus que le Plan Éthéré ne le fait, donc un voyageur planaire peut utiliser le Plan de l'Ombre pour couvrir de longues distances rapidement. Le Plan de l'Ombre est aussi très proche des autres plans, ainsi, avec le bon sort, n'importe qui peut utiliser ce plan pour visiter d'autres réalités.

Le Plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc, la couleur est bannie de son environnement. Nul soleil, nulle lune et nulles étoiles ne viennent éclairer le paysage d'un gris uniforme, où la ligne d'horizon

mélange indistinctement le ciel et la terre. Il n'existe aucun cycle de la journée, semblant instaurer un état d'attente éternelle, plongeant quiconque s'y trouve dans un ennui tellement profond qu'il en devient désespérant. Un éventuel visiteur verra les couleurs des vêtements qu'il porte s'évanouir progressivement et même le noir profond n'a pas sa place ici. Il est extrêmement difficile de s'y téléporter et même les diables et les démons ne s'y risquent pas, préférant des moyens de voyager plus conventionnels si nécessaire.

Malgré le manque de lumière, des plantes variées, des animaux et des humanoïdes ont choisi le Plan de l'Ombre comme habitat. Un vent permanent soulève une sorte de brouillard qui obscurcit la vue, trouble les sons et empêche tout jet de projectile. L'humidité qui l'accompagne imprègne les vêtements et fait rouiller les armes, pourtant fortes utiles face aux loups infernaux et aux trolls qui en habitent les recoins. L'air que l'on y respire est normal mais l'eau est beaucoup plus épaisse et saumâtre, bien qu'elle reste potable tant que l'on n'en abuse pas. Le Plan n'est jamais plongé dans l'obscurité complète et baigne en permanence dans une lueur semblable à une nuit sans lune, tandis que toute source de lumière, même magique, ne parviendra qu'imparfaitement à dissiper les ténèbres. Sans surprise, les feux y sont moins vigoureux et les températures y sont plus froides. Les habitants les plus communément rencontrés sont les ombres elles-mêmes, qui ne sont pas forcément animées d'intentions mauvaises, à l'opposé de bien d'autres créatures qui habitent les lieux, telles que de nombreux morts-vivants ou de puissants nécromants qui viennent y puiser l'énergie nécessaire à leurs rituels, en particulier les « sombreterres », zones de ténèbres encore plus obscures que les ombres elles-mêmes. L'énergie négative emplit ces dernières, mais on ignore si elle s'écoule du plan d'énergie négative ou si elle n'est qu'un produit de la haute concentration d'ombres mort-vivantes et d'autres morts-vivants draineurs de vie. Les voyageurs du plan de l'Ombre peuvent facilement repérer les sombreterres. Elles sont encore plus désolées et austères que les zones avoisinantes (qui sont, elles-mêmes, assez sinistres). Toutes les plantes y sont mortes, étant donné les effets à long terme de l'énergie négative.

Le Plan de l'Ombre est fait de magie, et des morceaux naviguent entre les divers autres plans d'existence. Il en résulte que la création de carte précise est presque impossible, malgré la présence de zones statiques. Les notions de gravité et de Temps y sont les mêmes que le Plan primaire et la magie y fonctionne quasiment normalement, à l'exception des sorts liés à la lumière et au feu, susceptibles d'échec, et les sorts de magie d'Ombre, souvent renforcés. Ces derniers, lorsqu'ils visent à transformer l'Ombre, permettent de modifier la base matérielle du Plan de l'Ombre et se révèlent ainsi très pratiques pour les explorateurs ainsi que les autochtones. L'une des caractéristiques les plus attristantes du plan de l'Ombre est qu'il s'agit d'un reflet difforme du plan Matériel. Un voyageur pénétrant dans le plan de l'Ombre depuis sa ville natale peut se retrouver dans une version sombre et désolée de la cité qu'il connaît si bien. Les parallèles ne sont pas entièrement exacts, et sa maison peut donc se trouver dans une rue différente, construite dans un autre style ou (plus probablement) en ruine. Le plus troublant sont les échos ombragés de gens que les voyageurs connaissent, créatures de l'ombre possédant les caractéristiques déformées mais toujours reconnaissables d'êtres aimés. Ces doubles d'ombre ne possèdent pas de pouvoirs spéciaux, mais l'effet reste déconcertant...

Le paysage que l'on constate sur le Plan de l'Ombre est similaire à celui du Plan primaire bien qu'il n'en soit tout de même pas la copie exacte. Tout voyageur arrivant pour la première fois sur ce Plan est surpris de découvrir le phénomène de « sombre mirage » qui fait en sorte qu'existe sur le Plan de l'Ombre le « reflet » altéré de certains sites sur le Plan primaire : une ville du Plan primaire peut ainsi exister sous forme de ruines sur le Plan de l'Ombre, ce qui peut se révéler perturbant pour celui qui le découvre. Les sites de grandes batailles ou les nécropoles du Plan primaire se reflètent parfois sur le Plan de l'Ombre sous la forme de vastes étendues totalement obscures, emplies d'énergie négative, dans lesquelles tout être vivant qui y pénètre est vidé de sa substance vitale, bien qu'il soit possible de s'en protéger par magie. Une légende prétend qu'il existe quelque part une forteresse appelée la Citadelle scintillante, supposée être le seul vestige des origines du Plan, à savoir une citadelle dont la source de pouvoir était justement les couleurs, la vie et la lumière du lieu, qu'elle a aspiré pour alimenter sa puissance.

Auprès de la Dame de Malheur



Aussi appelée Maîtresse de la Nuit, la Dame de l'égarement, la Chanteuse Nocturne, la Dame de la perdition, ou simplement les Ténèbres, Shar est un être pervers et tourmenté qui n'est que mal, haine et jalousie. Elle peut voir tout être, objet et acte accomplis dans les ténèbres. Elle est la déesse du désespoir, des douleurs enfouies, mais non oubliées, de l'amertume et de la vengeance qui embrase les cœurs pour des actes passés. Elle est l'opposée de Sélûné et domine les cavernes, la nuit, l'oubli, la perte, les secrets et logiquement l'Ombreterre. Elle passe l'essentiel de son temps et consacre presque toute son énergie à combattre son ancestrale némésis, Sélûné, dans une guerre plus ancienne que le temps. Elle est créatrice de la Toile d'Ombre. Leur lutte des sœurs jumelles a donné naissance à de nombreuses autres divinités. Plutôt que d'affronter les autres divinités, Shar cherche à gagner du pouvoir en détournant les mortels vers son propre culte. Toutefois, par essence même, elle est opposée aux puissances de la lumière, à Shaundakul

l'indiscret et à sa propre sœur. La seule divinité avec laquelle il lui arrive fréquemment de s'allier est Talona, qui utilise Shar pour se protéger de Loviatar.

Symbolisée par un disque noir entouré de violet, son royaume divin est le Palais de la Perte, sur la Plaine grise, auquel on ne peut accéder que via le Hall des Ombres, à Pénombre. Il se dit que son palais est une tour solitaire qui se dresse au-dessus de la grisaille de Niflheim, avec aucune porte ni aucune fenêtre, même si ses fidèles peuvent en entrer et sortir à volonté.

Shar est vénérée par les créatures aveugles, par celles qui vivent de nuit ou sous terre, mais aussi par celles qui haïssent la lumière. C'est également la déesse de tous ceux qui préfèrent le noir ou qui ont à faire sous couvert de l'obscurité. Elle reçoit les prières de ceux qui sont amers ou qui n'ont jamais pu oublier une perte terrible et qui cherchent à trouver la paix ou, au contraire, à oublier. Enfin, ceux qui ont subi des troubles mentaux lui font également des offrandes, dans l'espoir qu'elle les aidera à retrouver la mémoire. Nombreux sont les Faerûniens qui craignent la nuit, car qui peut savoir les dangers que recèle le noir manteau de Shar ?

Le clergé de Shar est constitué de cellules indépendantes dotées de chefs autoritaires et puissants. Toutes les cellules d'une même région sont sous la supervision d'un grand prêtre. Les membres du clergé cultivent les secrets et s'en servent pour se lier plus encore entre eux et pour former finalement une communauté soudée et loyale. Ils tentent d'étendre le pouvoir de leur culte tout en évitant un affrontement direct avec les autres cultes (excepté celui de Sélûné). Les fidèles de Shar travaillent à renverser les gouvernements, à soutenir les individus dévorés par le désir de vengeance, à organiser des sociétés secrètes et à créer de faux cultes pour promouvoir l'influence de la Dame de l'égarement.

Les prêtres de Shar prient à la nuit tombée. Ils n'ont qu'un jour saint commun à toutes les cellules : l'Ascension des Ténèbres. Cette cérémonie a lieu lors de la Fête de la Lune et implique des sacrifices sanglants et la révélation, par les prêtres les plus importants, des objectifs que le clergé va suivre pour l'année à venir. Au moins une fois par dizaine, les prêtres doivent participer à une Tombée de Nuit. Au cours de cette cérémonie, les prêtres doivent danser et faire la fête avant d'accomplir un petit acte pervers et mauvais. Ils doivent ensuite raconter à leurs supérieurs la manière dont ils ont agi. Lors des nuits sans lune, la Tombée de Nuit change de nom pour devenir l'Éveil de la Dame. Pour fêter cette occasion, chaque groupe doit se livrer à un acte de vengeance important en l'honneur de la déesse. Pour le clergé, la cérémonie majeure est le Baiser de Notre Dame, une fête atroce qui se prolonge jusqu'à l'aube et qui consiste à commettre meurtres et autres crimes pour plaire à Shar avant de se réunir autour d'une table. Ce rituel se déroule à date irrégulière, lorsque les prélats du Temple de la Nuit Ancienne le décrètent. De plus en plus, les responsables de l'Étreinte des Ténèbres encouragent leurs partisans à suivre d'autres dates que celles qui sont indiquées par la hiérarchie du temple.

Entre eux les Sharéens s'appellent généralement « Frère nocturne » ou « Sœur nocturne », tandis que les supérieurs ont droit à l'appellation « Père nocturne » ou « Mère nocturne ». Par ordre d'importances, les titres reconnus par l'ensemble du clergé sont : Adeptes de la nuit (novice), Gardien, Main de Shar (Vétéran), Seigneur/Dame de la Nuit (Prêtre régional), Maître/Maitresse de la Nuit (Prêtre provincial), Flamme des Ténèbres (Archiprêtre).

