

DUNGEONS & DRAGONS

LES  
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des  
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

## 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 Faerun » 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 sacrés<sup>1</sup>.

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 50%. De plus, chaque pierre du premier cercle permet d'augmenter encore les effets d'un sort précis, chaque obélisque étant « lié » à un sort

---

<sup>1</sup> Pour plus d'informations, se référer au site [wizards.com](http://wizards.com), partie 8 des Chapitres de Mintiper

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 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-succube<sup>2</sup> 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 PJs 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 démons<sup>3</sup>. 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, manifestement avant de lancer l'attaque. Elles n'affronteront en réalité pas les PJs 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 PJs 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 PJs. Un jet de Détection DC 20 permet de voir qu'il porte autour du cou un médaillon en forme d'ours taillée dans une agathe 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 Barbazu<sup>4</sup>. 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 PJs 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 Esruar), 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 humaine<sup>5</sup>. Un jet de Volonté DC 20 est néanmoins nécessaire pour ne pas devenir instantanément fou, 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,

<sup>2</sup> Cf. *Manuel des Monstres* pages 41 et 112

<sup>3</sup> Cf. « Bête de Malar » dans le *Manuel des Monstres de Faerun* page 20

<sup>4</sup> Cf. *Manuel des Monstres*, page 51, taille TG

<sup>5</sup> Cf. *Aide de jeu* « De l'origine du monde »

par le biais d'un diadème par exemple, mais tous les elfes considéreront qu'il 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 », 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

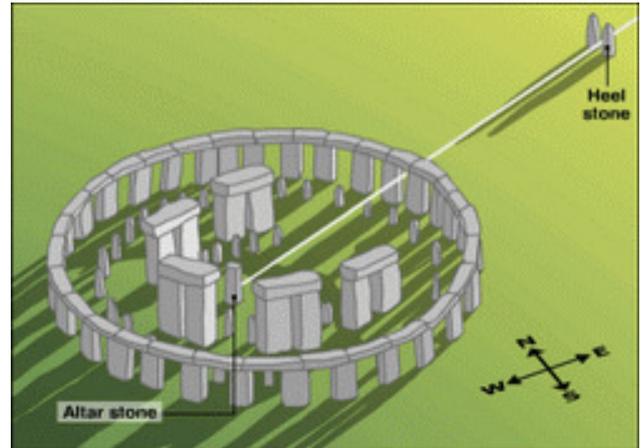
Se trouve la voie des Monts ».

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.

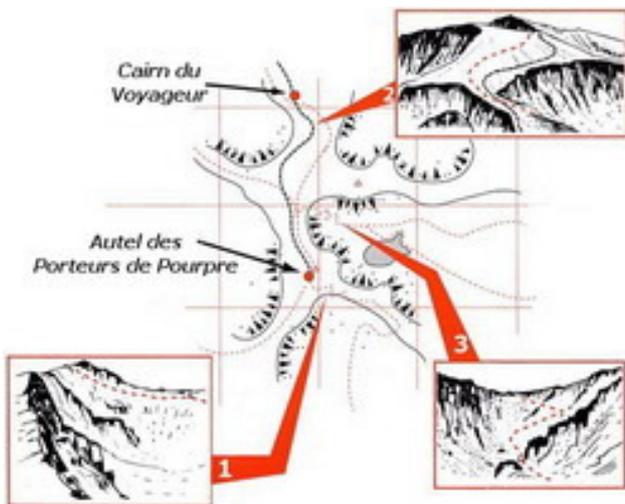
Plus loin, dans l'ombre de la tête de dragon, les PJs trouveront, dissimulée dans un repli de la roche, l'entrée d'une petite grotte qui se prolonge profondément sous la montagne et mène après plusieurs heures de marche dans l'obscurité à une étroite vallée enneigée, seul moyen d'approche vers le sanctuaire.

## 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 Rhémoraz<sup>6</sup> 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 rebroussement 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.



<sup>6</sup> Cf. Manuel des Monstres page 155, taille Gig.

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 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 bien plus longtemps (« lorsque mon père était encore jeune », soit en réalité il y a une vingtaine d'années). 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 (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.

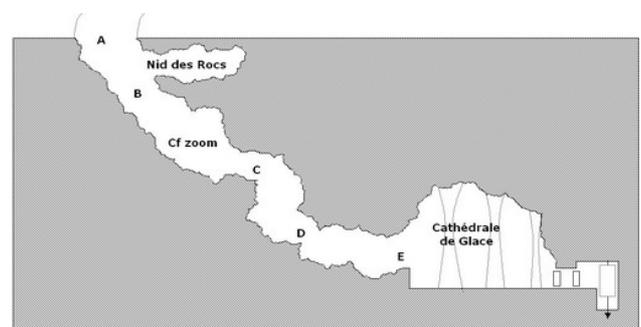
Après ces quelques jours d'entraînement<sup>7</sup>, ils leur souhaitent bonne chance et un des villageois les accompagne jusqu'au « cairn du voyageur ». Les PJs doivent comprendre que ce départ est pour eux un adieu et que si jamais les PJs devaient revenir, ils seraient impitoyablement tués, comme le dernier voyageur avant eux.

<sup>7</sup> Acquisition par les PJs de la compétence "Surf des neiges", basée sur la Dextérité, avec un bonus de +2

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.

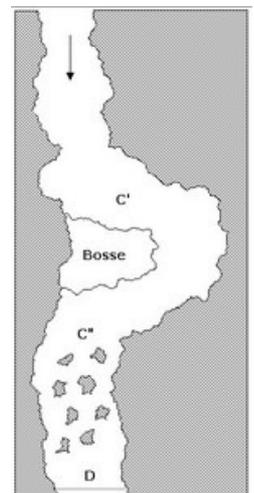
Leur guide les avertit alors que la suite de leur voyage recèle bien des dangers puis les regarde partir au loin en leur disant de suivre les cairns jusqu'à une grande crevasse dans laquelle nichent des oiseaux gigantesques qu'il faudra esquiver pour aller au fond de leur repaire et trouver un passage 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 Rukhs<sup>8</sup> 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



<sup>8</sup> Cf. Manuel des Monstres page 157

chicane mais il est aussi possible de choisir de sauter la bosse)

- 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. Après plusieurs jours de marche dans des conditions difficiles dans lesquelles trouver le sommeil relève du miracle, d’autant plus si les PJs n’ont pas obtenu des villageois le matériel adéquat, ils arrivent au milieu d’un grand cirque entouré de falaises desquelles descend une cascade gelée de plusieurs dizaines 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 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 12d6 points de dégâts en fonction de la hauteur atteinte.



Après trois heures d’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 Sammaster.

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’Étoile 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’engagent 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 permet de comprendre qu’il s’agit de constellations visibles dans cette région de Faerun.

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 l’étoile 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 l'étoile en question, ce qui les amène à se séparer, même si plusieurs PJs peuvent se rattacher à une même étoile.

*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/Cercle de Mystra, Elwin/Correlian, Lathian/Duelliste, 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'auto-détruire.

*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 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), d'Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), d'Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), d'Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), d'Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), d'Y'cervarkiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et enfin d'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 »).

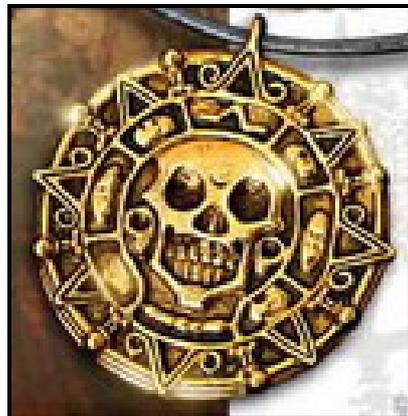
Dès que les disques sont correctement alignés, un sort d'Abaissement des Eaux est lancé juste sous les pieds des PJs, pour une durée de cinq heures (sans que les PJs ne soient conscients de cette durée). Les PJs se rendent compte que l'eau a disparu sous leur pied grâce au changement de couleur du sol et doivent donc briser les deux mètres de glace les séparant de l'eau pour trouver un cylindre d'air 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 apparait 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 PJs 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 PJs 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 étant 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 separer du livre lui-même). Le corps, remarquablement conservé, porte d'étranges marques d'écaillés 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 PJs adeptes de magie doivent être vigilants à l'utilisation de leurs sortilèges dans la mesure où les créatures présentes dans le sanctuaire les harceleront 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.

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 tué, 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 demigolem de métal nommé Dorn Grissourcils et comprenaient 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.

Plusieurs 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 PJ 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 imposent de lancer un jet de Vigueur DC 15 pour ne pas se faire infecter). Les créatures sont des Drakonides<sup>9</sup> 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.

