DUNGEONS & DRAGONS® UNIVERS

LES ROYAUMES OUBLIÉS®



GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS ET HEINSOO

DUNGEONS & DRAGONS — UNIVERS

LES ROYAUMES OUBLIÉS

CONCEPTION : **Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo**

CONCEPTION ADDITIONNELLE : **James Wyatt**

CHARGÉ DE GAMME : **Richard Baker**

RELECTURE : **Michele Carter, Julia Martin et John D. Rateliff**

ASSISTÉS DE : **Steven E. Schend**

RESPONSABLE DE L'ÉDITION : **Kim Mohan**

DIRECTION CRÉATIVE DES ROYAUMES OUBLIÉS : **Richard Baker**

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JEUX DE RÔLES : **Bill Slavicsek**

DIRECTION DE LA MARQUE : **Jim Butler**

DIRECTION DE GAMME : **Keith Francis Strohm**

DIRECTEUR DE LA CRÉATION VISUELLE : **Jon Schindehette**

DIRECTION ARTISTIQUE : **Robert Raper**

TYPOGRAPHIE : **Angelica Lokotz et Sonya Percival**

CRÉATION DU LOGO DES ROYAUMES OUBLIÉS : **Robert Campbell et Sherry Floyd**

CONCEPTION DE LA COUVERTURE : **Sherry Floyd, Robert Campbell et Robert Raper**

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : **Todd Lockwood, Sam Wood, Matt Wilson, Carlo Arellano et Stephanie Pui-Mun Law**

CARTOGRAPHIE : **Rob Lazzaretti, Todd Gamble et Dennis Kauth**

CONCEPTION INTÉRIEURE ET MAQUETTE : **Robert Campbell et Robert Raper**

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE : **Sherry Floyd, Dee Barnett et Cynthia Fliege**

SPÉCIALISTE DIGI-TECH : **Joe Fernandez**

DIRECTION COMMERCIALE : **Anthony Valterra**

DIRECTION DU PROJET : **Justin Ziran**

SUIVI DE PRODUCTION : **Chas DeLong**

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Benoît Attinost, Nicolas Bierce, Michaël Croitoriu, Véronique Delêtre, Fabrice Joly, Sandy Julien, Ingrid Mechin, Geoffrey Picard et Jérôme Vessiere pour KANEDA
Relecture : Anne-Gaëlle Argy, Michaël Croitoriu et Audrey Leprince pour KANEDA
Maquette : Thorfin Bouly

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

Un grand merci à : Ed Greenwood, Jeff Grubb, George Krashos, Eric L. Boyd, Bryon Wischstadt, Todd Lockwood, John Gallagher et Larry Weiner.

USA, CANADA, ASIE, ZONE PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions ?) 1-800-324-6496

BUREAUX EUROPÉENS
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgique
+32-70-23-32-77

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc. est une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux Etats-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France.

Venez nous rendre visite sur Internet à www.asmodee.com

table des matières

Introduction 4
Faerûn 5
Le peuple 5
Un monde magique 6
La campagne des ROYAUMES OUBLIÉS 6

Chapitre 1 : Les Personnages 8
Création d'un personnage des ROYAUMES OUBLIÉS 8
Races de personnages 8
Classes de personnages 8
Régions natales 8
Compétences régionales 9
Nouveaux dons 9
Les races de Faerûn 9
Classes 21
Régions natales des personnages 28
Dons 28
Description des personnages 39
Religion 39
Caractéristiques principales 39
Classes de prestige 39
Adepte des ombres 40
Archimage 41
Champion divin 42
Chevalier dragon pourpre 43
Dévot profane 44
Disciple divin 45
Éclaireur ménestrel 46
Hathran 47
Hiérophante 48
Lanceur de runes 49
Magicien rouge 51
Quêteur divin 52
Voleur de guilde 53

Chapitre 2 : La Magie 54
La toile 54
La magie sauvage 54
La magie morte 55
Le magefeu 56
Connaissances secrètes 57
La toile d'ombre 57
La haute magie elfe 58
La magie runique 58
La magie de cercle 59
Les portails 59
Caractéristiques des portails 59
Création de portail 61
Les sorts de Faerûn 61
Domaines de prêtres 62
Description des sorts 66

Chapitre 3 : Vivre à Faerûn 76
Le passage du temps et des saisons 76
Jour et nuit 76
Les heures du jour 76
Le calendrier de Harptos 76
Le décompte des ans 78
Les secrets de la terre 78
Le climat 78
La flore et la faune 79
Foyers et communautés 80
Les formes de gouvernement 81
Les cités et la campagne 81
Classes sociales et statut 82
La famille 83
L'apprentissage 84
Les aventuriers 84
Les langages 85
La monnaie et le commerce 86
Le labeur 86
Agriculture et industrie 87
Le voyage 90
Le commerce 90
La monnaie 91
La magie dans la société 92
Le grand Art 92
La religion 93
Les objets magiques 94
L'artisanat et l'industrie 94
Les fortifications 94
Les navires 95
L'équipement 95

Chapitre 4 : Géographie 98
De l'exploration de Faerûn 98
Les contrées du Mitan 98
À l'attention du maître du donjon 98
L'Anauroch 99
Le Bief de Vilhon 103
Le Chondath 104
Le Sespech 106
Le Turmish 108
Contrées du Mitan occidentales 109
Cormyr 117
La côte des dragons 122
L'inaccessible orient 126
L'Aglarond 126
Grand-val 128
L'Impiltur 129
La Rashéménie 130
Thay 132
Thesk 136
Le Lac de vapeur 137
La Mer de lune 139
Le Nord 145
La côte des épées septentrionale 145
Eauprofonde 147
La frontière sauvage 151
La Haute-forêt 154
Les Marches d'argent 157
L'Outreterre 161
La péninsule de Chult 165
Chult 165
Tashalar 167
Samarach 168
Thindol 168
Les Royaumes insulaires 168
Éternelle rencontre 168
Les Îles Moonshae 170
Les Îles Nélanthères 172
La Sembie 173
Le Sud étincelant 176
L'Halruaa 179
Luiren 180
Le Shaar 181
Les Terres de l'intrigue 183
L'Amn 183
Le Calimshan 185
Le Thétyr 186
Les Terres de la Horde 189
Les Terres gelées 190
La Damarie 190
Narfell 191
La Vaasie 193
Le Vaste 194
Les Vaux 196
Cormanthor 198
Le Haut-val 201
Valarchen 202
Valbalafre 204
Valbataille 206
Valbrume 209
Valdague 212
Valherse 213
Valmoisson 214
Valombre 215
Valplume 219
Valprofond 220
Les Vieux empires 222
Chessenta 222
La Mulhorande 223
Unther 225
Au-delà de Faerûn 228
Kara-Tur 228
Maztica 228
Zakhara 228
La Mer de nuit 228
Séluné 228
Les messagers de l'aube 229
Les cinq vagabonds 229