Comme les fidèles ne sont pas censés espérer quoi que ce soit, il leur est interdit de chercher à améliorer leur lot quotidien ou encore de faire le moindre plan. Le fait de s'allier avec des individus d'alignement bon qui servent activement leur dieu est un péché, à moins que cela ne soit fait pour les berner ou pour les corrompre et les attirer vers le culte de Shar. Les fidèles ne doivent jamais critiquer les prêtres de la déesse, ni interrompre leurs danses rituelles, et ce, pour quelque raison que ce soit. Ils doivent faire la preuve de leur foi en obéissant aveuglement aux prêtres et en accomplissant, au moins une fois l'an, un crime qui leur a été commandité par ces derniers. Les prêtres de faible rang doivent eux aussi obéir à leur supérieurs, sauf si les directives qu'ils reçoivent sont suicidaires. Pour que les fidèles existant restent loyaux et que d'autres viennent les rejoindre, les prêtres ont pour mission de satisfaire leurs noirs desseins.

La haine réciproque que se vouent Shar et Sélûné se retrouve chez les serviteurs des deux déesses. Les deux cultes s'affrontent perpétuellement et les Sélunistes se font fréquemment assassiner dans les régions où les Sharéens sont présents en force. C'est en partie en raison de cette sempiternelle guerre sainte que le clergé de Shar est si peu nombreux. En effet, quelques attaques massives menées contre de fortes positions Sélunistes se sont soldées par de terribles pertes pour les fidèles de la Dame du Malheur.

Le clergé de Shar préfère se fixer des objectifs à court terme ayant pour but d'accroître son pouvoir et celui de la déesse plutôt que d'affronter directement les autres religions. La Maîtresse de la Nuit espère qu'elle finira par dominer toute l'humanité en promulguant la discorde et l'absence de lois. De cette manière, la plupart des gens connaîtront le malheur et se tourneront vers elle pour qu'elle leur apporte réconfort et vengeance. Ainsi toutes les autres religions seront affaiblies alors que la sienne en sortira grandie.

La déesse se complait dans le secret et son clergé fait tout pour la satisfaire sur ce point, en manipulant les gens en place et en œuvrant dans l'ombre. Les prêtres assistent également les cabales et organisation cherchant à prendre le pouvoir, à manipuler les secrets ou à s'impliquer dans tout ce qui est étrange et mystérieux. Plus d'une cinquantaine de faux cultes qui ont vu le jour au cours des vingt dernières années sont dus à des Sharéens, qui les ont fondés pour troubler la paix régnant dans diverses villes.

Le noir et le pourpre se retrouvent systématiquement chez les prêtres et fidèles de Shar. Pour les cérémonies, la plupart des membres du clergé portent un long manteau noir bordé de pourpre ou orné de décorations de même couleur. Pour les prêtres de haut rang ou qui jouent un rôle clef lors du rituel, la tenue consacrée est une chemise de velours noir ou une robe pourpre à longue manche, portée sur un collant noir. Une calotte noire couvre la totalité du crâne, sauf dans le cas des femmes à la chevelure aile-de-corbeau. Les cheveux de cette couleur sont en effet perçus comme un signe très favorable et on les laisse pousser sans les nouer ou les cacher de quelque manière que ce soit. Il existe d'autres symboles de Shar, moins fréquents que celui qui est décrit plus haut. Il s'agit d'un œil pourpre à la paupière noire, entouré d'un halo de même couleur, ou encore d'une cape noire munie d'une capuche et posée à plat.

Les prêtres de Shar s'habillent en accord avec la mode de leur pays. Ils aiment beaucoup les bijoux faits à base d'obsidienne, d'onyx noir, d'améthyste et de jade pourpre, mais ne sont en rien obligés d'en porter. Lorsqu'ils se retrouvent dans une situation potentiellement dangereuse, ils revêtent leur armure et s'équipent en conséquence.

Il existe plusieurs grands temples de Shar à travers le continent, en particulier le Hall des Ombres (situé sur Pénombre, au cœur du désert d'Anauroch), le Temple de la Vieille Nuit à Calimport et Vanrakdoom, situé dans les souterrains de Montprofond.

L'ordre monastique de Shar le plus connu est appelé l'Ordre de la Lune Noire, qui tire son puissant pouvoir de la Toile d'Ombre, mais il existe également une théorie hérétique qui vise à faire reconnaître que Shar et Sélûné sont les deux facettes d'une même déesse. Il va sans dire que les adeptes de cette théorie, qui estiment que Sélûné représente l'aspect mystique de la nuit alors que Shar en représente la noirceur, sont impitoyablement combattus par les fidèles des deux déesses...

Les préceptes de Shar ne sont jamais affichés au grand jour et ses secrets ne doivent être révélés qu'aux fidèles seulement. Ces derniers ont pour consigne de ne jamais suivre l'espoir ou faire de promesse, de n'agir que la nuit et de se protéger de la lumière de la lune. Épouser un fidèle d'une foi différente est un péché, sauf si cela permet de le corrompre, et désobéir ou mentir au clergé est passible de mort.

Anatomie d'un cataclysme

Shar avait tenté, pendant des années, de soumettre d'autres dieux à son contrôle. Cyric avait été une cible de premier choix depuis son ascension au statut de divinité des morts. Shar pouvait percevoir la douleur et la déception cachées au sein des restes de l'humain que Cyric avait été et elle se mit lentement, au cours des ans, à le gagner à sa cause. En 1394, Shar reçut une prière de son serviteur Saaktaanith, maître de l'école de la Toile d'Ombre à Pénombre, qui lui apprit que l'Anneau de l'Hiver était sur le point d'être découvert et rapporté dans l'Enclave. Elle visita Cyric et lui proposa une alliance dans le but de détruire Mystra et de se partager ensuite le pouvoir de la déesse de la magie. Shar resterait seule à contrôler les pouvoirs des ombres qu'elle pourrait désormais accorder via la Toile d'Ombre, et elle donnerait la magie sauvage à son allié Cyric. Considérant à la fois la destruction de Mystra et l'adjonction d'un nouvel élément à sa divinité, à travers lequel il pourrait influencer les habitants de Toril, Cyric accepta de travailler en collaboration avec Shar. En 1395, Saaktaanith déclencha son plan contre les autres membres de l'Enclave : lui et ses apprentis prirent possession de la cité volante, de ses artefacts, de ses objets magiques et de ses nombreuses bibliothèques de sorts rassemblant les connaissances issues de multiples traditions magiques. Il mit également la main sur l'Anneau par le biais d'une manipulation des principales compagnies marchandes des Royaumes et le donna à des agents de sa déesse, qui, à leur tour, le remirent à Shar. Cyric put analyser l'Anneau et réalisa que ses créateurs, en assemblant ainsi de colossales forces élémentaires, avaient réussi, sans réellement en prendre conscience, à créer de la véritable magie sauvage, au-delà de tout ce qui avait été conçu auparavant. Ils avaient jeté leur regard vers un autre univers, un lieu de folie, composé de la matière dont les cauchemars sont faits et de ce qui ne peut exister dans cet univers. Les noms donnés à cet endroit changeaient au fil des années : l'Endroit de la Folie, les Autres Mondes, ... mais celui qui revenait le plus souvent était le nom de « Royaume Au-delà ». Tout comme les lanceurs de sorts mortels pouvaient puiser dans le « Royaume Au-delà », un dieu pouvait utiliser cet endroit pour augmenter ses pouvoirs. Cet élément intrigua tout particulièrement Cyric, car ses pouvoirs, une fois augmentés par le « Royaume Au-delà », seraient difficiles à percevoir pour Ao et les autres dieux. Cyric se réjouissait en pensant que Shar lui avait octroyé un présent bien plus utile qu'elle ne pouvait l'imaginer. Et il arriva que Cyric conçoive un plan, dont il ne présenterait qu'une partie à Shar, juste assez pour l'intéresser. Shar finit par accepter ce plan, et les deux divinités continuèrent à travailler ensemble, d'abord à détenir la Toile de Toril, puis à planter des graines d'une destruction future à travers les plans eux-mêmes. Le hasard fit que Cyric perça à cette occasion la voile des illusions que Leira avait tissé pour cacher sa bibliothèque secrète, et il gagna ainsi accès à tous les tomes que l'ancienne déesse des illusions avait autrefois fait siens.

Pendant que Shar le cachait, Cyric plantait les graines issues de l'Endroit de la Folie à travers la Toile, pour qu'elles puissent lentement répandre leur putréfaction à travers la magie de Toril d'abord, puis s'infiltrer dans Mystra elle-même. Bien que la Toile ne s'étende pas dans les Plans Extérieurs, elle était une véritable partie de Mystra; et si Mystra elle-même pouvait ainsi être corrompue, même subtilement, cette corruption s'étendrait également à son domaine. Cyric utilisa aussi les nouvelles connaissances gagnées dans la bibliothèque de Leira pour créer un masque. Ce masque devait lui permettre d'apparaître sous la forme de n'importe qui, y compris un dieu, et de prononcer des mensonges impossibles à déceler.

Cyric dit à Shar que si elle acceptait de le camoufler, il pourrait pénétrer dans le domaine de Mystra et assassiner cette dernière, alors qu'elle serait occupée à contrer le flot d'énergie déversé par l'Anneau de l'Hiver. Il lui promit ensuite qu'elle pourrait étendre la Toile d'Ombre, la retourner, et prendre le contrôle de la Toile elle-même. En vérité, le plan de Cyric détruirait la Toile et la remplacerait par une Toile de Folie, tissée à partir d'éléments du « Royaume Au-delà ». Alors qu'Ao était distrait par la continuelle dégradation de la réalité causée par la menace de la destruction de Toril, alors que le chaos régnait au sein des dieux, Cyric indiqua à Shar qu'il était enfin prêt à infiltrer le royaume de Mystra. Shar le camoufla dans des ombres et des ténèbres que même les yeux des dieux ne pouvaient pénétrer et ordonna la libération de tous les pouvoirs de l'Anneau, qui commencèrent à créer une gangue de glace autour de Toril. Mystra réagit immédiatement en mobilisant ses Elus qui durent mobiliser tout leur potentiel magique pour contrer les effets de l'Anneau et briser la glace qui menaçait toute vie sur Toril. Cyric pénétra alors dans le sanctuaire de Mystra puis assassina la déesse de la magie affaiblie. Mystra n'avait pas remarqué la dégradation de ses pouvoirs et la corruption qui s'étendait à travers elle depuis la Toile et jusqu'à son domaine divin. Elle ne put rien faire pour se défendre.