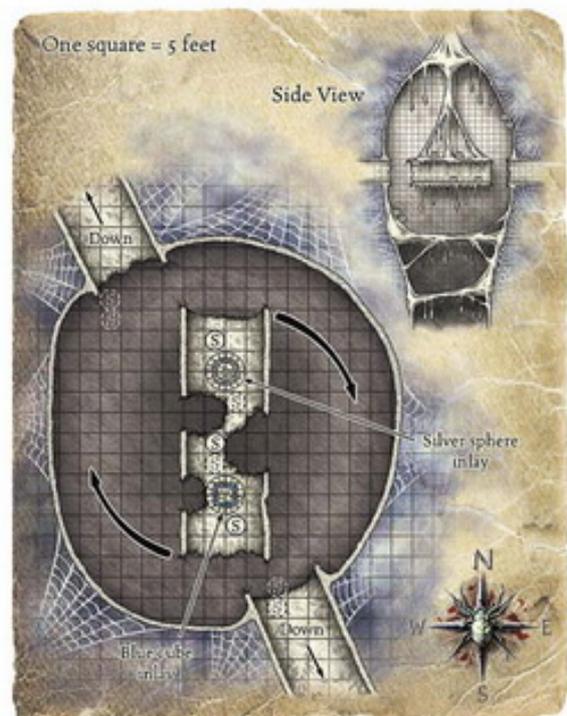
De plus, la chair en décomposition du dragon blanc a pris une vie propre et forme plusieurs moisissures qui se déplacent dans les couloirs pour trouver quelque chose à manger en tombant du plafond (Détection DC 20 pour les voir). Lorsqu’un PJ en a une sur lui, il perd chaque round 2d6 points de dégâts 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 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

<sup>9</sup> Cf. *Dragons of Faerun*, "Kratlbairns", page 106

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 Ouest.

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.

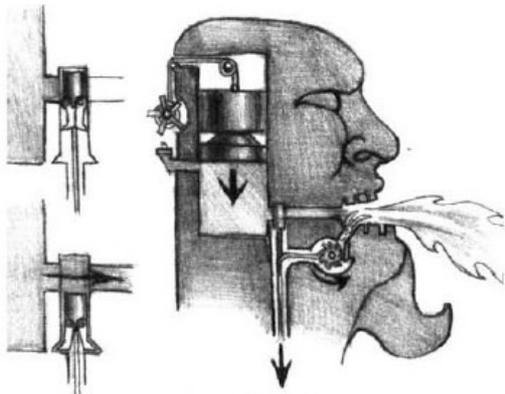
4. Salle pivotante : Cette salle est vide hormis une petite table et un coffre alignés sur le mur du fond. Si les PJs ne réussissent pas un jet de Fouille DC 21, ils ne remarquent pas que les meubles sont en réalité fixés sur ce mur du fond et que le sol de la pièce bascule dès qu'un certain poids (correspondant 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 Dragon : 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 20<sup>10</sup>. 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 Sombre<sup>11</sup>).

#### L'Etoile Sombre

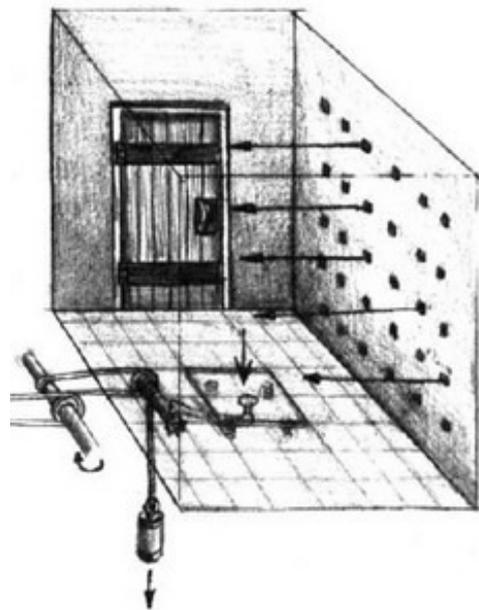
C'est sans doute l'un des plus anciens artefacts qui existent encore sur Toril, datant même d'avant sa création. Il prend son origine dans la lutte qui a opposé, au commencement du monde, les déesses jumelles Shar et Sélûné.

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 Néthéril 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 Néthéril 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.

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<sup>er</sup> 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 verrouillé. 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

<sup>10</sup> Les PJs concernés reçoivent alors l'aide de jeu consacrée au Culte du Dragon

<sup>11</sup> Cf. aide de jeu dédiée à cet artefact

en main mais il est en revanche impossible de résister si l'on est porteur d'une armure autre que de cuir ou d'écailles. 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'elle-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'Anyaantheth, 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. Anyaantheth 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 tyranneuil 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 Tyrannoëils morts-vivants et, une fois par jour, lancer le sort de Création d'un Tyrannoëil mort-vivant<sup>12</sup>. De plus, une fois par jour, le porteur peut reproduire l'effet de chaque œil d'un tyranneuil : Charme-personne, Charme-monstre, Sommeil, Télékinésie, 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

<sup>12</sup> Cf. « Ruins of Undermountain » pour la description de ces sorts

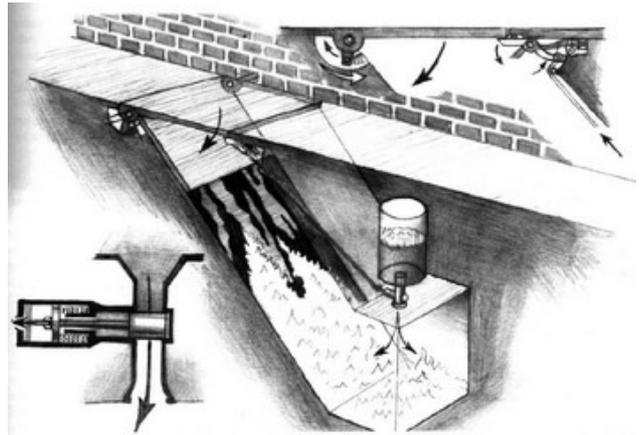
de manière aléatoire un rayon magique par round, pendant 2D6 rounds, avant de retomber sur le sol.

Seul Anyaantheth 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 Sammaster (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 marché 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<sup>er</sup> 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.



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<sup>ème</sup> piège, qui consiste 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 autoir, aujourd’hui disparues et enfouis 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’empire<sup>13</sup>). 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

<sup>13</sup> Cf. aide de jeu « De l’origine du monde »

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 reforcée.

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) 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 Morteneige.

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<sup>ème</sup> morceau de l'Etoile Sombre, irradiant toujours une importante magie latente et semblant être attiré par le morceau déjà en possession des PJs. 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 paille 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 du passage secret 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.

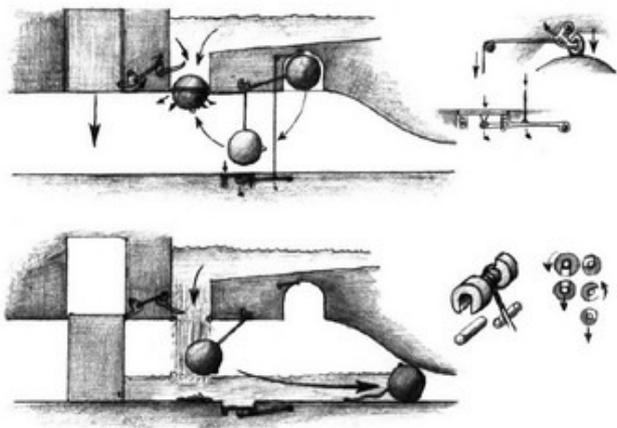


Le fait de se placer dans la lumière et de s’envoler vers le plafond permet de monter dans un puits d’une trentaine de mètres de hauteur, à l’issue duquel est placée une Glyphe de Garde, déclenchant un sort de Zone d’Antimagie qui annule toute magie dans un rayon de 3 mètres, pour une durée de 3 heures 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.

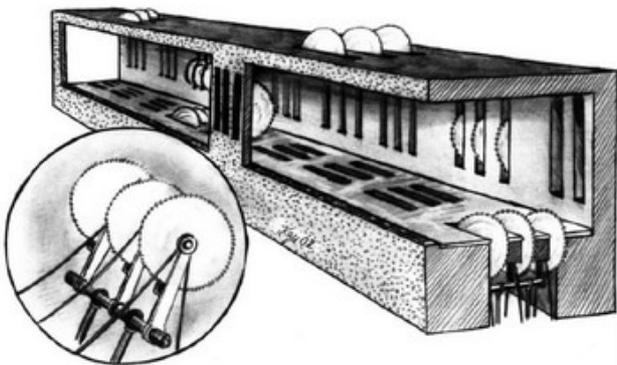
Les PJs accèdent ensuite à un vaste espace extraplanaire contenant les sépultures des dizaines de milliers d’avariels qui se sont sacrifiés pour défendre le Mythal de Dracorage contre les assauts des dragons. Les PJs débouchent ainsi au pied d’un immense monolithe de marbre, au milieu d’une plaine déserte, 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 graver 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 inscristée 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 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 dissimulé, 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 consummant 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 trouvaient, maladroitemment, 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 étoilé<sup>14</sup>, 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. Eclaire Toril et je saurai te guider »

Le succès de cette épreuve suppose d'identifier le soleil au milieu de toutes les pierres en suspension<sup>15</sup> 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 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 bipède<sup>16</sup>, 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 de 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 trois autels dédiés respectivement à Aasterinian (Tromperie, Plaisir, Illusion), Garyx (Feu, Destruction) et Falazure (Mort, Ténèbres) tandis que la porte du fond s'ouvre sur une pièce dédiée à leur maîtresse, Tiamat (Cupidité, Haine, Duperie, Tyrannie). Une

<sup>14</sup> Obtention de l'aide de jeu « Précis d'astronomie » (jet DC 20 pour obtenir l'aide de jeu « Horizons lointains »)

<sup>15</sup> 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.