Chapitre 5 : Les Divinités 230
Le culte 230
Les divinités tutélaires 230
Péchés et pénitences 230
Changer de divinité 231
Les panthéons 231
Azouth 235
Baine 236
Chauntéa 237
Cyric 238
Eilistraée 239
Gond 240
Heaum 241
Ilmater 242
Kelemvor 242
Kossuth 243
Lathandre 243
Lolth 244
Malar 244
Mask 245
Mailikki 245
Mystra 246
Oghma 247
Séluné 247
Shar 248
Shaundakul 249
Silvanus 250
Sunie 251
Talos 251

Tempus 252
Torm 252
Tymora 253
Tyr 253
Umberlie 254
Uthgar 254
Waukyne 255
La cosmologie de Toril 256
Les plans extérieurs 256
Ao 258
La vie après la mort 258
Créatures des plans extérieurs ... 259

Chapitre 6 : L'histoire 260
La création du monde 260
La première floraison 261
Les nouveaux venus 261
La guerre de la couronne 261
Nétheril 261
Les parchemins nétherisses 262
Le massacre phaerimm 262
Empires déchus 263
Les anciens empires 263
Les guerres des portorques 263
Le long déclin 263
Calimshan 263
L'ascension de Chondath 264
Les âges de l'unité et de la dissolution. 264
Le Temps des Troubles 264
La horde tuigane 265
Les dernières années 265
Une chronologie abrégée 266

Chapitre 7 : Organisations 272
Les adeptes du sang noir 272
L'Alliance des seigneurs 273
Les Couteaux enflammés 274
Le Culte du Dragon 275
L'Enclave d'émeraude 276
Les Magiciens Rouges 276
Les malaugryms 278
Les Ménestrels 278
Les reflets 280
Les Sept Sœurs 280
La guilde de Xanathar 281
Le Zhentarim 281

Aventure : La couleur de l'ambition .. 284

Chapitre 8 : Maîtriser les Royaumes .. 288
Les personnages 288
Races de PJ supplémentaires 288
Niveau des monstres 289
Créer des personnages au-dessus du niveau 1 289
Divinités tutélaires 290
Règles optionnelles 290
La partie 291
Mesure du temps 291
Terrain et déplacements 291
Autres ressources en langue anglaise 292
Célèbres donjons de Faerûn 293
La campagne 297
Le monde de campagne 298
Les récompenses 299
Accorder de l'expérience 299
Joyaux de Faerûn 300
Créatures faerûniennes 301
Parchemins 301

Aventure : Les os verts 302

Chapitre 9 : Monstres 308
Animaux 308
Tyrannœil, tyramort 309
Dracoliche 310
Gargouille, kir-lanan 312
Rothé 313
Reflet 314

Index 315
Testeurs de la version américaine 320

Cartes et diagrames :
Carte des dons régionaux 29
Le calendrier de Harptos 77
Routes commerciales et ressources ... 88
Frontières politiques 100
Les Vaux 117
Tharchs de Thay 133
Le Nord 160
Nimbral 172
Planisphère torilien 229
Cosmologie des Royaumes 257

Marges :
Conversion de personnages D&D en personnages des ROYAUMES OUBLIÉS . 9
Gens de Faerûn 10
Noms Faerûniens 12
La retraite, et ses suites 14
Orques et autres cousins 16
Races puissantes 21
Les instruments de musique faerûniens 22
Les cercles druidiques 23
Les runes magiques 24
Les runes magiques et la malédiction de Mystra 24
Les ordres monastiques 25
Les ordres de paladins spéciaux 26
Mystra et la toile 55
L'histoire du magefeu 56
Le Magister 57
Le climat d'Eauprofonde 79
Titres et formes de politesse 82
Les préoccupations des puissants 84
Maîtres et apprentis 92
Gaulauntyr «Langue glorieuse» 107
Eldenser, le ver qui se cache dans les lames 111
Le dragon pourpre 121
Les dragons de la côte des dragons .. 123
Terminologie zhent 143
Les barbares uthgardts 152
Les nouveaux colons 157
Périple en Outreterre 163
Le fonds d'Araundor 164
Les armes de Chult 165
L'Uluu Thalong 167
Les mers de Faerûn 169
La face cachée de la Sembie 174
Qui fut à l'origine de la grande faille ? 168
Les vaisseaux fantômes 187
Le Glacier du ver blanc 190
De la disparition de certains vaux .. 196
Spécificités des vaux 197
À la rencontre des boucliers 204
Aencar, le roi à la pelisse 209
Tchazzar 223
Les élus de Mystra 246
Comment l'art vint à Maulaugadorn 248
Alorgoth, le messager de la malédiction 250
La malédiction du temps 260
Les empires perdus 266
La signification de la broche 279
Personnages au-delà du niveau 20 ... 289
Les catacombes de Soirétoile 295