Mais le coup de maître de Cyric restait encore à venir : Mystra était morte et la Toile avait été corrompue par le pouvoir du « Royaume Au-delà ». Shar était sur le point de prendre possession de la Toile, mais elle réalisa alors qu'elle était corrompue, à un point tel que, si elle tentait de se connecter avec cette Toile, cela pourrait bien la réduire à néant. Shar maudit Cyric, réalisant finalement ce qu'il venait d'arriver. A ce moment précis, cependant, Ao prit la mesure la plus drastique à sa disposition pour réparer la réalité des Royaumes : Il déchira la Toile, la séparant de Toril, et la lança dans le « Royaume Au-delà ». Ao entreprit alors de reconstruire les dégâts causés par le toucher du « Royaume Au-delà » sur la réalité de Toril. Shar murmura à Tyr et à Sunie les secrets derrière les récents événements et les dieux qui avaient survécu emprisonnèrent Cyric dans son Suprême Trône, coupant tout portail et toute connexion avec ce domaine pour les mille ans à venir. Le faille du « Royaume Au-delà » avait causé de tels dégâts intrinsèques à Toril qu'Ao dut se reposer après avoir stabilisé la réalité, laissant le contrecoup de la déchirure de la Toile, la Magepeste, se répandre à travers Toril...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Premier

Toute histoire commence par un « il était une fois » et celle-ci ne fait pas exception à la règle...

Il était une fois plusieurs jeunes gens, à l'esprit aussi audacieux que téméraire, qui furent conviés à un bal organisé en son château par le comte Cormaeryn, seigneur du village du même nom. Ces compagnons devaient infiltrer la fête et participer aux différentes animations organisées pour tenter d'obtenir des informations devant être révélées à un couple de nobles au cours de la fête. Cette dernière se révéla finalement être une vaste sélection organisée par le comte afin de constituer un groupe d'aventuriers suffisamment ingénieux pour partir à la recherche d'un mystérieux anneau perdu dans les sables du désert d'Anauroch, avec pour tout indice des rubans de papiers couverts d'inscriptions dépourvues de sens.

Il était dit que ces compagnons n'hésiteraient pas un instant devant le mystère de la quête proposée (mais aussi devant la récompense affichée, à savoir leur poids en or) et ces derniers se mirent immédiatement en route, commençant leur enquête à Eauprofonde pour en savoir plus sur ces énigmatiques rubans. Ils suivent alors les traces d'un fameux troubadour, néanmoins moins superbe que le Superbe, nommé Gardakroz, demi-orque de son état, disparu lors d'un naufrage il y a quelques années, et remontent la route jusqu'aux portes du désert, en passant par Lunargent, merveille d'osmose urbaine avec la Nature, et Sundabar, réputée autant pour la qualité de ses forges que pour l'accueil des forgerons, pour retrouver près d'Ascore une caravane naine du Transmarche du Mineur qui devait les accompagner au travers de l'Anauroch.

Ces semaines passées ensemble leur permirent à la fois de déchiffrer les parchemins, trouver l'ancien médaillon de ceinture de Gardakroz et une esquisse d'un de ses tatouages, la conjonction des trois permettant de localiser l'anneau au sein de la Lame, vaste région de dunes de sable au sud du désert.

Commencent alors de longues semaines de voyage au travers des zones arides et désolées de l'Anauroch et de découvertes avec ses dangers multiples tels que la soif, les tribus bédines, les mercenaires zhentils ou d'autres bien pires encore. C'est aussi l'occasion de découvrir au pas de course les méandres des ruelles de Fès El-Umbir, ville « nouvelle » et centre de négoce, dominée par la citadelle flottante de Pénombre. Les nains du Transmarche y écoulent d'ailleurs leurs marchandises, sans qu'il soit possible de déterminer exactement ce qu'il y avait dans leurs coffres. Les compagnons découvrent ensuite leur site idyllique d'Ellah Zad, sanctuaire le plus important de d'Eldath dans les Royaumes, où la déesse prend possession du corps de Cyrielle pour annoncer aux compagnons qu'une menace pèse sur eux et que « Des Sept viendra la solution, pour le meilleur et pour le pire ».

Ne reculant devant aucun mauvais présage, les compagnons poursuivent leur route et atteignent enfin le Triangle du Vide, vaste étendue du désert où même les Bédines ne s'aventurent pas, à raison compte tenu du gigantesque ver des sables que les compagnons doivent affronter pour pénétrer dans ce qui se révélera être la forge où avait été réalisé l'anneau, manifestement par l'union des forces de magiciens du Néthénil, d'élémentalistes elfes et de forgerons nains. La forge est prestement remise en marche, malgré l'irruption de nagas attirés par le bruit, une étoile est forgée, permettant ainsi de prouver la valeur et le talent de ses auteurs et surtout permettant d'accéder aux laboratoires, où doit être caché l'anneau. C'est dans la précipitation liée à l'annonce d'une nouvelle tempête de sable menaçant d'engloutir le site entier que le nain du groupe, Azaradin, ouvre le coffret en question pour n'y découvrir qu'un parchemin signé d'un certain Kartas Couronne-de-Guerre disant qu'il a pris l'anneau pour lui mettre plus en sécurité qu'en ces lieux...

C'est donc avec la déception d'avoir fait ce chemin pour rien mais aussi l'enthousiasme propre aux aventuriers que les compagnons reprennent la route vers le Sud pour rejoindre les Vaux puis repartir vers leur commanditaire, vers le village de Cormaeryn.

C'est en chemin qu'ils font la rencontre d'une de mes illustres amies, à savoir la barde Oragie Maindargent, qui leur confie qu'elle connaissait Kartas et que la rumeur prétend qu'il est mort dans l'Epine du Monde mais que son confident, un ancien haut-prêtre maztèque, lui aurait survécu et se serait caché dans les profondeurs de la Haute Forêt. Si quelqu'un sait où a été caché l'anneau, c'est bien lui et lui seul...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Deuxième

C'est donc sur les traces du confident de Kartas, un maztèque nommé Huictotlan, que se mettent les valeureux compagnons, enquêtant tout d'abord sur les docks d'Eauprofonde pour apprendre qu'un groupe de ses semblables s'est enfui de la ville il y a plusieurs mois en direction de Triboar et que ces derniers avaient rencontré ce Huictotlan. Ces maztèques ont formé un groupe de mercenaires nommé les Aigles du Soleil qu'il est possible d'engager à la grande foire de Yartar.

Après quelques jours passés à Eauprofonde, nos héros partent vers le Nord et se retrouvent impliqués, bien malgré eux, dans la rivalité commerciale qui oppose depuis de nombreuses années les villes de Yartar et de Triboar et qui menace de dégénérer en guerre ouverte, en escortant un émissaire dissimulant sur lui à la fois des plans d'invasion et des fioles d'un puissant poison... Tout autre n'y aurait vu qu'un complot malheureusement banal mais ces compagnons ne s'y sont pas laissés prendre et leur propre enquête les a convaincu que derrière cette situation se cachait une sombre tentative de déstabilisation de la région par une compagnie marchande majeure qui allait en tirer profit en accusant les corporations locales d'attiser la guerre et en provoquant leur élimination politique et économique.

Bien évidemment, il n'est pas possible de donner foi à cette version dans la mesure où aucune preuve ou aucun témoignage ne vient l'étayer mais elle étaye une fois de plus la propension des aventuriers à exagérer leurs actions ou les situations qu'ils traversent, afin de se donner une importance majeure et de mieux figurer dans les ballades... Force est de constater que les relations entre les deux villes sont aujourd'hui stabilisées et que les Bazars d'Aurore ont ainsi pu développer de manière sensible leurs implantations mais il serait bien audacieux d'y voir une confirmation des allégations de nos compagnons.

Ces derniers continuent donc leur route vers la Haute Forêt, accompagnés pour l'occasion des Aigles du Soleil qui leur avaient confirmé avoir rencontré Huictotlan et qu'il avait disparu dans la Haute Forêt en nourrissant des rêves de vengeance à l'égard de ceux qui avait tué son maître dans l'Épine du Monde. Leurs routes se séparent alors à l'orée de la forêt, les maztèques allant chercher du travail plus au sud, dans le Royaume d'Athalantar, tandis que les compagnons allaient rejoindre le Grand-Père Arbre, colossal chêne qui domine la Haute Forêt et objet de culte pour les êtres sylvestres, un clan d'elfes sylvains et le clan de barbares de l'Arbre-Fantôme, dont fait partie Gralumka.

C'est l'occasion de participer à la fête druidique de Beltane, qui leur permet notamment de se rendre compte qu'il y a une réalité parallèle à celle perçue par le commun des mortels et au sein de laquelle évoluent les êtres qui composent la Féerie (ou Cour Sylvestre). La fête est malheureusement interrompue par l'arrivée de l'unique survivant de l'attaque d'un village de barbares par une centaine d'orques qui ont capturé et emmené la plupart des habitants vers l'Est. Dès le lendemain, une expédition regroupant des barbares, les compagnons et un elfe sylvain nommé Arvenor se monte pour en savoir plus. Plusieurs jours de marche sont nécessaires pour parvenir en vue du territoire de ces orques et ainsi découvrir que plusieurs clans d'orques (regroupant plusieurs milliers d'individus) ont investi l'ancienne cité elfique de Mhiilamniir, réputée pour tous ses temples, le tout sous la houlette d'un grand dragon vert et d'un haut-prêtre masqué.