<sup>16</sup> Cf. Manuel des Monstres page 170

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 PJ 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 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. Seule trône au milieu de la pièce, sur un piédestal de marbre noir, une mystérieuse étoile de cristal à trois branches. Les PJ 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 PJ 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 Néthéril, alors qu'une lutte intense oppose les habitants de la ville de Myth Ondath, des réfugiés de l'ancien empire néthère, 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 trois 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 Néthéril. 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 trois 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 choisit 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 connection 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 Conjuración et

d'illusion tandis que la troisième empêche les sorts de Divination et d'Abjuration.

Le plus puissant pouvoir est cependant lorsque les trois pièces sont séparées puis que l'artefact est activé, ce qui supprime toute magie dans le triangle délimité par les trois 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 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 contemplant 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 noire ou 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 Dhraokoth le Corrupteur, créé par Tiamat. Il annonce aux PJs qu'ils sont désormais eux-mêmes des « enfants de Bahamut » et que les écailles qui couvrent désormais leur corps leur rappellent leur engagement à combattre Tiamat et ses rejets. Leur alignement est instantanément modifié pour devenir Loyal Bon et les pouvoirs de leur nouvelle race<sup>17</sup> leur sont expliqués par Xathanon, avant qu'ils ne rejoignent leurs compagnons.

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 de 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 herses massives protègent l'accès à cette grotte plongée dans la pénombre. Si la première peut être crochétée grâce à un jet DC 30, la deuxième ne peut pas être crochétée 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 de plomb 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).

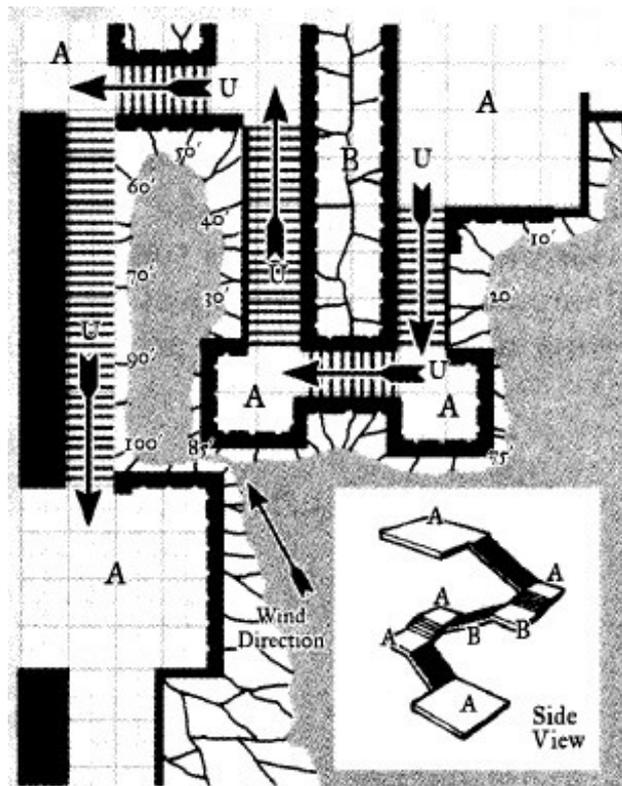
Les PJs découvrent alors une vaste salle au milieu de laquelle semblent reposer, sur de délicats piédestaux, des œufs d'une taille colossale. Même

<sup>17</sup> Cf. « Dragonborn », dans « Races of the Dragons »

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 PJ, quelles que soient les précautions qu'ils aient pu prendre. Il s'agit d'un avatar d'Astilabor<sup>18</sup>, 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 plate-formes surplombant le vide. Il n'y a pas de rembarde et l'escalier lui-même n'est pas très large, empêchant le passage simultané de deux personnes. Des Drakonides, dissimulés 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 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, 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

<sup>18</sup> 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 Mal 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 imposante, 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°12. Si la connexion avec le plan de l'Air a été recréée, 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 génies<sup>19</sup> 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 empêche 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 activés qu'une fois les quatre rituels élémentaires

<sup>19</sup> Cf. *Djinnns « nobles »*, Manuel des Monstres, page 99

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 d’une blancheur éclatante. 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 Temps<sup>20</sup>**

Il s’agit d’une fameuse relique, la Fontaine du Temps, re-découverte 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 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.

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

<sup>20</sup> Cf. livre « Old Empires »

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 datant du Néthérial, que ce livre est le recueil des Parchemins du Nether, dont les feuilles ont été volées par des marchands du Néthérial en -3.533 CV. Les PJs se trouvent alors devant la résolution d'un des grands mystères du pouvoir des magiciens du Néthérial, 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.

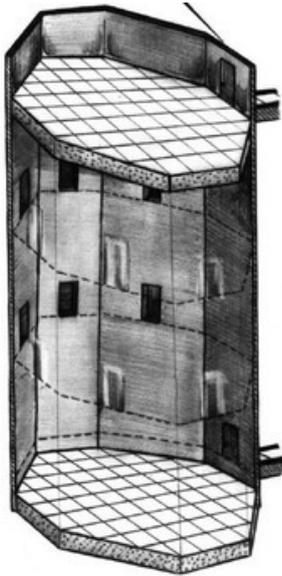
17. Salle d'Astronomie : Cette salle en forme de pentagone est dépourvue de tout mobilier et de toute décoration particulière, à l'exception d'un socle sur lequel repose une sphère de pierre. Sur cette sphère est gravée une énigme qui est entendue par télépathie par celui qui la touche (« Bien qu'elle 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 Faerun. 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 couleurs<sup>21</sup>, témoins des premières tentatives d'évolution des Sarrukhs 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 à l'entrée du laboratoire des éléments, via la porte de la méduse, 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

<sup>21</sup> Cf. Manuel des Monstres page 161

nécessaire pour résister aux deux Dissipations de la magie successives.



## 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 vannées 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 substantifs, 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 PJ's semblent vibrer à l'entrée dans la caverne et les orientent vers deux nouvelles pièces, qui se trouvent au fond de l'eau, à deux endroits différents 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 PJ's 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 dracosire<sup>22</sup>) 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*

<sup>22</sup> 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 dûs 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, +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.

Le regard de la dracoliche peut paralyser ses adversaires (jet de Vigueur DC 10+Cha+HD/2) 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 etaux 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 d'une minute<sup>23</sup>, 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.

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 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.

À la mort du Dracoliche ou pendant que les PJs tentent de détruire son phylactère, Sammaster contacte télépathiquement les PJs pour leur 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

<sup>23</sup> Utiliser un chronomètre ou un sablier pour mesurer le temps disponible

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 trésor<sup>24</sup> 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 Faerun.

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 Delzoun<sup>25</sup>**

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 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 mafiques 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

<sup>24</sup> Cf. *Draconomicon* page 284 pour une description des gemmes et des objets précieux

<sup>25</sup> Cf. livre « La Frontière sauvage »

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 nécromantique 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 montages, 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 peut 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 PJ's 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 PJ's 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'Aaron, 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 Selenae ou de la Forêt de Vapeur mais seul un druide ou un membre de la Féérie saura les identifier.

## Visite de Lunargent

Les PJ's 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 PJ's 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 PJ's, 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 PJ's 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 Sécombre 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 engagé 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 Erebel, 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 PJ's possèdent ou qu'ils ont vu dans l'Enclume Éternelle.

Les PJ's 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 PJ's peuvent ensuite poursuivre des buts plus personnels, soit dans la Voûte des Sages, soit à l'Université ou encore dans les différentes échoppes<sup>26</sup>.

Les PJ's 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 PJ's lui proposent une relique intéressante.

De même, les PJ's 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 PJ's peuvent choisir de repartir vers Eauptofonde soit par la route soit par le fleuve Rauvin, en embarquant sur une péniche depuis les Docks de la ville et ainsi empruntant une caravane 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.

Le temps de trajet leur permettra d'avoir le temps d'approfondir des lectures sur l'Anneau de l'Hiver.

---

<sup>26</sup> Ces démarches peuvent faire l'objet d'aventures solo ou d'échanges par mail

## Enigmes d'accès au sanctuaire

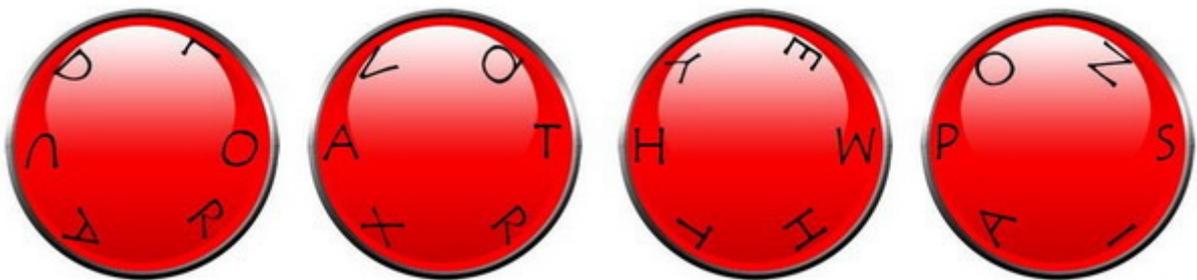
Enigme de la Pierre Dressée

« Dans l'hiver au plus profond  
Brille l'éclat du miroir.  
Frappé par l'éclair de la lunaïson,  
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 ».