Tables:
1–1 : Conversion des divinités 9
1–2 : Tranches d'expérience des NPE .. 21
1–3 : Dieux de prédilection selon les régions 23
1–4 : Régions natales des personnages .. 30
1–5 : Dons 33
1–6 : Familiers supérieurs 35
1–7 : Adepte des ombres 40
1–8 : Archimage 41
1–9 : Champion divin 42
1–10 : Chevalier dragon pourpre 43
1–11 : Dévot profane 44
1–12 : Disciple divin 45
1–13 : Éclaireur ménestrel 46
1–14 : Hathran 47
1–15 : Hiérophante 48
1–16 : Lanceur de runes 50
1–17 : Magicien rouge 51
1–18 : Quêteur divin 52
1–19 : Voleur de guilde 53
2–1 : Effets de magie sauvage 55
2–2 : Défauts des portails 61
3–1 : Le calendrier de Harptos 77
3–2 : Langues vivantes 86
3–3 : Objets normaux 96
3–4 : Objets spéciaux 97
3–5 : Armes faerûniennes 97
5–1 : Le Pantheon faerûnien 232
5–2 : Le Pantheon mulhorandi 234
5–3 : Le Pantheon drow 234
5–4 : Le Pantheon nain 236
5–5 : Le Pantheon elfique 236
5–6 : Le Pantheon gnome 238
5–7 : Le Pantheon halfelin 238
5–8 : Le Pantheon orque 238
8–1 : Aventuriers de races monstrueuses 288
8–2 : Terrain et déplacements sur longues distances à Faerûn .. 292
8–3 : Gemmes 300
8–4 : Parchemins de magie profane ... 301
8–5 : Parchemins de magie divine 301

Cet ouvrage est le guide des terres de Faerûn. Lisez-le attentivement et vous en apprendrez davantage qu'en un an de périples. Tous les aventuriers devraient s'informer avant de se risquer dans un royaume sauvage et inconnu. Et s'ils le faisaient, ils survivraient et pourraient faire le récit de leurs aventures.

Je suis Elminster de Valombre, que certains appellent le Vieux Sage, et que d'autres qualifient de noms inavouables. J'arpente ces contrées depuis plus de mille ans. Cependant, je ne suis ni le plus vieux, ni le plus sage, ni le plus puissant être à sillonner Faerûn de mes bottes maintenant fort usées – et c'est bien là toute la vérité. Mais si vous apprenez la longue histoire de mes exploits, vous saurez précisément ce que je représente et qui je suis. Et le simple fait de se connaître est un bien précieux. Savez-vous au juste ce que vous représentez ?

Songez-y pendant que ma langue se délie et que je vous dévoile un splendide aperçu de cette contrée, telles les imposantes vagues vertes qui s'abattent aux pieds du mont d'Eauprofonde, à l'endroit même où celui-ci jaillit de la froide et puissante Mer des épées. Permettez-moi de vous parler des merveilles que chantent les bardes sous la voûte étoilée de ces belles terres. Permettez-moi de vous faire le récit des clairs de lune bleutés et des étoiles dont le reflet luit jusque dans les cheveux des femmes elfes, les épaules nues et argentées, qui dansent sous le feuillage de la Haute-Forêt – tout comme les fantômes de leurs défunts aïeux dansent encore sous la lune à Myth Drannor, en ruine et hanté de démons.

Permettez-moi de vous parler de la fourmilière qu'est Eauprofonde, des splendides tours de Lunargent, mais également d'une centaine d'autres fières cités, toutes emplies de lanternes, de chariots, de ruelles sombres, d'égouts ruisselants, d'intrigues, de querelles et de richesses. Permettez-moi de vous glisser à l'oreille quelques mots au sujet des royaumes d'en dessous, de l'Outreterre, un lieu sous vos pieds constitué de sombres cavernes où de cruels elfes à la peau d'obsidienne, des flagelleurs mentaux au teint violacé et des créatures pires encore s'affrontent et dans les profondeurs infernales duquel naissent des gemmes, là où la roche coule comme l'eau.

Prenez garde à la vénérable magie protégeant les tombes oubliées, les pierres levées et les portails capables de vous expédier à l'autre bout de Faerûn. Prenez garde aux griffes glaciales qui jaillissent des ombres et aux courtisans sarcastiques vêtus de leurs plus riches atours dont les langues mielleuses et les intrigues sournoises sont plus froides et dangereuses que des serres d'acier. Écoutez les contes traitant de lieux sauvages, où les dragons s'affrontent dans le ciel, et de ruines hantées par de terrifiants tyrannœils, horreurs polymorphes et créatures suintantes constituées d'yeux et de tentacules, affamées et tapies dans les ombres, que seuls des aventuriers tels que vous ont aperçues.

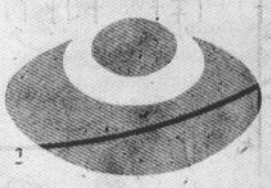
Patientez et écoutez attentivement ! Si vous ne souhaitez pas entendre mon verbe, n'oubliez néanmoins jamais ceci : Faerûn a besoin de héros.

Pour certains j'en suis un, même si je suis vieux et fatigué, même si j'ai commis davantage d'erreurs qu'il n'en faudrait pour recouvrir un empire. Mes sortilèges vacillants ont besoin de votre épée, car Faerûn est confrontée à de nouveaux périls que je ne saurai affronter seul. Notre contrée natale est plus que jamais en grand danger. Des maux antiques se réveillent ou font un retour inattendu, se profilant à l'horizon tels des nuages orageux au-dessus de collines assombries. Querelles et différends déchirent des nations et des villes. Qui saurait dire ce qui émergera de tout cela ? Même les moines du lointain Château-Suif, qui protègent le verbe du prophète Alaundo qui ne se trompe jamais, n'en savent rien.

Si vous apprêtez vos sorts et votre épée et que vous faites montre de courage, alors peut-être s'agira-t-il de vous. Faerûn a besoin de vous, sans quoi elle tombera face aux dangers qui l'assaillent de toutes parts.

Aventurier, je suis Elminster, et je vous affirme qu'il ne dépend que de vous de découvrir ces Royaumes Oubliés, de les forger de nouveau et de les protéger. Il est de votre devoir de gagner votre propre couronne. En avant et prenez les armes contre les dangers qui nous assaillent !