La possibilité de rencontrer ce dernier, que nos héros soupçonnent d'être Huictotlan, se résumant à monter les marches du Palais principal et donc à se faire sacrifier, les compagnons font une nouvelle fois preuve de leur invraisemblable courage (que d'autres qualifieraient de folie) en se laissant « volontairement » capturer pour ensuite avoir l'opportunité de disputer et de remporter une partie de Pok Ta Pok, sorte de jeu de pelote maztèque, dont la coutume barbare revient à sacrifier les vainqueurs. Alors que les prêtres de Gruumsh, accompagnés d'innombrables gardes, s'apprêtent à leur extraire le cœur, les compagnons n'hésitent pas un instant et prennent en otage, sous les hurlements de la foule, les deux principaux représentants de leur clergé, dont le fameux prêtre masqué. Ce dernier se révèle effectivement être Huictotlan et c'est sur les indications de ce dernier que les compagnons finissent par se rendre au plus profond du Palais, dans la crypte de Corellon Larethian, au sein de laquelle ils ont dû triompher d'épreuves mortelles pour accéder au monde sacré des elfes, le domaine d'Arvandor.

Ils rencontrent ainsi les messagers de Corellon, Lashrael et Felarathael, qui leur expliquent que le Père des elfes souhaite profiter de l'occasion pour désorganiser les orques de Mhiilamniir et, sans trop intervenir non plus, permettre un rééquilibrage des forces et favoriser un retour des elfes. Ils leur donnent également un parchemin permettant de libérer l'âme d'une prisonnière elfe noire nommé Qilué...

A nouveau, il est difficile d'accorder beaucoup de crédit à ces affirmations dans la mesure où il est bien évident qu'un mortel ne saurait survivre dans un tel monde et surtout qu'il est impensable qu'un nain ait pu y pénétrer. De nouveau, faisons preuve de mansuétude vis-à-vis des aventuriers...

Toujours est-il que les compagnons attestent avoir repris conscience dans la crypte, alors qu'au dehors résonnent les cris provoqués par l'apparition des messagers de Corellon, chargés de faire diversion, le temps pour les compagnons de libérer l'âme de l'elfe en question et de s'enfuir du Palais. Tels de véritables héros,

les compagnons ne se contentent pas de remplir leur mission mais emportent aussi avec eux les âmes et les corps de deux autres prisonnières, afin de les libérer plus tard.

Un certain mystère entoure l'identité de ces deux femmes mais un barde tel que votre serviteur peut soupçonner qu'il s'agit d'une part de la sœur de l'elfe sylvain rencontré au Grand-Père Arbre et d'autre part rien de moins que la Reine Loren-Maëlis, femme de Jean Brasdacier et dirigeante de l'Athalantar, enlevée il y a plusieurs semaines par des barbares d'Uthgardt, eux-mêmes ensuite attaqués par des orques de Mhiilamniir. Par ailleurs, un lecteur attentif aura bien compris que l'elfe nommée Qilué est en réalité une elfe noire du nom de Qilué Veladorn, Choisie de Mystra et une des Sept Sœurs.

Une longue course-poursuite dans la moiteur de la Haute Forêt démarre alors, plusieurs centaines d'orques menés par les dragons se jetant aux trousses des compagnons, au rythme de leurs tambours de guerre. Guidés par Arvenor et accompagnés de Qilué, les compagnons tentent de semer leurs poursuivants en direction de l'Est en espérant un abandon des poursuites à la sortie de la Haute Forêt. Nos héros franchissent ainsi un pont de lianes sous une pluie de flèches, prennent quelques heures de repos dans les ruines d'un fort elfique, courent se cacher derrière une cascade pour tromper les éclaireurs orques sur leur piste, et profitent de l'aide inattendue de Turlang et de ses Sylvaniens pour enfin embarquer sur des canoës, tout en tentant continuellement de semer leurs poursuivants, mais sans beaucoup de succès ni d'originalité, sorti de la traditionnelle fausse piste qui exige un certain courage pour son auteur mais qui trouve ses limites assez vite.

Après un dernier passage de rapide, la rivière semble s'accélérer, ses parois se resserrent et deviennent escarpées, et un sourd grondement se fait entendre à l'horizon, là où la rivière semble "disparaître" dans un nuage de brume. C'est alors que les plus malchanceux (*ou maladroits, diraient certains*) des compagnons sont entraînés par le flot et qu'ils chutent de plus de 30 mètres, qu'ils ont une double vision : la mort de leur guide Arvenor, resté se sacrifier face aux orques pour couvrir leur fuite, et l'arrivée imminente du grand dragon vert, venu à tire-d'aile reprendre son trésor et punir les auteurs de l'enlèvement du haut-prêtre. Comme alors un formidable combat d'anthologie, opposant des héros prompts à démontrer leur bravoure à un grand ver déchaîné, alternant passes d'armes dantesques et joutes magiques improbables. Après plusieurs heures de combat, le dragon sent ses forces le quitter et voit sa dernière heure, préférant alors user de magie pour se téléporter au loin et sans doute reprendre des forces pour une future revanche...

Nos héros peuvent donc reprendre leur route vers l'Est et rejoignent, après une dernière journée de navigation, les ruines de Port-Elfique dans lesquels ils peuvent enfin prendre un repos mérité, les orques ayant préféré abandonner la poursuite pour revenir à Mhiilamniir, et sans doute reprendre leurs joutes claniques en l'absence de leurs chefs, dragon et haut-prêtre. C'est ainsi que Huictotlan peut leur apprendre, après une ultime négociation pour que celui-ci puisse revenir dans son pays maztèque, que l'anneau a été confié à un nain, frère hospitalier dans un temple de Marthammor situé dans les Montagnes Nétheres et appelé Mortneige. Cet anneau, toujours aussi mystérieux, disposerait de pouvoirs capables de changer le destin du monde mais sans que ceux-ci ne soient actifs pour le moment. Toujours est-il que les compagnons saluent Qilué repartant dans le domaine d'Eilistraee puis reprennent leur route vers le Nord et vers de nouvelles aventures...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Troisième

« L'habit ne fait pas le moine », ce pourrait être le titre des dernières aventures de nos désormais célèbres compagnons, après leur périple en Haute Forêt..

Les confidences du dernier compagnon de Kartas Couronne-de-Guerre, le maztèque Huictotlan, les avaient mis sur la piste d'un mystérieux monastère, perdu dans les Montagnes Nétheres, au sein duquel l'Anneau devait être caché. Les compagnons décident donc, dès la sortie de la forêt, d'emprunter les dangereux sentiers de la Passe de Tournepierrière pour rejoindre au plus vite la ville de Sundabar et la piste reliant Lunargent à Ascore. C'est pour eux l'occasion notamment de découvrir les ruines d'un monastère dédié à Loviatar, détruit selon toute vraisemblance par une horde de hobgobelins menés par des dragons bleus, manifestement à la recherche d'un livre magique. C'est aussi dans cette Passe qu'ils tombent dans une embuscade tendue par un groupe de géants utilisant astucieusement les illusions, ne trouvant leur salut que grâce à l'apparition d'un dragon, venu se restaurer d'un géant et provoquant à la fois la panique des attaquants et la survie des compagnons.

Un bref passage à Sundabar leur permet de reprendre des forces avant de repartir vers l'Est, avec une halte dans le petit village de Fortnouveau, à proximité duquel ils font la connaissance d'un nouvel elfe doré nommé Lathian et présenté par Delithiel comme un compagnon d'armes, digne de confiance. Ce Lathian, qui se révélera précieux dans toutes les circonstances même si parfois limité dans sa « diplomatie » vis à vis des frères du monastère de Mortneige, reste toutefois extrêmement discret sur les raisons de sa présence ici, se contentant de rappeler qu'il est ici pour épauler Delithiel dans sa quête.

C'est après plusieurs jours de marche que les compagnons parviennent enfin en vue du village de Mortneige et qu'ils découvrent les charmes de cette vallée encaissée au fond de laquelle se trouve un vaste monastère, qui se caractérise par une partie « ouverte », dans laquelle peuvent circuler plus ou moins librement les visiteurs de passage, et une partie « recluse », réservée aux frères soi-disant de Lathandre, mais qu'une enquête poussée permettra d'identifier comme étant en réalité des disciples d'Oghma, réunis ici pour réaliser un « Grand Œuvre », à savoir la copie de l'intégralité des ouvrages de la bibliothèque de référence de Château-Suif, afin de diffuser toujours plus le Savoir et d'éviter une déperdition de la Connaissance. Le village de Mortneige est pour sa part agité par les préparatifs de la fête de la Longuenuit, qui s'annonce pour dans quelques jours, et l'arrivée du groupe de compagnons ne semble pas attirer l'attention outre mesure.

Leurs premières heures de présence au Monastère, en tant que simples voyageurs, leur permettent d'apprendre que Dunderl, le compagnon de Kartas auquel il était censé avoir confié l'Anneau, est décédé il y a quelques mois, ainsi qu'un des frères dont il était proche, décédé pour sa part il y a quelques semaines. Un tableau accroché en mémoire de ce dernier et le représentant dans son atelier d'alchimie attire l'attention des compagnons et de très longues heures d'observation et l'opiniâtreté de Sarel sont nécessaires pour y découvrir enfin que l'Anneau y apparaît, négligemment posé sur un porte-éprouvettes. Les compagnons font également la rencontre de deux personnages majeurs du Monastère, à savoir son principal gardien, un chevalier nommé Astarios qui se révélera plus tard être un dragon d'argent, et une cuisinière anonyme, qui se révélera être pour sa part la plus formidable des sorcières des Royaumes, Reine de l'Aglarond et éternelle adversaire des Sorciers Rouges du Thay, la célèbre Simbule.

Plusieurs jours leur sont en revanche nécessaires pour découvrir les secrets du Monastère de Mortneige, ses bibliothèques souterraines aux dispositifs complexes, les ateliers d'enluminure, les jardins secrets, le planétarium... soit tout le nécessaire pour que les frères d'Oghma réalisent leur Grand Œuvre. Cette exploration n'est cependant pas de tout repos et, après avoir identifié les forces en présence et démêlé le vrai du faux entre les frères, l'Anneau est finalement retrouvé (mais dépourvu de tout pouvoir), pour être immédiatement confisqué par Sarel, au nom d'une improbable confiance qu'il serait le seul à mériter et qui est d'ailleurs vivement discutée !!!