Enigme des Monts Etoilés

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

Disques de la stèle d'Ao



Inscription en espruar de la porte d'accès

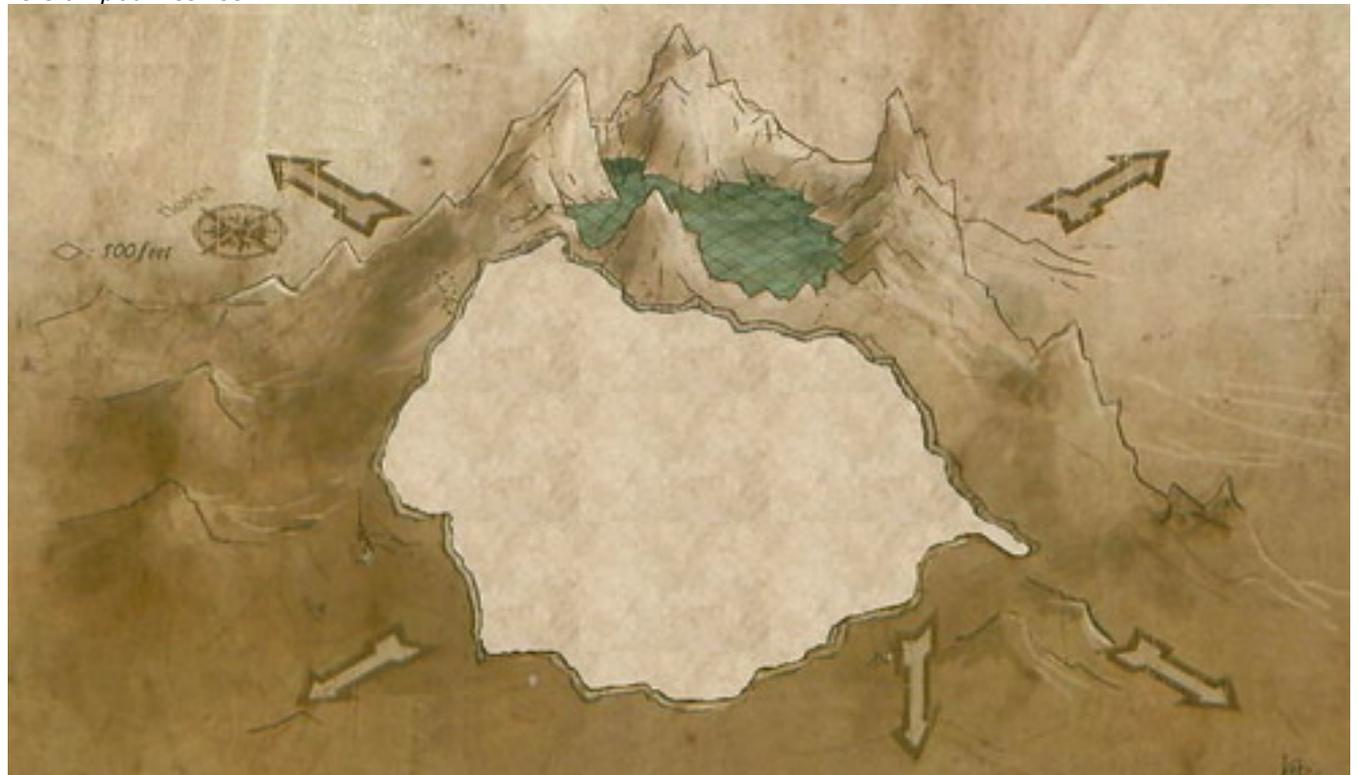
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡  
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡  
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡  
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡  
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡  
⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡ ⚡⚡⚡