– Elminster de Valombre
Mirtul, année de la magie sauvage



Bienvenue dans le monde de Faerûn, une contrée abritant de grands héros, d'austères vilains, de la magie, des mystères et des dangers mortels.

De courageux chevaliers s'aventurent dans les cryptes de défunts souverains, en quête de gloire et de trésors. D'insolents filous rôdent dans les ruelles humides et froides de cités antiques, préparant leur prochain exploit. De fervents prêtres manient masses d'armes et sorts, luttant contre les terrifiantes puissances qui menacent le pays. D'astucieux magiciens pillent les ruines d'empires déchus, exhumant sans crainte des secrets qui ne sauraient être exposés à la lueur du jour. Dragons, géants, scélérats au cœur noir, démons, hordes barbares et abominations inimaginables sont tapis dans d'horribles donjons, des cavernes sans fin, des cités en ruine, mais aussi dans les parties les plus sauvages du monde, tous désireux de s'abreuver du sang de héros.

Tel est le pays de Faerûn, un continent à la beauté époustouflante, accueillant en son sein un mal plusieurs fois millénaire. Il s'agit d'une contrée que vous devrez façonner, faire évoluer, défendre, conquérir ou gouverner. Il s'agit d'une terre foulée par de nobles héros et d'inexpiables vilains, une grande et terrifiante société à laquelle vos compagnons et vous-même appartenez désormais.

Bienvenue dans les Royaumes Oubliés.

Faerûn

Des steppes glaciales et balayées par les vents des Désolations sans fin aux falaises frappées par les tempêtes de la Côte des épées s'étend une vaste terre sauvage constituée de royaumes étincelants et de régions primitives. Faerûn n'est qu'un des continents du monde de Toril. D'autres terres figurent aux confins du monde, mais Faerûn en est le centre, le carrefour et le moyeu autour duquel tourne tout le reste. Des douzaines de nations, des centaines de cités-états et d'innombrables tribus, villages et colonies parsèment le continent.

Le continent de Faerûn fait plus de cinq mille six cents kilomètres d'est en ouest et quatre mille du nord au sud. Il renferme des déserts brûlés par le soleil, d'immenses forêts, de sombres montagnes et de chatoyantes mers intérieures. En ce vaste pays voyagent ménestrels et colporteurs, caravanes marchandes, soldats, marins et braves aventuriers, tous détenteurs de récits décrivant des contrées lointaines, étranges et glorieuses. De belles cartes et des sentiers battus font rêver de jeunes gens inexpérimentés dans tout Faerûn. Des milliers d'adolescents fébriles venus de fermes et de villages endormis se rendent à Eauprofonde et dans les autres grandes villes à la recherche de richesses et de renom.

Les routes connues ont beau être les plus fréquentées, cela ne signifie pas qu'elles soient sûres. Sombre magie, monstres meurtriers et cruels souverains locaux constituent une partie des dangers auxquels vous êtes confrontés lorsque vous partez à l'aventure à Faerûn. À l'écart des routes principales et des grandes villes, la campagne est bien plus sauvage que ne l'imaginent les citadins. Même les fermes et propriétés situées à une journée de marche d'Eauprofonde peuvent tomber en proie aux monstres, sans compter qu'aucun endroit de Faerûn n'est à l'abri de la colère subite d'un dragon.

Le peuple

Faerûn accueille des centaines de créatures intelligentes différentes, des nombreux royaumes humains aux forteresses secrètes d'êtres dont la race n'abrite pas plus de vingt spécimens. À l'instar des humains, ces peuplades sont constituées de tout un éventail de créatures, qu'elles soient grotesques ou belles, meurtrières ou béatifiques.

De bien des façons, la grande histoire de Faerûn est celle de l'avènement de l'humanité et de la disparition des vieux empires d'antan. Au fil des millénaires, les humains ont mis un terme aux us anciens. Abandonnées aux humains, les cités elfes tombent en ruine. Les collines et vallons qui abritaient jadis les demeures et terrains de chasse des gobelins et géants sont aujourd'hui parsemés de champs et de pâturages humains.

L'orgueil et la folie des humains ont souvent provoqué de véritables désastres à Faerûn. En outre, les terres en constante expansion des humains gagnent sur les territoires des races anciennes, qu'elles soient pacifiques ou guerrières. Les questions fondamentales sont donc évidentes : les races les plus vieilles survivront-elles à la domination humaine ? Ou les humains présumeront-ils de leurs forces, comme ils l'ont si souvent fait auparavant, ouvrant pour tous une ère noire d'une horreur inimaginable ?

Le monde civilisé

Des nombreuses races de Toril, une douzaine constitue les neuf dixièmes des peuples évoluant dans le monde. Les humains sont les plus nombreux. Ils bâtissent des royaumes, produisent des magiciens, des marchands et des prêtres. Leurs cités bondées poussent partout sur le continent. Jeunes et vigoureux en comparaison des autres races, les humains tiennent entre leurs mains le futur de Faerûn – pour le meilleur et pour le pire.

Lorsque les humains cherchaient encore leur maigre subsistance, dispersés et désorganisés, deux races plus anciennes – les nains et les elfes – élevaient de puissants royaumes dans les montagnes et forêts. L'apogée de ces deux races relève aujourd'hui du passé, mais Faerûn abrite encore des merveilles de pierre, de bois et de magie dressées au faîte de leur puissance. De sinistres citadelles naines envahies par la clameur de l'industrie et des cités elfes aussi gracieuses que le verre se dressent encore, alors même que la domination des humains se fait toujours plus forte.

Bien qu'ils n'aient jamais eu la puissance des nains ou des elfes, les halfelins et les gnomes se sont mieux adaptés à l'avènement de l'humanité. Les halfelins prospèrent, tirant le meilleur parti des conflits culturels opposant les humains et les races plus anciennes. Bien que les halfelins détiennent des terres réservées aux leurs en quelques endroits seulement, leurs communautés apparaissent le plus souvent dans les contrées humaines. Les gnomes préfèrent les demeures solitaires et n'élèvent pas de grandes villes. Toutefois, à l'instar des halfelins, leurs demeures et communautés sont dispersées au travers d'une douzaine de pays humains.