Certains frères se révèlent être porteurs d'un lourd passé, entre celui qui a fui la folie inquisitrice de Tyr, celui qui est en réalité un dragon d'argent atteint de folie et incapable de retrouver sa forme originelle, en passant par celui qui dit s'être échappé d'une prison de Pénombre en traversant le désert d'Anauroch. D'autres habitants du Monastère se révèlent autrement plus dangereux, en particulier trois Sorciers du Thay venus extorquer à un gnome vivant caché ici les secrets de l'imprimerie mécanique et qu'il faudra impitoyablement combattre, au prix de la vie de Delithiel, morte seule d'avoir fait preuve de trop d'audace. Nos lecteurs s'étonneront d'apprendre que ces sorciers étaient porteurs des mêmes médaillons de Waukyne que nos compagnons d'aventure...

Ils ne sont cependant pas les seuls à rechercher ce gnome et nos compagnons se heurtent à une envoyée des triades de Shou-Lung, à qui le gnome avait lui-même dérobé les plans de son imprimerie, venue ici pour effacer toute trace de son passage et surtout empêcher la divulgation de cette invention. Sa présence est un demi-succès, n'ayant pas pu détruire les plans mais ayant néanmoins réussi à punir le voleur, malgré une tentative désespérée d'Elwin de le protéger d'une boule de feu qu'aucun n'avait anticipé.

Enfin, un des frères sera finalement confondu et se révélera être un Malaugrym, créature mystérieuse parasitant ses hôtes et causant finalement leur mort, dont la présence n'aura pu trouver d'explication. De nouveau, trop d'audace de la part d'Elwin pour le combattre seul ne sera pas loin de causer sa perte...

La résolution de ces différents mystères s'achève après cinq jours haletants et dans un final en feu d'artifice lors de la fête de la Longuenuit. Les compagnons en retirent de précieuses informations sur ce qui s'appelle désormais l'Anneau de l'Hiver, à savoir la nécessité d'aller en discuter avec les Sentinelles de Sevreld, druides de la Haute Forêt, qui sont les seuls à savoir comment lier de nouveau les Vents des Monts Etoilés dans l'anneau et ainsi rendre à ce dernier ses pouvoirs. Gralumka en profite pour sa part pour « négocier » la copie d'une carte traçant les anciennes frontières de l'Athalantar et de la Haute Forêt, lui permettant d'affirmer la réalité historique de cette délimitation en vue d'influencer le conflit opposant les forces du nouveau royaume de l'Athalantar aux habitants de la forêt. La mort de Delithiel est marquée par une cérémonie d'adieu présidée par Sarel, qui trouve des mots émouvants pour célébrer la mémoire de la disparue. Qui sait si de cette mort ne naîtra pas un groupe uni dans les douleurs et dans les difficultés ?

Toujours est-il que les compagnons reprennent donc la route vers le sud en direction des sources du Cours de la Licorne, en traversant à nouveau la Passe de Tournepierre, mais cette fois-ci à dos de dragons d'argent jusqu'à revenir aux ruines de Port-Elfique. C'est sans grande surprise qu'ils sont confrontés à la fureur revancharde de Chloracidara, dragon vert dépossédé de sa domination sur Mhiilamniir, qui affronte dans les airs un Gralumka tout autant déchaîné mais à son tour tout proche d'y trouver une fin funeste, avant de finalement porter le coup fatal, bien que revendiqué par Sarel, arrivé juste à propos...

Nos compagnons reprennent donc les canots qu'ils avaient abandonné après leur fuite de Mhiilamniir et entreprennent la descente de la Delimbiyr pendant plusieurs semaines, au rythme tranquille de ce qui n'est au début qu'une rivière paisible jusqu'à devenir un flot puissant. C'est pour eux l'occasion de revenir sur les traces, déjà anciennes, du théâtre de ce qui a été appelé la Bataille d'Anauroch, qui avait opposé il y a plus d'un quart de siècle les forces de Myrkul à une coalition de forces de la Côte des Epées. Cyrielle revient ainsi sur le lieu de sa naissance et comprend alors que celui qu'elle considère autant comme son confident que son plus fidèle compagnon est en réalité sa « moitié » au sens propre, son alter ego, et qu'elle ne peut n'être qu'elle qu'en incorporant cette dualité, fusionnant ainsi et ne faisant plus qu'un avec Aloïs. C'est aussi l'occasion de croiser, par un hasard improbable, un groupe d'elfes noirs et de Fey'ris (demi-elfes, demi-démons) mené par un démon Vrock et portant encore le fruit de pillages dans des tombes anciennes. Leur fuite emmène les compagnons dans les profondeurs de la terre, jusqu'à la noirceur d'une immense caverne, recelant les ruines de Splendarmornn, capitale de l'ancien royaume nain de l'Ammarindar.

C'est alors que le partage de leurs rapines est à peine achevé que les compagnons, toujours embarqués sur leurs frêles esquifs, entendent au loin le vacarme assourdissant des Cascades Etincelantes et peuvent légitimement maudire la redoutable lecture de carte d'Elaewen !!!

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Quatrième

C'est peu de dire que nos compagnons ont fait un long voyage au cours de leurs dernières aventures, un voyage de toute une vie dirons-nous, dont nul n'est sorti totalement indemne mais aussi plus mature et sans doute plus conscient des forces qui nous entourent.

Les Chutes étincelantes ayant pu être affrontées grâce au concours de pégases alertés par la sœur d'Arvenor, libérée des griffes du dragon de Mhiilamniir, c'est à la guerre opposant les forces de l'Athalantar aux créatures de la Haute Forêt que les compagnons ont été confrontés, cette guerre trouvant son paroxysme dans ce qui constituera la « bataille de l'Athalantar », marquant la défaite des forces de la Haute Forêt contre les forces réunies autour de Jean Brasdacier. Cette vision fut une épreuve de cohésion du groupe, certains prenant clairement parti pour Hala Dansesprit, shaman du clan du Grand-Père Arbre, d'autres soutenant l'Athalantar et d'autres enfin jugeant plus prudents de garder une certaine neutralité. C'est en tout cas dans l'anonymat et, pour certains donc le cœur serré, que les compagnons entrent dans Sécombres, à la suite de l'armée victorieuse. Ils y font la connaissance d'une elfe rôdeuse nommé Izai Thunnvangan, qui connaît de nombreux secrets de la Haute Forêt et qui leur propose de les accompagner le long du Cours de la Licorne afin de rencontrer les druides des Sentinelles de Sevreld. C'est aussi l'occasion de commencer à s'imprégner de culture druidique, du respect de la nature, de la longueur des cycles comparé à celle de sa propre existence... Ils profitent également de Sécombres pour se promener en ville et notamment apprendre que le Priakos des Six Coffres a participé au financement des mercenaires qui combattaient aux côtés de l'Athalantar et que le Transmarche du Mineur a servi d'intermédiaire pour que des canonnières soient mis à disposition du royaume, ce qui a permis de faire pencher la balance et, au final, d'arracher la victoire. Elaewen a également rencontré un alchimiste un peu étrange qui lui a parlé d'un "arbre aux feuilles d'or" dans la Haute Forêt, dont les feuilles sont gravées de sortilèges. Il est prêt à payer une belle somme pour une branche avec plusieurs feuilles...

Les compagnons sont ensuite partis le long du Cours de la Licorne et, après plusieurs jours de marche solitaire, ont été accueillis par les druides de Sevreld qui les ont longuement écouté leur demander d'accepter de lier les esprits des vents des Monts Etoilés à l'Anneau de l'Hiver, afin de réenchanter ce dernier. Après quelques heures de réflexion, les druides leur annoncent leur accord, à la condition que les compagnons leur prouvent qu'ils sont aptes à prendre du recul et à considérer les choses dans leur globalité spatiale et temporelle, dans la mesure où l'Anneau réenchanté est "capable de Tout". Il faudra, pour ce faire, simplement marcher jusqu'aux sources du Cours de la Licorne et se soumettre aux épreuves qui ne manqueront pas de se présenter à eux.

Commence alors un voyage de quelques jours mais qui constitue l'allégorie de toute une vie, nos aventuriers passant de l'enfant à l'âge adulte, en passant par l'enfance et l'adolescence, jusqu'à la vieillesse et, in fine, la mort, marquant la relation entre le cycle des saisons et le cycle de la Vie ainsi que la nécessité d'accepter que tout recommence sans jamais être semblable et qu'il faut en être pleinement conscient si l'on veut réellement savoir envisager une situation comme les Sentinelles de Sevreld le préconisent. Les compagnons ont ainsi successivement l'occasion de danser avec des lutins, discuter avec une licorne, jouter contre un centaure, se soumettre aux caprices de satyres, goûter au Savoir d'une dryade ou se confronter à l'Ankou, dont la faux vient cueillir l'âme des morts. C'est aussi l'occasion d'explorer les ruines englouties d'une mine elfe, abritant à la fois une chapelle de la race des elfes ailés et un tombeau de la famille régnante d'un ancien royaume elfe de la Haute Forêt, et d'affronter le redoutable Arbre aux Âmes plaintives, qui emprisonne les âmes de ceux qui commettent l'erreur de s'endormir à ses pieds. C'est enfin l'occasion pour Cyrielle de rencontrer une mort funeste, empoisonnée de manière subtile (!), mais revenue des morts de façon inexplicable et pour le moment inexplicable, et pour tous les compagnons de faire le choix difficile de se jeter du haut d'une chute d'eau monumentale, pour y trouver volontairement la mort. Ce n'est qu'à ce prix, mais tout en étant conscient qu'il s'agit d'une étape nécessaire avant une difficile renaissance, que la boucle est bouclée et que les compagnons se montrent dignes de porter un Anneau de l'Hiver pleinement restauré. C'est au final pour chacun le moment de faire le point sur sa vie, sur son passé et sur son futur, c'est pour Elwin le moment poignant d'une prière à Corellon pour faire revenir Cyrielle, et c'est pour chacun un profond moment d'introspection dont personne ne sort véritablement indemne.