## Sanctuaire de l'Enclume Eternelle

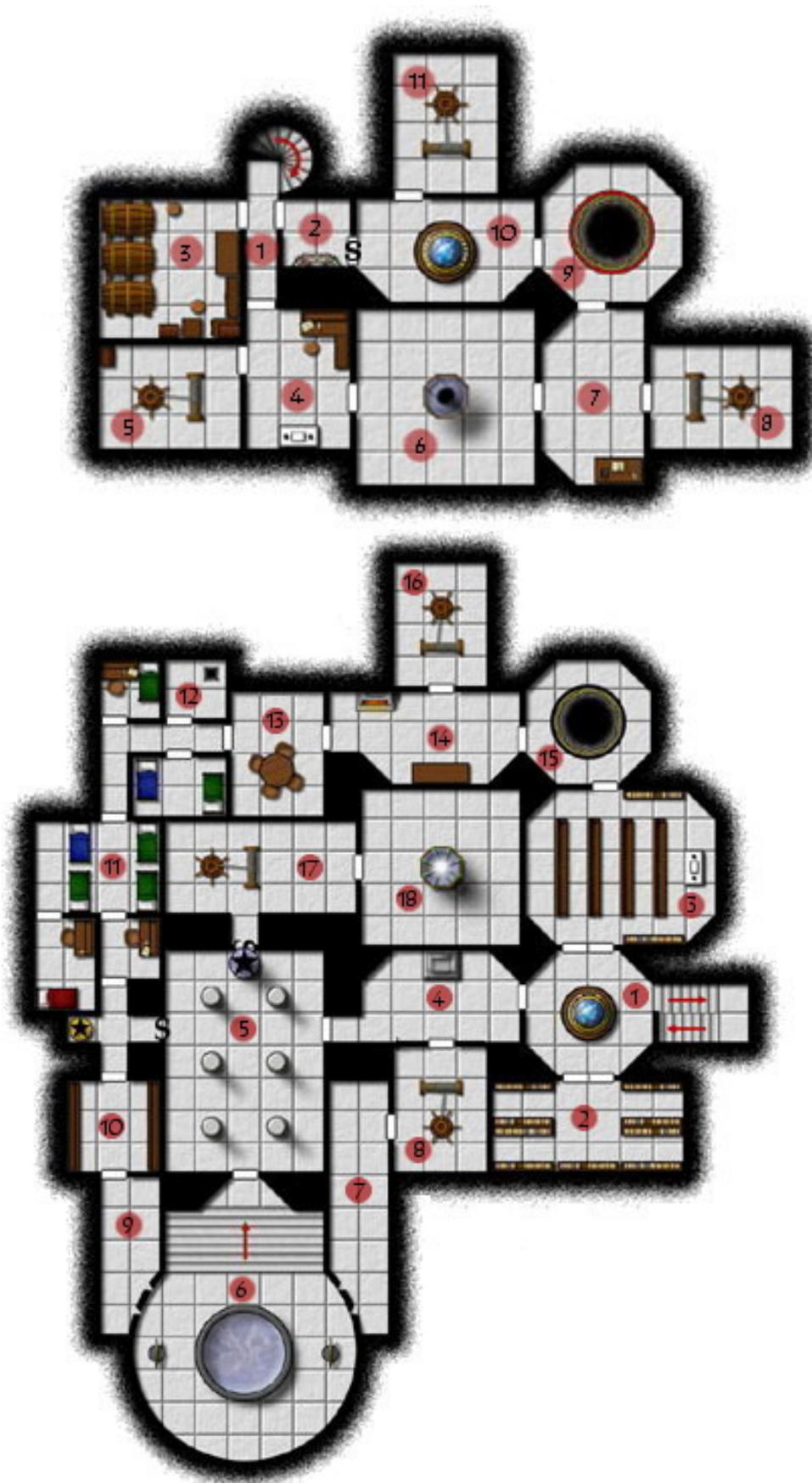
Version pour le MJ



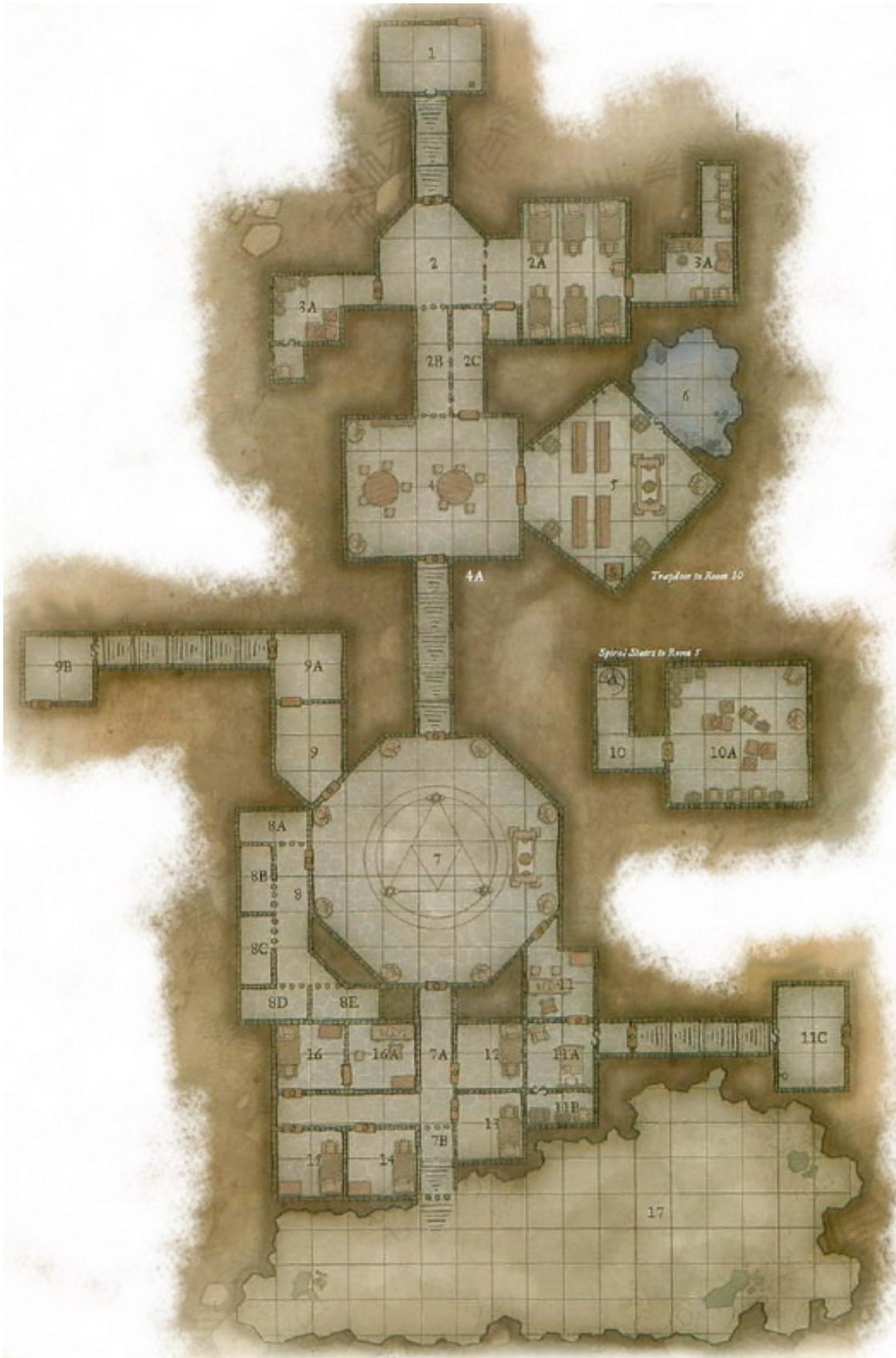
Version pour les PJs



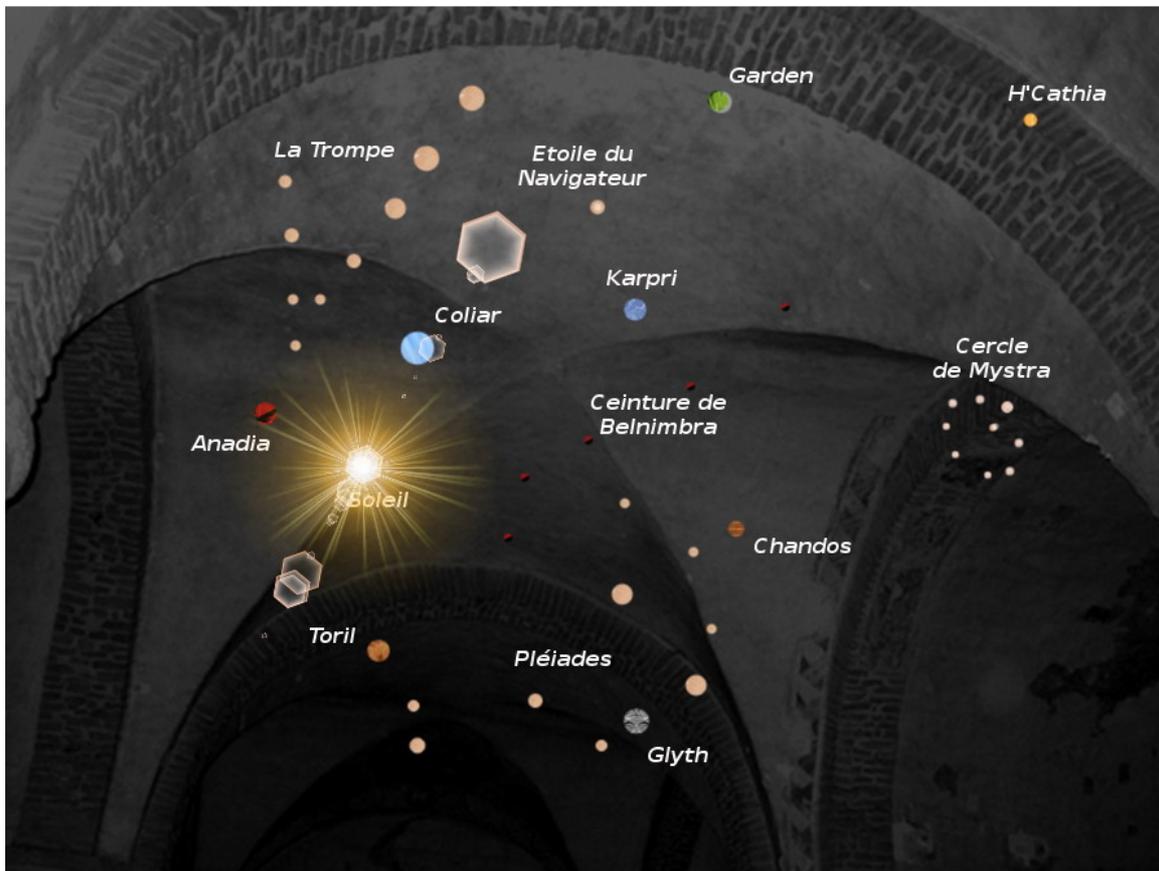
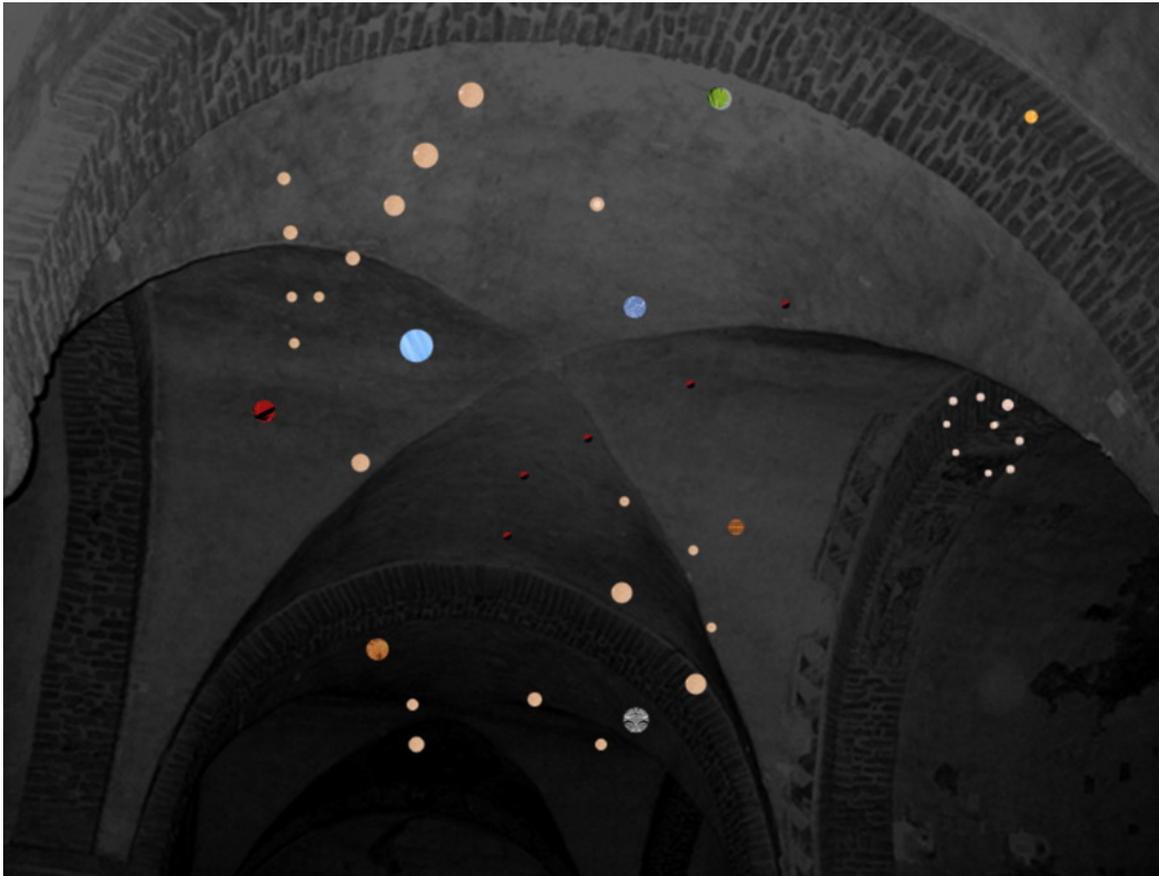
**Mausolée de l'Aryvandaar**