Malgré leurs effectifs réduits, d'autres races entrent aussi dans la catégorie des peuples civilisés. Centaures et fées arpentent les vastes forêts septentrionales, le cœur léger mais de plus en plus inquiets des incursions humaines. Les hommes-poissons règnent sur de gigantesques domaines sous-marins dans les mers chaudes du sud. Enfin, de fiers wemics parcourent les plaines sans fin du Shaar. Cependant, leur nombre est faible en comparaison ne serait-ce que d'une petite région humaine.

peuples barbares et monstres

Face aux jeunes royaumes humains et aux vénérables abris des races plus anciennes se dresse un grand nombre d'ennemis. Parmi eux figurent les peuplades barbares – gobelins, orques, ogres et tous leurs cousins. Engendrant de redoutables guerriers dans de noires forteresses montagneuses et dans de fétides cavernes, ils sortent régulièrement de leurs places fortes pour piller et raser les malheureux villages et villes se trouvant en travers de leur chemin.

Mais Faerûn renferme des créatures bien plus maléfiques, cruelles et calculatrices que des chefs orques et des ogres déchaînés. Les profondeurs de l'Outreterre recèlent des êtres aussi menaçants que puissants, comme les drows, les tyrannœils et les flagelleurs mentaux. Ces terrifiantes créatures rêvent d'asservir la surface et de se régaler de bétail humain en devenant les suzerains de Toril.

Cependant, ni les innombrables hordes gobelines ni les sombres puissances qui résident sous terre ne représentent la menace la plus inquiétante pour les cités et royaumes humains. Cet honneur est réservé aux plus terrifiantes et impressionnantes créatures de Faerûn : les dragons. Nul ne sait combien de dragons planent au-dessus des cimes glacées de l'Épine dorsale du monde ou rampent au plus profond de la Forêt des dragons. Mais chacun sait qu'un seul dragon est capable de sceller le destin d'une ville entière. De temps en temps, un grand nombre de dragons prennent leur envol et traversent Faerûn, pris d'une rage terrifiante, brûlant et dévorant tout sur leur passage.

Héros – et vilains

Faerûn est une contrée de héros et de scélérats et il vous faut choisir votre place dans la lutte à venir. Quel que soit leur race ou leur rang, les plus impor-

tantes créatures qui arpentent Faerûn sont ses héros et leurs ennemis. À la cour des rois, dans les repaires de voleurs et dans les citadelles de sombres puissances, des groupes de quêteurs, de chasseurs de trésors, de tueurs de monstres et de pirates luttent pour conserver ce qui leur est cher et pour vaincre les ennemis qui ne souhaitent que leur mort.

Comme vous vous en doutez certainement, la plus dangereuse créature de Faerûn est la personne capable de faire tout ce qui est nécessaire pour parvenir à ses fins. Même un stupide ogre sait ce que veut un dragon rouge lorsqu'il apparaît à l'horizon. Néanmoins, sonder les desseins et machinations d'un magicien intriguant ou d'un seigneur marchand peu scrupuleux est une autre paire de manches.

Un monde magique

Toril baigne dans la magie. Cette dernière imprègne le monde entier. Des empires disparus depuis des millénaires ont laissé derrière eux des *portails* et des tours en ruine toujours dotés de leurs puissants enchantements. D'altiers magiciens dont les sorts pourraient balayer des armées entières complotent les uns contre les autres alors qu'ils mènent des études dans des champs de connaissances profanes toujours plus puissants – et dangereux. Les dieux canalisent l'énergie divine par le biais de leurs agents mortels afin de faire progresser leurs causes. Des aventuriers de tous poils, bons et mauvais, manipulent de puissants sortilèges, apparemment à volonté.

La plupart des habitants de Faerûn n'apprennent pas à lancer des sorts. Toutefois, la magie affecte leur existence de bien des façons et ils n'en sont souvent pas conscients. Les magiciens et ensorceleurs de talent servent les souverains, usant de leurs sortilèges pour défendre leurs royaumes contre les attaques mais aussi pour surveiller leurs ennemis. Les prêtres implorent leur dieu pour attirer sa bénédiction, aidant ainsi de manière tangible leur communauté. De monstrueuses aberrations issues de magies perverties et d'énergies corrompues sont souvent les plus meurtrières créatures à faire leurs proies des habitants de Faerûn. Enfin, les aventuriers équipés d'armes enchantées constituent la première ligne de défense du continent face à tous ces dangers.

Merveilles antiques

L'histoire de Faerûn est dominée par l'avènement cyclique et la destruction cataclysmique d'empires fondés sur la connaissance des complexités de la magie. Les Imaskari créèrent des *portails* magiques visant à combler le fossé existant entre les mondes, puis furent anéantis par les rois-dieux des races asservies qu'ils amenèrent à Faerûn. Leur royaume oublié se trouve aujourd'hui sous le désert de poussière de Raurin. Le puissant empire de Nétheril dominait le centre du continent, ses cieux ornés de cités flottantes et ses magiciens maîtrisant des pouvoirs incommensurables. Mais ils allèrent trop loin et furent anéantis lors d'une catastrophe magique aux proportions titanesques qui changea à jamais le fonctionnement de la magie même. Des royaumes tels que le Narfell et le Raumathar, l'Athalantar et le Cormanthyr, l'Illefarn et le Hlondath ont laissé derrière eux des ruines dans le monde entier.

La magie, quelle soit récente ou ancienne, dort toujours dans les vestiges de ces antiques royaumes. Tous les ans, on découvre une nouvelle merveille dans une vieille ruine : un sortilège jusqu'alors inconnu ou un objet merveilleux particulièrement puissant et servant de grands desseins. Mais le plus souvent, exhumés par des ignorants ou des individus sans scrupules, maux et dangers depuis longtemps oubliés ou abominations magiques qui n'auraient jamais dû voir la lumière du jour, font leur réapparition dans le monde.

