

DUNGEONS & DRAGONS

LES  
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des  
Sept Soeurs



Luc de Cremoux



# Introduction

---

## Quelques mots de l'auteur

Ces pages renferment une campagne basée sur les règles de Donjons et Dragons 3<sup>ème</sup> 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.

## Les Royaumes Oubliés

La campagne se déroule donc dans l'univers des Royaumes Oubliés, en particulier dans sa région Nord, entre Eauptrofonde 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 celle-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 WOTC sur les Sept Sœurs, leur histoire et leurs pouvoirs
- « Les Marches d'Argent » = supplément sur le Nord des Royaumes Oubliés
- Site internet officiel de Wizards of the Coast : <http://www.wizards.com>

### Inspiration générale :

- « L'Encyclopédie Médiévale » - Viollet le Duc (dernière édition 1998)
- Wikipédia, l'encyclopédie en ligne = <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>
- « Larousse des Châteaux » - Gérard Denizeau (2005)
- <http://www.hailscape.com> = génération des PNJs, de leurs caractéristiques et de leur équipement

Chaque chapitre renvoie également à des livres et inspirations spécifiques.

## Remerciements

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 » Buisson*
- *Cyril « Delithiel » Deveautour*
- *Karène « Elaewen » Bourdon*
- *Christophe « Lathian » Mora*
- *Sans oublier Olivier, remplaçant/PNJs de luxe !!!*

Tous mes remerciements également aux autres « beta-testeurs » de la campagne, pour leurs contributions, leurs remarques et anecdotes de jeu...

- Lord Soth
- ...

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

## Dédicace

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



# 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 compagnies marchandes 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 Néthénil et s'affichant désormais en tant que compagnie marchande, veulent se libérer de l'influence de Mystra en favorisant la magie d'ombre de Shar. Leurs douze seigneurs, en réalité des Seigneurs de l'Ombre, finalement libérés de leur prison et poursuivant les buts de Shar, veulent aller beaucoup plus loin que le simple contrôle du climat. Ils souhaitent, et au travers d'eux leur 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.

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

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

### **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 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.



### **Chapitre 7 : Dentelles et Faux-Semblants**

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. Il faut 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 des 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 1393, soit 35 ans après le Temps des Troubles (« Campagne des Avatars »), 24 ans après la grande bataille d'Anauroch (campagne « La Mort est Immortelle ») et 3 ans après la réalisation de la prophétie d'Alaundo à Eauprofonde (campagne « Dettes de Sang »). Certains de PJs (Cyrielle et Elwin) sont des anciens acteurs de cette dernière campagne.