## Autel des Ecaïlles



## 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<sup>er</sup> d’Eleasias**

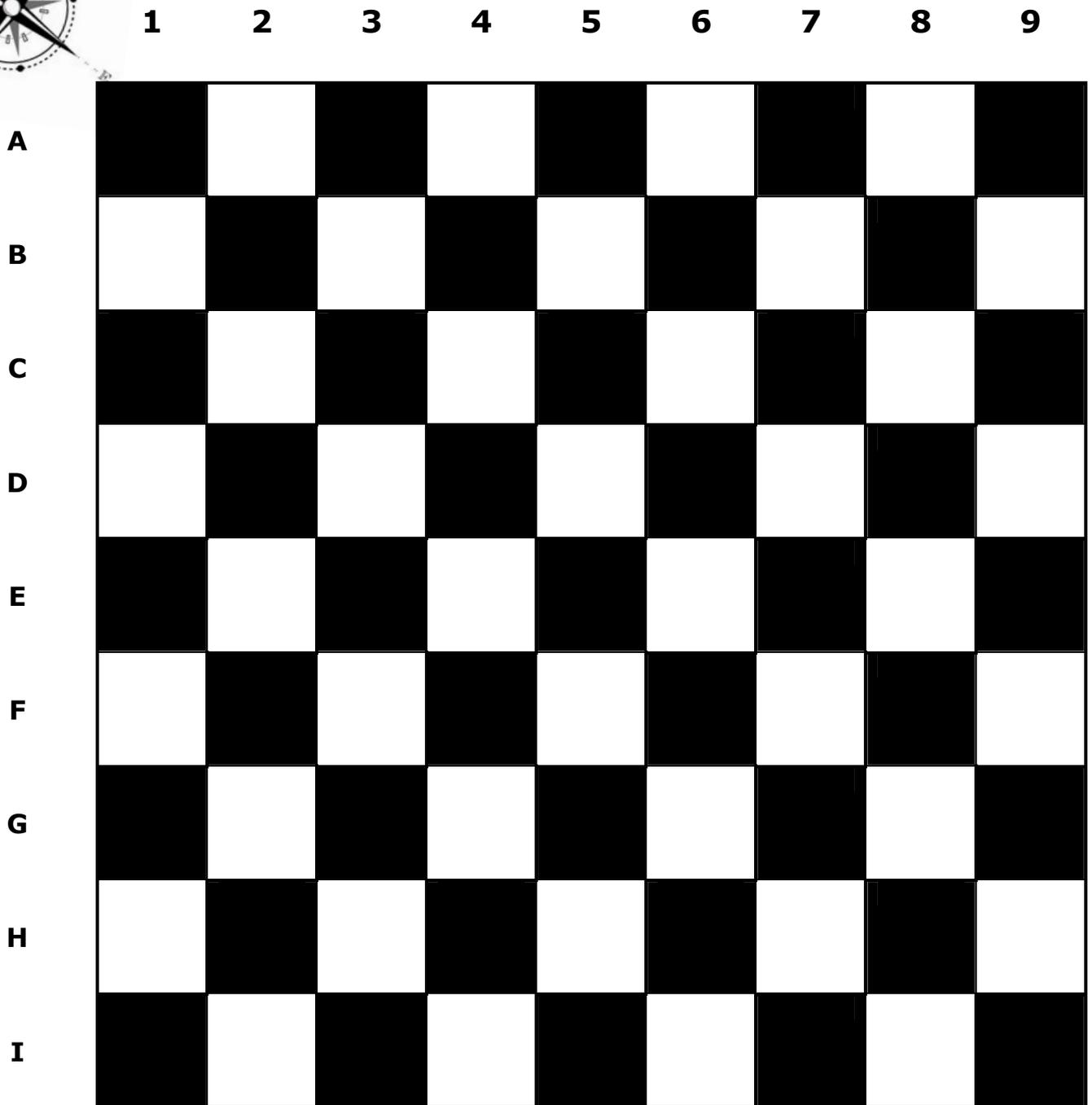
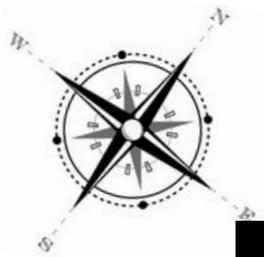
C’est la fin, tous mes compagnons sont morts et j’ai épuisé tous mes sorts contre les créatures qui hantent ces couloirs avant de trouver refuge dans cette salle. Je vais pouvoir me soigner, les créatures ne pourront pas ouvrir le passage secret. Ma peau me gratte terriblement et je n’ai pas pu trouver 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.

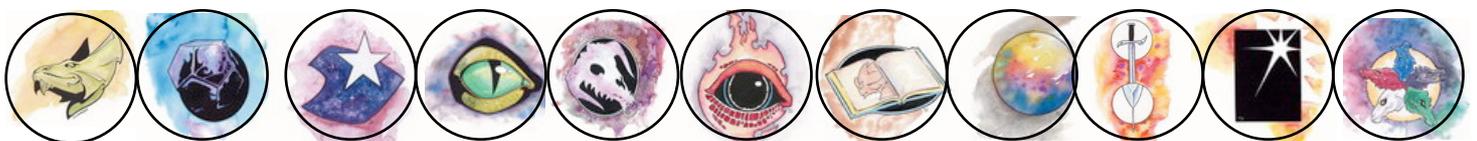
### **2<sup>ème</sup> d’Eleasias**

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...