Mages, prêtres et ménestrels

Les tours branlantes et les souterrains des vieilles terres renferment des puissances et dangers sans pareils. Toutefois, ce sont les vivants qui façonnent le futur de Faerûn. Chaque région de Faerûn accueille les tours solitaires de magiciens reclus et les temples fortifiés d'ordres religieux.

Les pratiquants de la magie, adeptes de l'art profane, incluent les plus puissants mortels arpentant Toril. Engagés dans leurs affaires secrètes, de mystérieux enchanteurs, de fiers devins et des nécromanciens dépravés sillonnent Faerûn. Certains cherchent toujours plus de pouvoir et de connaissances, d'autres sont au service de leurs noirs maîtres et d'autres encore s'efforcent de réparer les torts où qu'ils soient. Tout individu ayant au moins l'intelligence d'un poteau de clôture marche sur des œufs en présence d'ensorceleurs et de magiciens, car qui saurait préciser la nature de leurs desseins ?

Ceux qui en appellent à la magie divine, également appelée le Pouvoir, sont les prêtres des très nombreux dieux et déesses de Faerûn. Dévoués à leur dieu, ils vont des prêtres de Tempus marchant aux côtés de leurs armées aux moines protégeant avec soin le savoir disposé dans les vénérables salles de la Chambre Intérieure de Déneïr et au Siège de la Connaissance d'Oghma, à Berdusk. Les dieux de Faerûn observent les moindres recoins du monde et tous les aspects de la vie. Ainsi, seul un imbécile oserait feindre d'ignorer leurs agents mortels.

Les magiciens et les prêtres ne sont pas les seuls à user de magie dans le monde. Les druides et les rôdeurs servent les divinités de la nature et protègent les forêts. Les bardes parcourent le monde, leurs chants magiques colportant nouvelles et rumeurs. Faerûn est un pays riche en utilisateurs de magie. Ainsi, leurs œuvres et exploits renversent des gouvernements et ébranlent des empires.

La campagne des Royaumes oubliés

Cet ouvrage décrit en quelques mots un monde vaste et merveilleux. La plupart des lecteurs découvriront ses merveilles et survivront à ses dangers par le biais du jeu DUNGEONS & DRAGONS. Les renseignements contenus dans ce livre vous offriront, à vous maître du donjon (MD), une esquisse, un instantané d'un monde fantastique complet et vivant dans lequel vous jouerez à D&D. Il s'agit donc du décor de vos aventures, du lieu de vie de vos personnages et intrigues, d'un ensemble de suggestions visant à jouer une campagne de jeu et d'une source d'idées pour développer votre propre monde.

De quoi ai-je besoin pour jouer ?

Pour profiter pleinement des informations réunies dans cet ouvrage, vous avez besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres. Les Monstres de Faerûn* est tout aussi utile puisqu'il décrit nombre des créatures abordées dans cet ouvrage.

Si vous n'avez encore jamais joué à D&D, ce livre n'est peut-être pas pour vous. Si vous n'avez jamais fait une partie de jeu de rôles, commencez avec *Le Jeu d'Aventures Dungeons & Dragons* avant de vous attaquer aux Royaumes Oubliés. Si vous savez parfaitement ce qu'est un jeu de rôles, sans doute souhaiterez-vous compulser le *Manuel des Joueurs* et faire quelques parties pour vous familiariser avec le système de jeu.

Par où dois-je commencer ?

Les joueurs entamant une campagne au sein des Royaumes Oubliés doivent commencer par créer un personnage. Demandez à votre MD quelles options de personnages il propose dans sa campagne. Ensuite, passez au chapitre 1. Si vous créez un lanceur de sorts, le chapitre 2 vous sera également utile. Enfin, si vous jouez un prêtre, un druide, un paladin ou un rôdeur, faites un tour du côté du chapitre 5.

Si vous êtes le maître du donjon et si vous vous lancez dans une campagne au sein des Royaumes Oubliés, parcourez l'ensemble de cet ouvrage. Il est rempli d'idées d'intrigues et d'adversaires, de règles optionnelles destinées à donner à vos parties le parfum de Faerûn, et de divers outils visant à mener une campagne complète et cohérente. Pour le MD, le chapitre 8 est le meilleur endroit pour commencer.

ELMINSTER

Humain (Élu de Mystra) Gue 1 / Rou 2 / Pré 3 / Mag 20 / Acm 5 / Épiq 4 : FP 39 ; TA M (humain) ; DV 1d10 + 7 plus 2d6 + 14 plus 3d8 + 21 plus 14d4 + 98 ; pv 219 ; Init +10 ; VD 10 ; CA 29 (attaque de contact 17, pris au dépourvu 25) ; Att +17/+12/+7 corps à corps (1d8+6/19-20, *épée longue tonnerre +5*), Att +15/+10/+5 attaque à distance (selon sort) ; AS attaque sournoise +1d6, renvoi des morts-vivants 6 fois par jour ; Part Grand arcane d'archimage, Immunités de l'Élu, pouvoirs magiques de l'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, Intelligence améliorée, avantages de niveau épique, évasion, Feu d'argent ; RM 21 ; AL CB ; JS Réf +13, Vig +17, Vol +17 ; For 13, Dex 18, Con 24, Int 24, Sag 18, Cha 17.

Compétences et dons : Acrobaties +5, Alchimie +27, Concentration +34, Connaissance des sorts +29, Connaissances (géographie) +22, Connaissances (histoire) +17, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +17, Connaissances (noblesse) +17, Connaissances (plans) +22, Connaissances (religion) +12, Connaissances (Vaux) +17, Crochetage +6, Décryptage +9, Déplacement silencieux +8, Détection +14, Diplomatie +6, Discrétion +8, Dressage +7, Équilibre +6, Équitation +8, Escalade +5, Fouille +9, Intimidation +11, Natation +5, Perception auditive +13, Premiers secours +8, Psychologie +11, Représentation (danse) +6, Saut +5, Scrutation +27, Sens de l'orientation +6 ; Augmentation d'intensité, Chance des héros, Création d'anneaux magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Racé, Science de l'initiative, Sort jumeau, Talent (Connaissance des sorts).