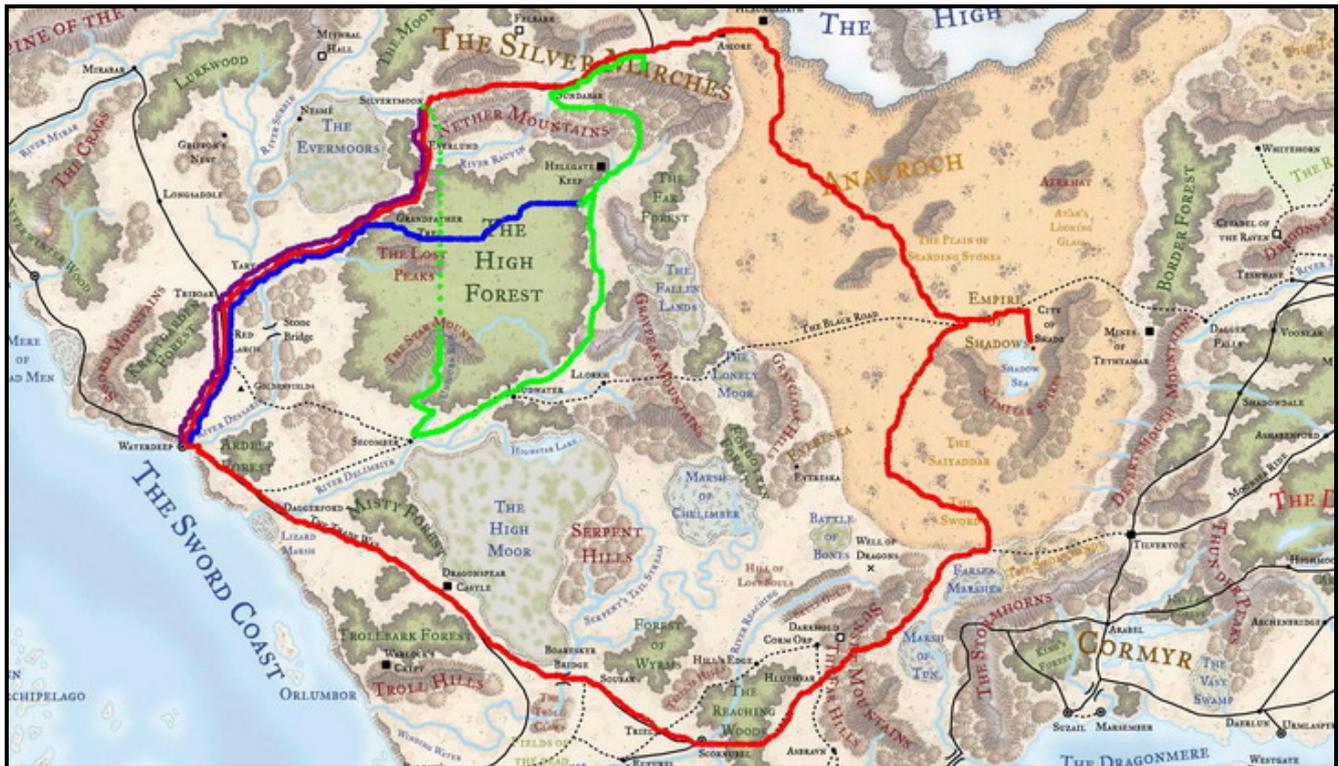
- Été 1393, fête de la « Longue Nuit » = Démarrage de la campagne
- Été/Automne 1393 = Trajet vers Ascore, en passant par Lunargent et Sundabar (1260 km) [arrivée début octobre à Ascore], puis à travers Anauroch jusqu'à Pénombre (1050 km) puis de Pénombre au sud d'Anauroch (840 km) [arrivée fin janvier]
- Hiver 1393-1394 = Retour à Eauprofonde via le Cormyr (1610 km) [arrivée fin avril]
- Printemps 1394 = 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 1394 = Trajet de Port-Elfique vers Morteneige en passant par les montagnes Nétheres (490 km) [arrivée fin juillet]
- Automne 1394 = Trajet de Morteneige vers Sécombre et la Haute Forêt en descendant la Delimbiyr (1050 km) [arrivée fin septembre]
- Hiver 1394 = 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 1395 = Trajet de Lunargent vers Eauprofonde (770 km) [hiver passé à Lunargent et arrivée à Eauprofonde fin mars]
- Été 1395 = Emprisonnement à Port-Hestus
- Automne 1395 = Déroulement de la campagne et Cataclysme



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 jour<sup>1</sup>.

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

<sup>1</sup> Cf. *Manuel des Joueurs* page 143



En termes de « jeu » réel, la campagne est plutôt destinée à des joueurs plus « mâturs », 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 mais 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 souhaité, 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 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 quoique 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 nécessaire 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'heure 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, ce module 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'égarèrent 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, 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 ne 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 !). Les points d'expérience sont essentiellement distribués en fonction de la présence aux séances avec éventuellement un malus/bonus en fonction des actions effectuées par chacun, mais sans tenir particulièrement compte des facteurs de puissance.

A titre d'exemple, les tableaux d'attribution des points d'expérience pour les PJs pré-tirés sont rappelés ci-dessous.

## PJs de la campagne et Alliés

	<b>CYRIELLE</b>
	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

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.

	<b>GRALUMKA</b>
	Demi-orque Barbare / Berserker

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.

	<b>ELWIN</b>
	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

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 Griffons. 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.

	<b>AZARADIN</b>
	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

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.

	<b>SAREL</b>
	Humain (Mitan) Prêtre / Disciple d'Ilmaster 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

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...

	<b>ELAEWEN</b>
	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

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.

	<b>LATHIAN</b>
	Elfe doré Guerrier/Magicien/ Chantelame

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 Faerun. Redoutable à l'épée, il accompagne ses combats du zeste de magie nécessaire, semblant sans cesse jouer une parfaite partition...

	<b>DELITHIEL</b>
	Elfe Guerrier 7 / Champion de Correllon 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

D'un tempérament fier, Délithiel 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.

	<b>EVENIEL</b>
	Elfe de lune Magicien 10 / Langmatra 10

Ambassadeur des elfes auprès des humains, basé à Eauprofonde, sa connaissance est aussi grande que son âge



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