Toujours est-il que nos désormais « nouveaux » compagnons retrouvent à l'issue de cette chute les Sentinelles de Sevreld au sein de la Clairière de la Vie, sanctuaire sacré de la Haute Forêt et lieu de la source du Cours de la Licorne, qu'ils constatent d'ailleurs comme étant l'objet d'une corruption que les druides ne parviennent à expliquer. Voyant le succès des épreuves, ils acceptent donc de conduire les compagnons à la rencontre des Esprits des Vents, qui devront être convaincus de réintégrer l'Anneau, via une série de portails magiques. C'est ainsi que les compagnons découvrent, au cœur des Monts Etoilés, le site de la Pierre Dressée, ensemble de monolithes sacrés et point de départ pour trouver d'où soufflent ces Vents...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménéstrel

Chapitre Cinquième

Il est des voyages dont on ne sort pas indemne, que ce soit dans son corps ou dans son esprit... La remontée du Cours de la Licorne et ses épreuves associés ont mené les compagnons jusqu'au site de la Pierre Dressée, cercle de monolithes et lieu de culte de divinités sylvestres depuis des temps immémoriaux. La rencontre avec ce qui restait du clan de l'Ours Bleu (barbares d'Uthgardt dissidents du clan du Grand Père Arbre, aujourd'hui transformés en bêtes de Malar, assoiffées de sang et dirigées par un ours gigantesque) ne les a pas empêché de découvrir que le site dissimulait au-dessous un sanctuaire d'Aerdrye Faenya (déesse elfique des elfes ailés..) dans lequel avait été enfermé l'esprit de la sorcière-succube qui dirigeait il y a encore quelques années le clan de l'Ours Bleu. S'y trouvait également une Telkiira, relique elfique permettant de stocker dans une gemme une somme de connaissances, accessibles à celui qui la touche, et qui a permis aux compagnons d'obtenir les instructions à suivre pour accéder au centre des Monts Etoilés, lieu de rendez-vous avec les Esprits des Vents. C'est aussi à cet endroit que les routes de Gralumka et du reste du groupe se sont séparées, le barbare ayant vu dans les événements récents le signe d'un grand danger pour ses frères et la nécessité pour lui de mettre un terme à sa présence parmi eux.

La route fut ensuite longue, ventée et froide, en direction des plus hauts pics, pour avoir la surprise de découvrir en ces lieux des signes de vie et de rencontrer d'étranges barbares, qui parlent une langue manifestement très ancienne et qui vénèrent une stèle dédiée à un dieu unique, simplement appelé "Dieu". Ils leur ont confirmés que des voyageurs étaient passés il y a quelques années, sans avoir eu de contacts avec eux, mais leur ont également appris qu'un voyageur (et un seul, a priori membre des Ménéstrels) était revenu du sanctuaire des vents il y a de nombreuses saisons (difficile de savoir quand exactement...) mais manifestement malade et affaibli et que, considéré par les barbares comme maudit, il a avait été abattu, incinéré et "dispersé" non loin d'un tumulus. La persévérance de nos héros les a conduit, malgré le froid et les dangers de la montagne, jusqu'à un cirque monumental au sein duquel se trouvait un immense labyrinthe taillé magiquement dans un glacier et battu par les Esprits de vents qui ont alors accepté de se manifester devant eux. S'est alors ensuivi une longue discussion sur les raisons de leur présence ici et sur leur volonté d'accepter de réintégrer l'Anneau, de façon à pouvoir ultérieurement le détruire. Cela a permis aux compagnons d'apprendre que le labyrinthe recouvrait un lac, lequel dissimulerait d'anciens sites sacrés des différentes races ayant habité les lieux. Les Esprits ont fini par accepter la perspective d'intégrer l'Anneau si les compagnons se chargeaient de faire disparaître une source de "froid maléfique" qui se cache dans ce sanctuaire, sans en connaître précisément la nature.

L'exploration du labyrinthe a rapidement laissé place à l'exploration du site qui se cachait sous le lac et qui s'est effectivement révélé être chargé d'Histoire, recelant en réalité plusieurs sites distincts qui se sont succédés à travers les âges mais tous à connotation religieuse. Les compagnons ont ainsi découvert un poste de garde qui protégeait une cathédrale dédiée à Corellon Larethian, dernier témoignage de l'empire elfe doré de l'Aryvandaar, disparu il y a plusieurs milliers d'années. Les compagnons ont alors compris que ce site était également le dernier refuge de reliques extrêmement puissantes, parfois maléfiques mais toujours d'une puissance telle qu'elles étaient susceptibles de bouleverser l'équilibre des Royaumes. Ils ont aussi pris conscience qu'ils n'étaient pas seuls dans ce complexe, peuplé d'étrange créatures draconiques, anciens visiteurs du lieu transformés par une puissante influence maléfique.

La visite du temple de Corellon a notamment été l'occasion de successivement assister à la signature de l'accord historique entre les elfes de l'Eaerlann et les nains du Delzoun, voir les restes du campement de Dhalmass Rayburton qui avait découvert dans ce temple l'Anneau de l'Hiver sans jamais en dévoiler la provenance, et découvert d'autres artefacts puissants, notamment la Couronne des Cornes, censée conserver l'essence de Myrkul, et des morceaux de l'Etoile Sombre, qu'une communication avec Alustriel de Lunargent a permis d'identifier comme un artefact de magie d'Ombre ayant permis, à l'aube de ce monde, d'enfermer les "Shadevaris", puissantes créatures d'ombre au service de Shar, ce qui a permis à Sélûné aidée de Mystra de triompher sur sa demi-sœur Shar. Lathian a pu également découvrir la cache de la Couronne impériale de l'Aryvandaar, dont il se prétend le dernier héritier. Un choix difficile se fera sans doute à l'avenir, affirmer le retour de cette dynastie ou continuer une vie d'aventures... L'exploration du complexe s'est ensuite poursuivie par la découverte d'un nouveau temple, celui de la Cour des Dragons, lieu d'arbitrage entre les divinités draconiques lorsque celles-ci dominaient le monde, avant la prédominance des elfes qui avaient pu provoquer leur chute grâce au rituel d'appel de l'Etoile Tueuse de Dragons. Lathian et Cyrielle se sont par ailleurs soumis à un rituel de Bahamut et sont donc devenus des chevaliers du dieu platine, entraînant une transformation physique qui n'est sans doute pas finie, avant de découvrir dans une grotte gardée par un avatar du dieu Astilabor les derniers œufs de dragons encore non-éclos, datant de leur arrivée sur Toril il y a plus de 30.000 ans.

L'exploration s'est ensuite poursuivie par la découverte du principal temple et lieu d'expérimentations magiques des Aearee, l'une des premières "races créatrices", réputées dans les légendes pour être à l'origine de nombreuses créatures ailées encore existantes aujourd'hui, dans lequel la réalisation de quatre rituels de magie élémentaire fut nécessaire pour réactiver le « Hall des Créations », principal lieu des créations

magiques des Aearee, dans laquelle subsistaient des témoignages figés de tous les échecs de ces derniers. Cette exploration a également permis aux compagnons de découvrir ce qui reste du recueil des "Feuilles d'or du Serpent-Monde", autrement connu sous le nom de parchemins du Nether, origine de la superpuissance magique de l'empire du Néthérial et dérobés ici il y a des milliers d'années, ainsi qu'un artefact qu'Azaradin a décrit comme étant la Fontaine du Temps, relique liée au voyage (physique ou juste par le biais de vision, ce n'est pas très clair encore) dans le Temps. La possession de cet objet a particulièrement excité les convoitises et donné lieu à de nombreuses discussions, encore vivaces aujourd'hui...

Ce n'est qu'après toutes ces épreuves que les compagnons ont fini par découvrir le cœur du complexe, la « Grotte des Origines », dans laquelle se trouvait un Escalier Céleste, duquel étaient descendues les races créatrices au commencement du monde. C'est ici qu'avait élu domicile la dernière œuvre de Sammaster, maître du Culte du Dragon, à savoir une dracoliche créée à partir d'un Dragon blanc d'une taille colossale, contre laquelle le combat fut long, acharné et longtemps indécis, Sarel trouvant même une mort héroïque, pour être ensuite appelé du haut de l'Escalier par Ilmater afin qu'il prenne place à ses côtés, trouvant ainsi une fin plus glorieuse qu'il n'aurait jamais pu imaginer. Malgré leur tristesse, les compagnons ont ensuite utilisé un rituel de Purification suprême pour stopper la corruption du Cours de la Licorne, provoquée par la dracoliche qui utilisait le Mythal de Dracorage pour transformer cette eau pure en eau nécromantique. Ce Mythal s'est d'ailleurs révélé être également le phylactère de la liche, devant nécessairement être détruit pour obtenir une destruction complète de la liche et ainsi de la dernière essence de Sammaster. Cyrielle a pour sa part utilisé l'énergie du Mythal pour réaliser un rituel elfique aux buts inconnus, vaguement autour d'un « retour à la réalité » de quelque chose « qui n'était plus » tandis que l'arrivée surprenante de Khelben Bâton-Noir, Elu de Mystra accompagné pour l'occasion d'une envoyée de Lunargent nommée Eléa, a permis à la fois d'éviter la destruction du Mythal en y enfermant magiquement l'âme de Sammaster et de parvenir à un accord sur la Fontaine du Temps, Azaradin s'engageant à la remettre en place dans un délai de quelques semaines.

La découverte du trésor accumulé ici par Sammaster et la dracoliche, soit plusieurs dizaines de milliers de pièces, des gemmes, des objets d'art, des objets magiques divers et variés... ainsi qu'un mystérieux jeu de cartes ne semblant attendre qu'une chose, que l'on prenne une (ou plusieurs) de ses cartes, a également permis de mettre la main sur le « Poing du Delzoun », ancien marteau nain et équivalent du sceptre royal du royaume du même nom, qu'Azaradin s'est chargé de rapporter à qui de droit.

La sortie « aquatique » du sanctuaire a conduit les compagnons jusqu'aux Sentinelles de Sevreld, druides de la Haute Forêt qui avait compris la réussite de leur mission en constatant la purification du Cours de la Licorne et qui ont alors conduit le rituel d'enfermement des Esprits des vents au sein de l'Anneau de l'Hiver, qui a ainsi repris l'intégralité de ses pouvoirs. Les compagnons, grâce aux pouvoirs druidiques de transport au travers de plantes, se sont ensuite retrouvés à Lunargent, cité dont ils souhaitaient ardemment rencontrer la Première Dame afin de lui rapporter ce qu'ils avaient pu apprendre. Chacun a pu profiter des plaisirs et richesses de la ville mais les compagnons ont surtout profité de ce temps plus tranquille pour réfléchir aux prochaines étapes et notamment le fait de revenir comme prévu à Eauprofonde pour remettre l'Anneau au Comte Cormaeryn, via sa pupille Maelyn, contre la récompense promise.