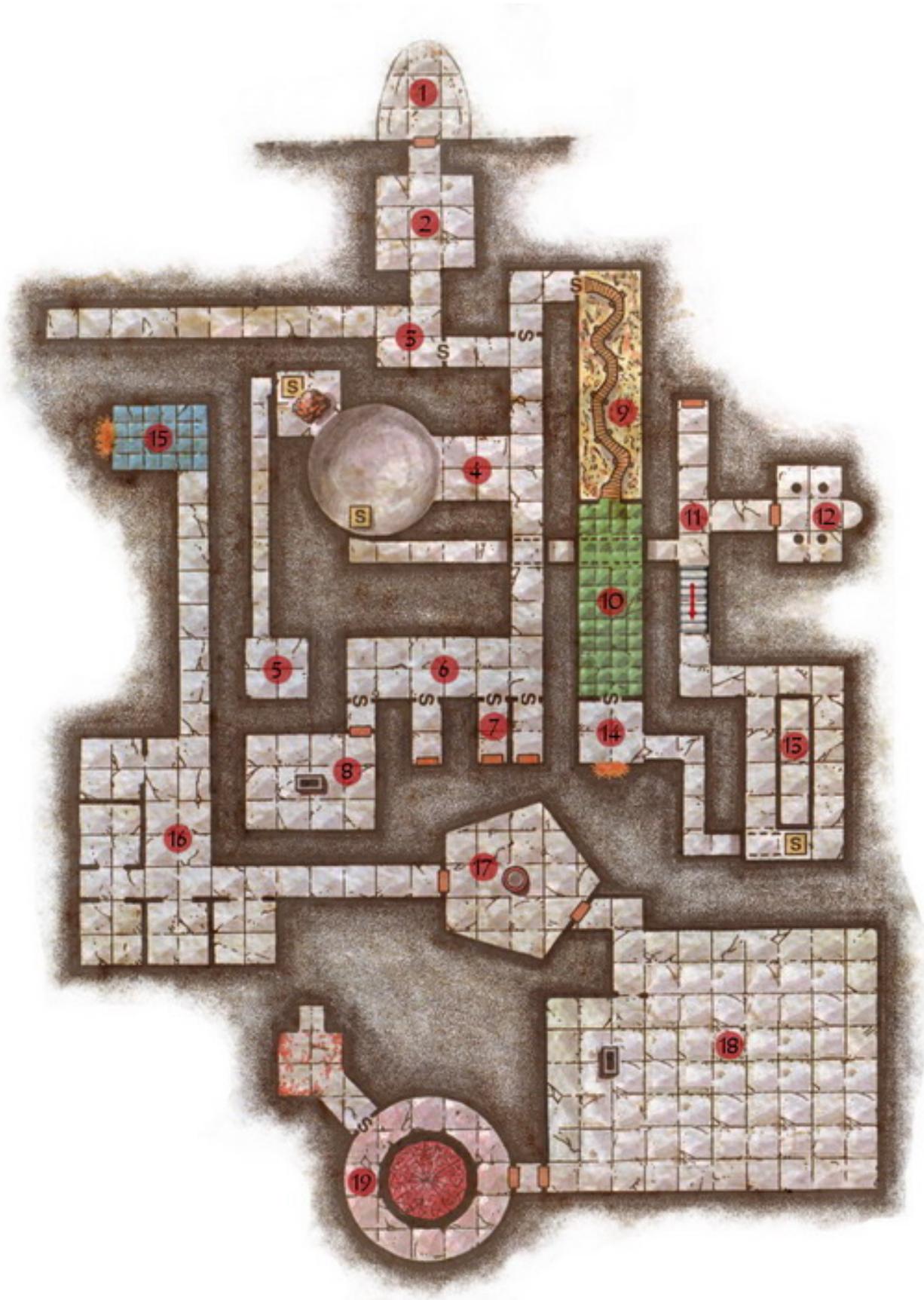
## Echiquier de Bahamut



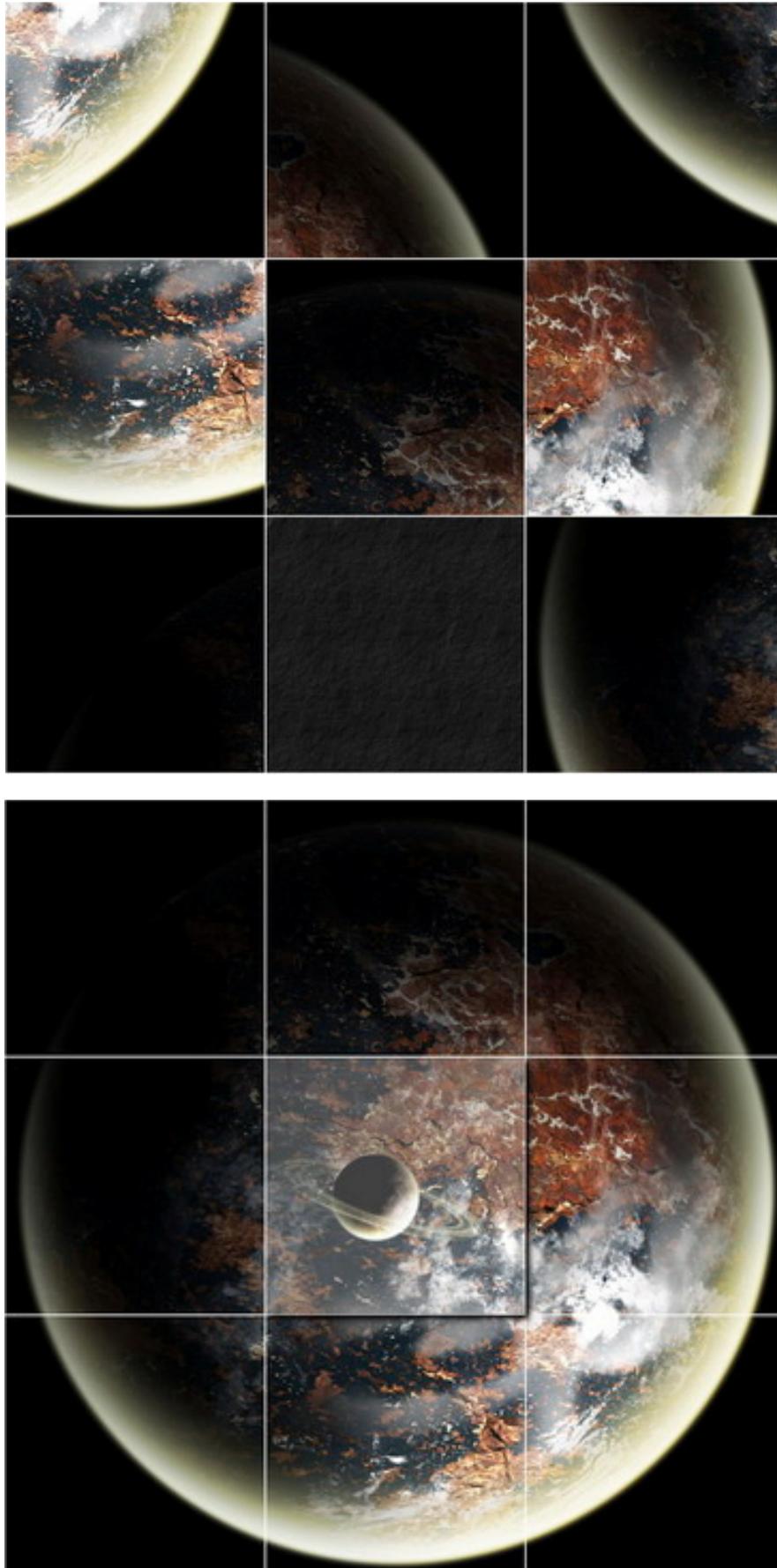
Les jetons ci-dessous peuvent être utilisés pour représenter les statues des divinités



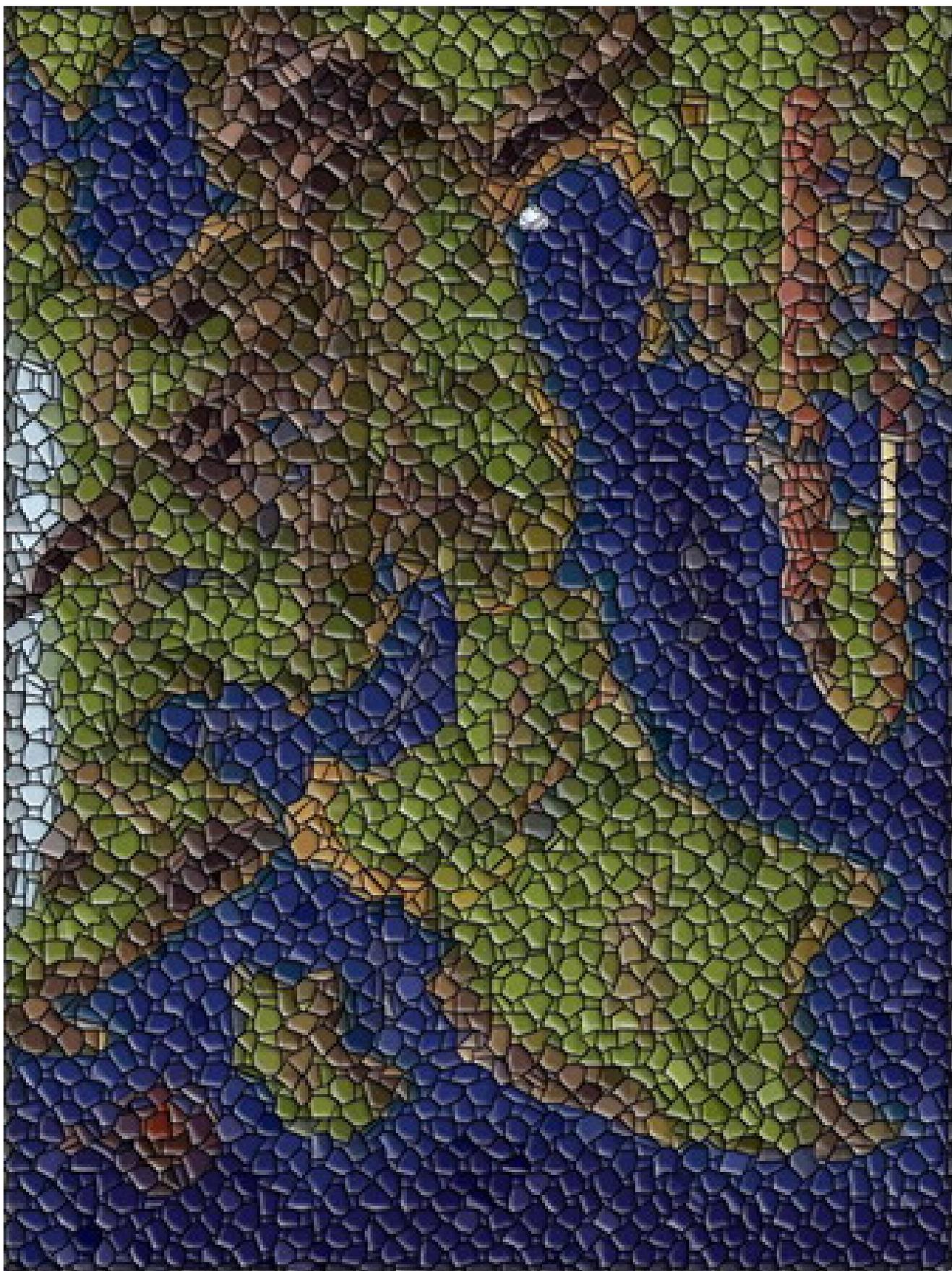
Temple des Races créatrices



**Enigme de Chandos**



Mosaïque des races créatrices



Caverne de la Création



Enigme des tuyaux



## PNJs « L'Âme de Glace »

	<b>DAKKON</b>
	Chef barbare du village des Monts Étoilés
Barbare niveau 9, moitié humain moitié nain	

	<b>ESPRITS DES VENTS</b>
	Esprits des Vents incarnés en humains

	<b>DORN GRISSOURCILS</b>
	Mi-homme, mi-golem de métal, a voué sa vie à combattre les dragons maléfiques

	<b>DRAKONIDE</b>
	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.	