Particularités. Grand arcane d'archimage : maîtrise de contresort, maîtrise des éléments, portée profane, puissance magique +4 (au total). Immunités de l'Élu : Elminster est totalement immunisé contre les attaques reproduisant les sorts suivants : *anima-*



Illustration de Sam Wood

Possessions : amulette d'armure naturelle +5, anneau de protection +3, anneau de régénération, bracelets d'armure +7, épée longue tonnerre +5, écharpe de résistance à la magie, pipe toujours fumante d'Elminster. En qualité de magicien particulièrement puissant, Elminster a accès à d'incroyables ressources et peut, avec un peu de temps, mettre la main sur tous les objets n'ayant pas le statut d'artefact.

À l'instar de son ancien apprenti Vangerdahast, ce vénérable magicien commence à montrer tous les signes de la vieillesse et apprécie les longues rêveries dans lesquelles il voit des gens et lieux depuis longtemps disparus. Le plus puissant des Élus de Mystra n'agit pas souvent directement contre ses ennemis, préférant œuvrer par le biais de héros plus jeunes et vigoureux.

Pendant des années, le Sage de Valombre s'en est pris au Zhentarim, aux Magiciens Rouges de Thay et à une bonne centaine de rivaux tout en formant de nombreux apprentis qui devinrent tous de prestigieux lanceurs de sorts. Avant cela, il contrecarra les projets d'un Élu renégat, contribua à la fondation des Ménestrels et éleva plusieurs des Sept Sœurs. Lors du Temps des Troubles, il sauva Toril en enfermant en lui la puissance de Mystra, survivant non pas grâce à sa magie mais grâce à son ingéniosité et à l'aide du rôdeur Sharantyr. En outre, c'est un assez bon guerrier et roublard, et un magnifique danseur.

Elminster est un parfait comédien qui aime faire preuve de malice, aidant les nécessiteux et les laissés pour compte, dispensant une justice poétique à ceux qui la méritent. Il a un cœur d'or, un insatiable besoin d'humilier les individus tyranniques, suffisants et cruels, et des manières grincheuses. Depuis qu'il a connu l'amour de la déesse Mystra, rien ne l'impressionne ou ne lui fait peur.

LÉGENDE DES TERMES EMPLOYÉS

Les descriptions des PNJ de cet ouvrage, qu'ils soient présentés de fond en comble ou plus simplement entre parenthèses, exploitent de nombreuses abréviations. Pour plus d'informations sur les personnages de niveau supérieur au 20e, reportez-vous au chapitre 8.

Classes de base : Bb

Les Personnages

compétences régionales

La région natale d'un personnage peut également affecter sa liste de compétences. En général, les personnages dotés de la compétence Connaissances se spécialisent dans la contrée où ils ont grandi. Ils peuvent également choisir la région où ils ont vécu à l'âge adulte, voire celle sur laquelle ils ont étudié dans des livres.

Spécialisation régionale : un personnage peut se choisir une spécialisation régionale pour la plupart des domaines couverts par la compétence Connaissances (géographie, histoire, nature, noblesse et royauté, religion). Cette spécialisation lui procure une bonus de +2 à tous ses jets de compétence qui se rapportent à cette région. Par exemple, un personnage particulièrement versé dans l'histoire de la Sembie choisira la compétence Connaissances (histoire sembiene) plutôt que Connaissances (histoire).

Connaissances (folklore local) : cette compétence n'existe pas en tant que telle dans les Royaumes Oubliés. Un personnage qui la choisit *doit* spécifier à quelle région elle se rapporte. Par exemple, un personnage familier des lég

Nouveaux dons

Ce chapitre propose un certain nombre de nouveaux dons en fonction des diverses régions et cultures de Faerûn. Ainsi, un prêtre nain apprendra certainement à ancrer ses sorts dans des objets via le don Inscription de runes, alors qu'un mage mulhorandi se plongera peut-être dans l'apprentissage dangereux de la Toile d'Ombre, apprenant alors à manipuler des énergies magiques que n'osent pas approcher la plupart des magiciens. Bien entendu, tous les dons décrits dans le *Manuel des Joueurs* conviennent également aux personnages faerûniens.

Les races de Faerûn

Des centaines de races vivent à Faerûn. Certaines en sont originaires et y vivent depuis des milliers d'années. D'autres, venues de plans et de mondes différents, s'y installèrent au fil de siècles de migrations et de conquêtes. Les races de personnages joueurs les plus courantes – humains, nains, elfes, demi-

bâtis sur des secrets magiques empruntés ou volés aux elfes. Le fait que ces empires humains soient constamment corrompus par une magie maléfique ne fait rien pour rassurer les elfes. Les nains, en particulier les nains d'écu du nord de Faerûn, respectent les humains pour les redoutables guerriers qu'ils sont mais craignent que leur propre place ne se réduise à une peau de chagrin dans un monde dominé par l'humanité.

Bien entendu, les humains ne voient pas les choses ainsi. Leurs plus grands héros surpassent les dieux eux-mêmes, devenant parfois des divinités de leur propre chef. Malheureusement, on peut dire de même des plus grands scélérats de l'humanité, et c'est bien là le défi qui attend tout bon aventurier. Le pouvoir a un prix.

Régions : à Faerûn, les humains sont partout. Choisissez votre classe de personnage, puis votre région natale en vous aidant de la table 1–4 : régions natales des personnages ou en parcourant le chapitre 4.

Caractéristiques raciales : quelle que soit leur région natale, les personnages humains affichent toutes les caractéristiques raciales précisées en page 13 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).