Les compagnons ont donc décidé de recourir à un expert de la Guilde des orfèvres pour réaliser une copie la plus fidèle possible de l'Anneau, en poussant la ressemblance jusqu'à l'enchanter pour lui conférer une fausse aura magique et en faisant en sorte qu'il irradie un froid intense. De plus, cette copie est également soumise à des sorts de Clairvoyance et de Clairaudience, afin de pouvoir entendre et voir ce qui se passe autour d'elle. Une négociation acharnée a permis d'arriver à un prix final de 7500 pièces d'or, que les compagnons ne se sont pas encore répartis...

Les intentions du Comte et de son aide de camp éveillant les soupçons des compagnons, la stratégie suivante a été définie :

- Voyage de Lunargent à Eauprofonde sur une péniche des Bazars d'Aurore, sans dévoiler d'intentions sur le fait de ne pas rendre l'Anneau, lui-même objet d'un sort de Dissimulation suprême pendant tout le trajet et porté par Cyrielle
- Retrouvailles avec Azaradin juste avant d'arriver à destination
- Simulacre de vol de l'Anneau juste avant l'arrivée à Eauprofonde, par un des passagers de la péniche (Eléa)
- Une fois en ville, surveillance de Maelyn par Lathian et lancement d'un sort de Suggestion sur un de ses proches pour qu'elle apprenne indirectement que les compagnons (Elwin, Cyrielle, Elaewen) sont en ville pour chercher l'Anneau, qui leur a été volé pendant le trajet
- Dans le même temps, sachant que lui-même n'est pas connu de Maelyn, surveillance des compagnons par Lathian

Les aventures de nos compagnons reprennent après plusieurs semaines d'un voyage reposant, alors qu'apparaissent à l'horizon les premières marques annonçant la proximité de la ville d'Eauprofonde et sa traditionnelle barrière d'octroi...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Sixième

C'est sur les rives de la Dessarin et les quais du village de Rassalantar que nos compagnons retrouvent une Maelyn impatiente de les récompenser en échange de l'Anneau de l'Hiver et donc sans surprise extrêmement déçue d'apprendre sa disparition sur le trajet vers Eauprofonde. Elle leur propose donc de s'installer, le temps de mener leur enquête sur les auteurs du vol, dans la très confortable Maison des Plaisirs de la Mère Tathlorn, en plein centre de la ville, alors que démarrent les festivités de la Dizaine de Waukyne, suite de festivités commerciales marquant la reprise des échanges après les mois d'hiver, la prochaine fête étant la « Rencontre des Guildes », sorte de grande fête réunissant les Seigneurs masqués et les maîtres de guildes au Champ du Triomphe. C'est donc après une courte journée de promenades diverses en ville, ayant notamment pour but d'essayer d'en savoir plus sur les intentions du comte Cormaeryn par rapport à cet Anneau, que les compagnons se joignent à la foule des Aquafondiens qui converge vers ce lieu, assistant ainsi à l'arrivée successive des représentants des principaux cultes puis des maîtres de guildes puis enfin des autorités de la ville, représentées notamment par Piergeron, seul seigneur démasqué, et Khelben Bâton-Noir, premier mage de la ville et Elu de Mystra.

Alors que tous les regards sont attirés par la parade effectuée dans les cieux par le ballet des Griffons, un machiavélique attentat est perpétré par un petit groupe ressemblant étonnamment par sa composition aux compagnons sur la personne de Khelben, provoquant l'intervention désordonnée de la Veille mais aussi la panique de la foule rassemblée. Alors que la foule se disperse lentement, la rumeur gonfle jusqu'à emplir toutes les bouches : Khelben est mort...

Commence alors une enquête sur les raisons de cet assassinat, sur qui l'a commandité et surtout pour comprendre on veut en rendre responsables les compagnons, alors que ces derniers sont rapidement l'objet de recherches de la part des différents représentants des autorités de la ville. Les éléments progressivement rassemblés laissent entrevoir une conspiration autour d'un ou plusieurs compagnies marchandes, dépassant sans doute la simple personne du comte Cormaeryn et encore bien plus son envoyée Maelyn, mais sans en comprendre les enjeux, même s'il est clair que le fait de tuer Khelben plutôt de Piergeron aura beaucoup plus de conséquences sur le plan politique (compte tenu de leur « poids » actuel respectif) et que plusieurs groupes ont tout intérêt à réformer l'organisation aquafondienne des pouvoirs, au profit des compagnies marchandes ou des guildes. Sont manifestement impliqués dans l'intrigue les Malaugryms, déjà rencontrés au monastère de Mortneige, mais aussi les zhentils, dont certains membres suivent autant que possible les compagnons, la Force Grise, sorte de garde rapprochée des Seigneurs masqués, et les dirigeants de compagnies marchandes majeures, qui auraient placé dans un coffre situé dans l'hôtel des Bazars d'Aurore quelque chose attestant de leur implication. Le cambriolage suivi de l'ouverture de ce coffre permet d'en découvrir un autre, muni de sept serrures et d'une curieuse inscription : « Seul le sceau des Sept Sœurs peut ouvrir ce coffre »...

L'enquête des compagnons permet rapidement d'associer ces mystérieuses « sœurs » à sept compagnies marchandes et, progressivement, d'en identifier les dirigeants, notamment un certain Saaktaanith, maître de la compagnie de l'Aigle à Deux Têtes, représentant les sorciers de Pénombre. C'est à cet instant que les compagnons sont discrètement convoqués par Laérale Maindargent, épouse de Khelben et une des Sept Sœurs de Mystra, qui leur confie que son mari n'est pas mort, mais néanmoins très sérieusement blessé, son décès n'ayant pas été infirmé pour permettre à l'enquête officielle d'identifier les auteurs de la tentative d'assassinat. Elle ne fait cependant pas confiance à cette enquête et invite donc les compagnons à poursuivre leurs propres investigations, tout en les avertissant du fait qu'ils ne pourront compter que sur eux-mêmes et qu'ils seront bientôt poursuivis par tout ce que la ville compte comme forces de police.

Les compagnons comprennent vite que chacun des dirigeants de ces compagnies possède une clé extrêmement complexe autour du cou et qu'il ne s'en sépare que très rarement, et donc qu'il va falloir faire preuve de créativité et de discrétion pour les remplacer par des copies, de façon à ne pas éveiller de soupçons tout en ouvrant le coffre des Bazars d'Aurore, en espérant y trouver de quoi confondre les compagnies.

Une infiltration, via les égouts, de l'ambassade de Thay, siège de la compagnie des Associés du Pentacle, permet de découvrir, attaché dans une cave secrète, un groupe de jeunes aventurières qui ont trouvé puis dissimulé la clé de Samas Kul, dirigeant de la compagnie, et qui sont torturées depuis quelques jours pour avouer l'endroit où elle se trouve. Une manipulation mentale, magique et verbale, a permis de l'apprendre mais les compagnons ont dû abandonner ici leurs prisonnières, sous peine de dévoiler leur présence ici aux sorciers de Thay, mais aussi par conséquent les condamner à une mort certaine...

L'enquête menée auprès des Bazars d'Aurore a permis de comprendre que leur dirigeante, Aurore, avait été enterrée il y a quelques semaines avec sa clé et il n'a donc pas été très difficile de se rendre à son mausolée de la Cité de Morts pour la remplacer par sa copie, grâce à l'application sur son gisant d'une feuille de papier venue de Maztica.

Une visite au manoir de la famille Lathkule, alliée depuis des siècles aux nains du Delzoun et donc représentation officieuse en ville du Transmarche du Mineur, permet ensuite aux compagnons d'obtenir une troisième clé, volée à la Reine Kronia pendant son sommeil.

Une improbable chorégraphie de Lathian au beau milieu du temple de Sunie permet enfin aux compagnons de subtiliser la clé de Lydia Francsourire, dirigeante du Priakos des Six Coffres, alors que se déroulent les « Grades Agapes », festivités du culte de la déesse de la Beauté au cours desquelles sa garde est minimale et sa tenue vestimentaire limitée au strict nécessaire.

Ces actions successives, menées alors que les murs de la ville se couvrent d'affiches représentant les compagnons et que la pression augmente en proportion, leur font prendre conscience de l'influence importante, même si mal comprise, du clergé de Shar dans ce complot, bien au-delà de la compagnie de l'Aigle à Deux Têtes. Des rencontres avec des sages permettent notamment d'en savoir plus sur l'origine de la Toile d'Ombre et sur le domaine de Shar, à savoir le Plan de l'Ombre, l'un tirant sa source de l'autre, et illustrant une fois de plus l'opposition qui existe d'une part entre Mystra et la Maîtresse de la Nuit et d'autre part entre cette dernière et sa « sœur » Sélûné. Le clergé de Shar poursuit manifestement des objectifs plus lointains que la maîtrise du commerce et voudrait apparemment « étendre des Ténèbres sur toute la planète », au moyen d'un « anneau », sans doute l'Anneau de l'Hiver.

Le temps presse cependant et finit par arriver le dernier soir possible pour récupérer les trois clés restantes, une réunion des compagnies étant prévue la veille et le remplacement des clés inévitablement découvert...

Démarre ainsi une folle soirée qui entraîne successivement les compagnons dans un des repaires de la compagnie des Voleurs de l'Ombre, pour y dérober la clé de sa dirigeante Alhandra, ancienne connaissance d'Elwin et Cyrielle, puis sur les traces du Zhentarim, par le biais de la compagnie du Trône de Fer et de son dirigeant Verblen, par le biais d'une soirée costumée au Hall des Aubergistes à laquelle les compagnons parviennent in extremis à se faire inviter. Un allié de circonstance, en la personne de Gaspard Mainleste, expert en vol à la tire, leur permet de récupérer leur sixième clé, sans prise de risque excessive. Alors que l'heure tourne, le courage d'Eléa, bien aidé par un objet confié par Alustriel de Lunargent, permet enfin de dérober la clé de Saaktaanith sur son fidèle lieutenant, un assassin surnommé le « Chanteur de Nuit ».