	<b>SAMMASTER</b>
	Fondateur du Culte du Dragon et inventeur du rituel de création des dracoliches

	<b>KHEIL-URITH</b>
	Danseur de guerre elfe noir, faisant partie des troupes d'élite qui ont provoqué la chute du dernier bastion de l'Aryvandaar
Guerrier niveau 13	

	<b>ALUSTRIEL</b>
	1 <sup>ère</sup> Dame des Marches d'Argent et ancienne dirigeante de Lunargent Une des 7 Sœurs

	<b>MAITRE VIHUEL</b>
	Dignitaire de Lunargent Maître de l'Université

	<b>VRAK SCORSUN</b>
	Maître du collège bardique de Focluclan

<b>Dakkon, chef de clan barbare</b>	
<b>Carac.</b>	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).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	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)
<b>Equip.</b>	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

<b>Kheil-Urith, danseur de guerre elfe noir</b>	
<b>Carac.</b>	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).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	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).
<b>Equip.</b>	+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.

<b>Alustriel, Première Dame des Marches d'Argent</b>	
<b>Carac.</b>	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
<b>Comp. &amp; Dons</b>	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
<b>Pouvoirs</b>	<b>Archmage Special Abilities:</b> 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). <b>Chosen Bonus Spells (Sp):</b> 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. <b>Chosen Immunities (Ex):</b> 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. <b>Chosen Spell Immunities (Su):</b> Alustriel is completely unaffected by attacks that duplicate these effects: chill touch, disintegrate, feeblemind, flesh to stone, forcecage, maze, lightning bolt, polymorph other, time stop, web.
<b>Sorts</b>	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.
<b>Equip.</b>	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; dismissable). As a 24th-level character and the ruler of a small country, Alustriel has many other items not listed here at her disposal.

## 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 Laéral 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 Laéral 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 Sifflante », Daurgothoth dit « le Destin Rampant » et Algshon 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 Hlondeth par exemple).

## Des cultes des dragons

Chapitre XXXIV, par Astaris d'Azur, Chevalier-Dragon et sage à Montneige

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 détritidus 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...



Aastérinian 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.

Aastérinian 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.

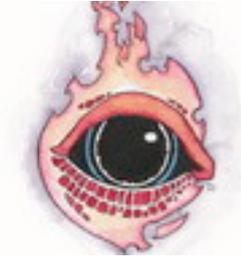


Chronopsis est neutre, silencieux, distant et dépassionné. Il est la divinité draconique du destin, de la mort et du jugement. Sa forme est sans couleur et sans lustre, le signalant comme extérieur au duel entre les chromatiques et les métalliques.

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.

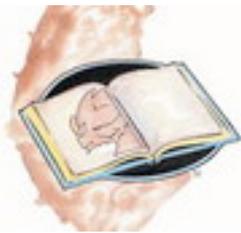


Le terrifiant Dragon Nuit, Falazure, est neutre mauvais. Il est le seigneur du drain d'énergie, des morts vivants, du pourrissement et de la fin. Certains le disent squelette putréfié, mais d'autres croient qu'il ressemble à un dragon noir décrépi, dont la chair est tiré sur ses os. Falazure enseigne 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 Pandemonium. 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.



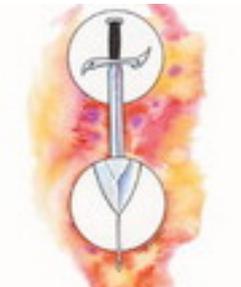
Hlal est une dragonne de cuivre au sourire facile et aux yeux luisants de joie. De tous les dieux dragons, c'est la plus amicale envers les non dragons (même Aastérinian a une réputation de danger joyeux).

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 partie 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 dégèrent, il puisse s'en mêler (lui personnellement ou bien en envoyant Aastérinian ou d'autres serviteurs).



Contrairement à Chronepsis qui ne juge les dragons qu'après leur mort, Lendys lui 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 dragonniques, 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 lui rendent hommage, 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'insconscience 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 Laéral 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 Laéral.

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.

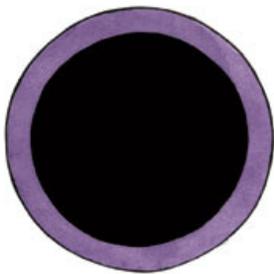
Chaque morceau de l'Etoile Sombre possède un pouvoir : Endurance aux énergies destructrices 3 fois/jour, Métal brûlant 3 fois/jour, Lumière brûlante 3 fois/jour, Bouclier de feu 1 fois/jour, Colonne de feu 1 fois/jour, Rayon de soleil 1 fois/jour, Explosion de lumière 1 fois/semaine. Si deux morceaux 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 extra-planaire dans un rayon de 7 mètres ne fuit devant l'aura de Lumière qu'impose le bâton.

Utiliser les pouvoirs majeurs du bâton (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 le bâton disparaît.

## Ombres et Lumières

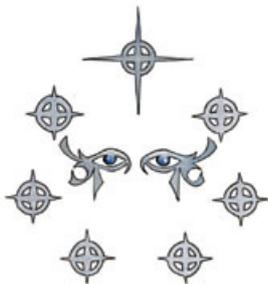
Cours de théologie comparée, Université de Calimport



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 Shadevari, 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. Chauntea 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 Shadevari, 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 n'ait toute existence divine. Les sages prétendent que les Imaskari tiraient leur science des elfes du Sud et de contacts noués avec les humains de Cathay. Leurs homologues contemporains du Nord, les habitants du Néthénil, étaient pour leur part parvenu 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 Cathay 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 Fenya et Hanali Celanil. Les humains du Nord y voient plutôt la représentation de Vellesea, 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 cimetières 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 1387 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.

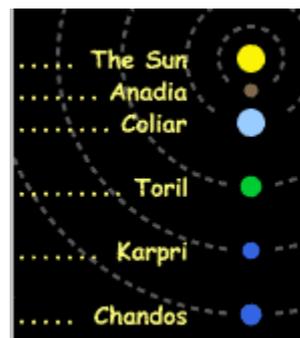
## La Trompe

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 Ishtishia, 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.



## 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 Faerun 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 Tyrannoëils. Les étrangers y sont seulement autorisés à aborder pour des raisons commerciales et doivent repartir dès que leurs affaires sont conclues.

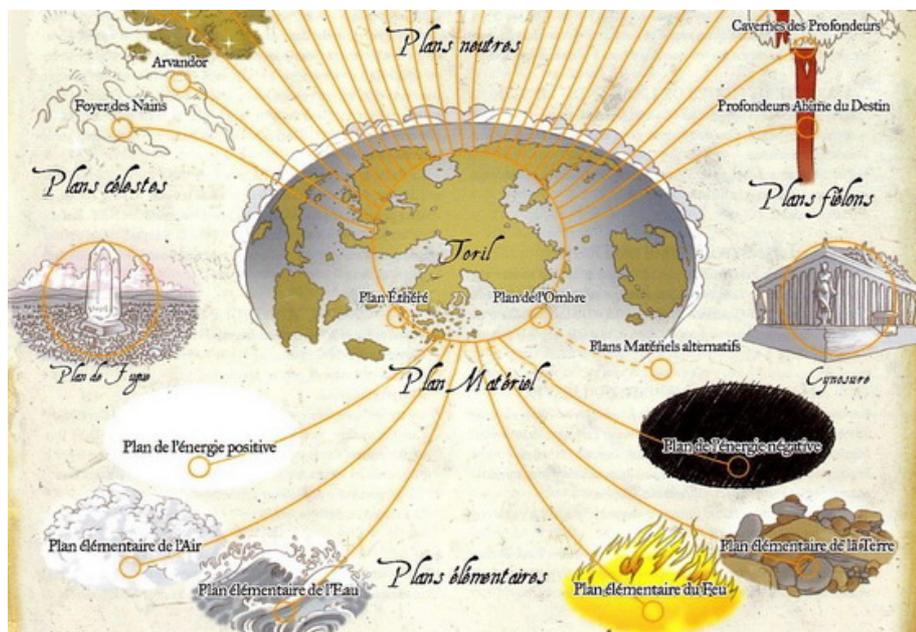
Il existe au moins deux autres sphères cristallines, celle du Monde Gris et celle de Krynn, du nom de sa planète principale. Les deux sphères contiennent un soleil et un système planétaire très similaire à celui comprenant Toril. La rumeur prétend qu'il en existe d'autres, notamment une avec une planète 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 nexes) 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'infiltre 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.

# 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 Sarrukh (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 Aaracokra), les Fées et les Humains.

Les Sarrukh, Batrachi et Aearee ont tour à tour dominé ce qui n'est alors qu'un continent unique nommé Merrouroboros, 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 Sarrukh, 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 Sarrukh 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 destabilisation 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 Faerun 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 Faerun 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 Faerun) 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 Téthir). 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 Néthénil.

### **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'Ammarindar.

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 Néthénil et des humains.

## 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 Néthères, 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 Néthères 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 guêt. 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 Epées, 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.



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