C'est alors que les compagnons apprennent que Maelyn, Elaewen et même Gralumka (!) ont été arrêtés pour le meurtre de Khelben, qu'ils se rendent de nouveau au siège des Bazars d'Aurore, cette fois-ci avec les sept clés devant permettre d'ouvrir ce mystérieux coffre. C'est presque trop facilement qu'ils parviennent devant ce coffre et que ce dernier s'ouvre sous l'action conjuguée des clés, pour découvrir, outre quelques lettres de change, un parchemin magique, liant sous la forme d'une Quête les dirigeants des sept compagnies marchandes identifiées comme étant les « Sept Sœurs » afin d'unir leurs efforts pour contrôler à leur profit les routes commerciales, en particulier grâce aux pouvoirs de l'Anneau de l'Hiver, dont la maîtrise du climat permet d'obtenir un avantage décisif face aux compagnies concurrentes et un redoutable moyen de pression sur les autorités des territoires qu'elles ont à traverser.

Le pressentiment des compagnons sur un mystère plus grand que ce complot et lié à Shar se confirme malheureusement avec l'arrivée de Saaktaanith et de son lieutenant qui tiennent Cyrielle prisonnière et qui exigent la remise du parchemin, les compagnons comprenant alors mais un peu tard leur manœuvre volontaire pour se laisser voler leur clé de façon à pouvoir ensuite récupérer le parchemin auprès des PJs, sans avoir besoin de prendre le risque de voler les clés des autres compagnies.

Le refus des compagnons déclenche un combat malheureusement inégal pour les compagnons, Saaktaanith se révélant être un magicien d'Ombre d'une puissance jamais perçue jusqu'alors, et c'est après une lutte néanmoins acharnée qui les emmène jusqu'à son repaire de la guilde des Apothicaires et sans avoir pu avertir les autres compagnies de la menace, cependant encore très imprécise, des adeptes de Shar, que les compagnons finissent par succomber l'un après l'autre sous les assauts magiques de Saaktaanith, celui-ci ne pouvant réprimer un léger sourire alors que perdent conscience devant lui ses adversaires, ignorant de ce qui les attend maintenant...

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménestrel

Chapitre Septième

Un réveil douloureux, c'est ce qui attend nos héros favoris après un délai indéfinissable, avec la sensation d'avoir voyagé mais sans en connaître la destination ni même la durée. Toujours est-il qu'ils se réveillent la bouche pâteuse et l'esprit embrumé dans d'étranges cellules entourées d'Ombre, dans ce qui semble être une prison dont les gardiens seraient des Ombres des roches, elles-mêmes encadrées par d'étranges créatures mi-arachnoïde. Extraits chacun leur tour de leur cellule, ils sont interrogés par un demi-elfe noir qui ne se présente pas mais que ses victimes pensent lié à la compagnie marchande de l'Aigle à deux têtes, et donc à la ville de Pénombre. Ses questions portent à chaque fois sur ce qui a été découvert par nos compagnons au cours de leur enquête sur la tentative d'assassinat de Khelben à Eauprofonde et que ce qu'ils savent en matière d'implication des compagnies marchandes, dites « Sept Sœurs ». L'attitude parfois insolente des prisonniers vaudra à certains un séjour au mitard qui leur apprendra la politesse et surtout que, dans leur position, il vaut mieux coopérer ou a minima ne pas jouer au plus malin avec son tortionnaire...

Les jours suivants sont l'occasion de découvrir progressivement l'organisation de la prison, et en particulier le déroulement d'une journée « classique », avec la promenade à l'issue du repas (seul moment où les discussions entre prisonniers sont tolérées), le retour à l'Atelier pendant l'après-midi puis le retour en cellule et le coucher. Les premières séances de promenade permettent de cerner (encore imparfaitement) les relations entre groupes de prisonniers) et de discuter avec certains d'entre eux, par exemple Sarah (une disparue du village de Cormaeryn, avant le commencement de ces aventures), le frère jumeau du Comte Cormaeryn, une elfe nommée Synndaniel (qui leur apprend qu'elle fait partie d'une « Marine impériale elfique » et que cette prison est en réalité placée dans l'espace (!!!) et qu'il existe également des milliers de planètes et de soleils comme Toril)... L'exploration de la prison, rendue difficile par la surveillance permanente et la rétention, confirme ce point et permet de découvrir les différents secrets du lieu, notamment la présence de vaisseaux spatiaux, la fabrication en cours de quantités industrielles de poisons et de fusées (sans d'ailleurs que l'usage final de tout cela soit compris), la possibilité de s'incarner dans des corps élémentaires pour sortir dans l'espace tout en conservant son enveloppe corporelle sur place, la présence dans les niveaux supérieurs des Seigneurs de l'Ombre (serviteurs de Shar enfermés ici par Azuth lors de son combat contre Mystra) et enfin le fait que la prison est utilisée par les Malaugryms pour conserver leurs prisonniers à l'écart de tout, sous la surveillance de créatures arachnoïdes nommées Néogis. L'univers carcéral reste cependant impitoyable et la mort brutale de Maelyn, tuée par le chef des Néogis, est là pour le rappeler...

L'exploration des niveaux inférieurs, abandonnés par les gardiens, permet également de découvrir des armes anciennes, au pouvoir manifestement dévastateur, et de faire la rencontre du fantôme de Sylune, une des 7 filles de Mystra, disparue il y a plusieurs années en libérant d'un coup toute l'énergie de son bâton magique pour tuer un dragon qui menaçait Valombre, sans toutefois parvenir à communiquer avec elle et à comprendre les raisons de sa présence.

L'opération de sauvetage de mineurs menée sur une planète voisine permet enfin de faciliter les contacts avec les prisonniers en vue d'une potentielle évasion, ce qui suppose de disposer à la fois d'un pilote de vaisseau spatial (sans même parler du vaisseau lui-même) et d'un navigateur capable de les ramener sur Toril, avant de trouver une occasion de s'évader. L'occasion se produit d'elle-même lors d'une émeute déclenchée par un des groupes de prisonniers, émeute qui dégénère vite en bataille rangée entre gardiens et détenus. La situation devient vite incontrôlable et les compagnons décident de profiter du désordre pour rejoindre un des vaisseaux sachant qu'un des prisonniers est parti de son côté pour saboter la station spatiale et provoquer son explosion. La panique entraîne un départ précipité et de nombreux prisonniers restent à quai alors que l'explosion est imminente, les compagnons assistant à cette dernière dans le grand silence de l'espace, transformant la prison en immense gerbe de feu et tuant tous les occupants restés derrière...

La suite est une longue course-poursuite à travers l'espace, nos héros étant impitoyablement traqués par les vaisseaux Néogis, depuis leur évasion jusqu'aux frontières de Toril. C'est l'occasion pour les évadés de faire la rencontre de Yann le Solitaire, pilote émérite mais parfois présomptueux. Les dégâts sévères subis par son vaisseau les entraînent sur la planète Garden, dans le système solaire torilien, pour y réparer son vaisseau, ce qui permet leur rencontre avec les habitants du lieu, à savoir des elfes sauvages qui conditionnent leur aide à la libération de trois des leurs, retenus par un clan orque. Leur sauvetage permet de réparer rapidement les dégâts et de repartir jusqu'au Rocher de Bral, en périphérie de Bral, où chacun des compagnons peut vaquer à ses occupations personnelles, avant d'embarquer sur un autre vaisseau vers Toril. Les Néogis tentent une dernière attaque et c'est en catastrophe que le vaisseau amerrit dans le port d'Eauprofonde. C'est alors que les compagnons reprennent leurs esprits et réalisent qu'ils sont enfin revenus, posant le pied sur un des pontons des Docks, qu'ils voient arriver un homme inconnu qui se présente sous le nom de Baen Fallendan. Ce dernier leur dit être un des cinq Seigneurs Profonds de l'Enclave et, grâce à une divination lancée sur l'eau croupissante des Docks, leur montre une vision de la ville de Pénombre à feu et à sang, sous la domination des adeptes de Shar en possession de l'Anneau de l'Hiver : « Compagnons, il vous faut sauver Toril... »

La Geste du Superbe

Par Mathis le Ménéstrel

Chapitre ultime

xxx

POSTFACE

Ainsi se clôt une aventure collective de cinq années et plus de 100 (pour les 8 premiers chapitres) séances de jeu ainsi qu'une ambition personnelle de 2.500 heures travaillées sur le document (soit plus de 100 jours !!), ponctuée d'instantanés mémorables, d'actions héroïques et de ratés tout aussi légendaires, le tout avec un plaisir toujours partagé.

Mes sincères remerciements aux joueurs qui ont donné vie à cette campagne :

- Etienne « Elwin » Serre
- Virginie « Cyrielle » de Cremoux
- Laurent « Gralumka » Mély
- Julien « Azaradin » Legros
- David « Sarel/Eléa » Buisson
- Cyril « Delithiel/Maelyn » Deveautour
- Karène « Elaewen » Bourdon
- Christophe « Lathian » Mora
- Sans oublier Olivier, remplaçant/PNJ de luxe !!!

Tous mes remerciements également aux autres « bêta-testeurs » de la campagne, pour leurs contributions, leurs remarques et anecdotes de jeu, notamment Lord Soth et Athanase.

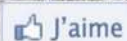
Et enfin, des remerciements tout spéciaux pour les membres du forum du Scriptorium, et en particulier Krahor, pour « l'inspiration », sur la forme et sur le fond, du chapitre de présentation de la campagne.

D'Ombres ou de Lumière, de quoi sera fait Toril ?

« *Retrouvez-moi cet anneau et je ferai votre fortune...* » Ainsi commence l'une des plus fabuleuses quêtes jamais entreprises dans les Royaumes oubliés, qui conduira les aventuriers dans les sables d'Anauroch, les profondeurs des Monts étoilés, les confins de l'espace et même outre-plan. Auront-ils l'audace et l'intelligence nécessaires pour résoudre les énigmes les plus ardues, réaliser les rituels les plus complexes et affronter les pires adversaires pour, enfin, sauver Toril ?

Cette campagne pour le jeu Donjons et Dragons® contient 9 chapitres, ainsi qu'une courte aventure d'introduction, soit plusieurs centaines d'heures de jeu. Elle décrit les lieux, les intrigues et les PNJs nécessaires à son développement, ainsi que toutes les aides de jeu correspondantes.

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



Poursuivez l'aventure en ligne sur :
forum.le-scriptorium.com
www.facebook.com/LeSceauDesSeptSoeurs