Nains

Bien avant que l'homme n'arrive à Faerûn, les nains régnaient sur d'immenses royaumes situés sous collines et montagnes. Nombre de sages prétendent que les premiers nains arrivèrent à Faerûn il y a de cela des millénaires, lors d'une vaste migration entamée sur un autre plan. Cependant, tout cela s'est déroulé il y a bien longtemps et il n'existe nulle preuve d'un tel événement, si bien que les nains font aujourd'hui autant partie du décor de Faerûn que les montagnes elles-mêmes. Les deux plus importantes espèces de nains sont les nains d'écu du nord de Faerûn et les nains d'or du sud lointain. Les nains gris, ou duergars, constituent une espèce de l'Outreterre, moins courante que leurs cousins de la surface. Bien qu'une poignée d'exilés bravent cette règle, les nains gris sont généralement maléfiques.

Les nains de sexe masculin s'enorgueillissent de leur barbe, la plus éloquente entre toutes les races. Certaines naines de Faerûn se laissent également pousser la barbe, passant alors pour des nains auprès des autres races de la surface. Des naines décident donc de se raser pour partager les critères de beauté humains, alors que d'autres se font gloire de porter une barbe parfaitement tressée assortie avec leur chevelure ou de se tailler un splendide bouc.

Des générations durant, la race naine a décliné en raison d'innombrables guerres menées contre les orques et leurs cousins. Néanmoins, lors de l'Année du Tonnerre (1306 CV), le grand dieu Moradin octroya à son peuple une nouvelle bénédiction. Les nains ne sont pas tous d'accord quant à la source de cette manne, qu'ils appellent la Bénédiction de la Forge ou du Tonnerre. Certains prétendent qu'elle fut la conséquence d'une époustouflante quête menée par une héroïne naine. D'autres affirment que Moradin avait depuis le début prévu de forger de nouveau l'âme de son peuple. Quelle que soit la source de cette bénédiction, le taux de natalité des nains s'est élevé jusqu'à atteindre la moitié de celui des contrées humaines les plus jeunes et vigoureuses.

On appelle communément la nouvelle génération de nains celle des enfants tonnerre. Près d'un cinquième des naissances naines survenues après la Bénédiction du Tonnerre ont produit des vrais et des faux jumeaux. Les enfants tonnerre ne partagent guère la crainte et la méfiance de leurs ancêtres à l'encontre de la magie profane. La plupart des nains se sentent plus à l'aise avec une hache qu'avec un bâton, mais beaucoup d'enfants tonnerre, en particulier les jumeaux, étudient la magie.

Durant les dernières années, ces enfants tonnerre sont devenus adultes et les nains sont de nouveau courants à Faerûn. Nombre de jeunes gens robustes quittent leur demeure par groupes d'une centaine d'individus ou plus pour fonder de nouveaux clans dans les collines n'appartenant pas déjà à d'autres nains. D'autres ont choisi de parcourir le monde, en quête de gloire et de richesses.

Nains d'écu

Les couloirs sculptés et les salles résonnant des royaumes nains sont dispersés dans l'Outreterre, tels des colliers de pierres semi-précieuses oubliés. Les royaumes nains comme Xonathanur, Oghrann et Gharraghaur apprirent

Gens de Faerûn

Ha ! Au tour des humains, maintenant. Assurément, nous sommes nombreux, présents dans toutes les contrées, et plus encore de l'autre côté des océans. Nous nous battons comme les orques, rêvons comme les elfes et travaillons aussi dur que les nains près de leurs forges – et nous recouvrons la surface de Faerûn.

Il fut un temps où chacun pouvait dire d'où il venait mais de nos jours, nous naviguons et chevauchons si loin et si souvent que tout porte à croire que nous venons de partout. Même les villages les plus reculés abritent des gens qui ne sauraient dire d'où ils viennent.

Toutefois, on se doute souvent des origines d'un individu à la couleur de ses cheveux et de sa peau, à sa corpulence et à ses manières. Mais le voyageur prudent ne se fie pas aux apparences. Souvenez-vous-en et écoutez :

Si vous vous trouvez face à un individu imposant, à la peau pâle, aux cheveux de feu ou de paille, aux yeux noisette ou bleus, s'exprimant avec lenteur, n'aimant guère les villes et s'émerveillant devant toute forme de magie, vous êtes en présence d'un habitant du nord de la Côte des épées. Si celui-ci a les cheveux plus sombres, s'il est plus musclé et s'exprime avec davantage de vivacité, il vient sans doute du nord de la Mer de lune, voire des Terres gelées, à l'est. Ces deux souches aiment guerroyer et boire, mais aussi chanter – de longues complaintes qui montent et retombent. Ils crachent, grognent et peuvent avoir l'air particulièrement menaçant.

Si vos interlocuteurs sont de taille moyenne et ont les yeux et cheveux de n'importe quelle couleur, vous contemplez des habitants des Contrées du Mitan. Ils sont plus trapus – certains diront robustes – dans les Vaux, plus séduisants dans le Cormyr et le Téthyr, affichent des caractéristiques méridionales (cheveux noirs, yeux jaunes ou oranges et peau mate) à Eauprofonde, en Amn, sur la Côte des dragons et en Sembie. Les habitants des Contrées du Mitan ont une voix douce et sont soigneux, sachant à quel point il est facile d'offenser quelqu'un quand autant de cultures différentes se côtoient.

Les habitants de Turmish ont la peau très foncée et les cheveux noirs. Le Bief de Vilhon et les Royaumes frontaliers du Lac de vapeur sont de véritables carrefours culturels où s'opèrent les mélanges les plus cosmopolites. Dans ces contrées, courtoisie et belles paroles sont des vertus, et leurs habitants placent de merveilleux compliments dans leurs salutations.

Calimshan accueille des gens à la peau très mate – du brun noisette à l'ocre – et aux cheveux noirs que le soleil blanchit parfois. Ils sont souvent tondus, rasés et huilés et leur peau tourne parfois au doré. Les Thayens leur ressemblent beaucoup. Dans les Vieux Empires, on rencontre des individus à la peau grise, mais également des hommes aux yeux rouges et à la peau pâle, d'aucuns ayant la couleur d'un parchemin neuf. Les esclaves qu'on y trouve affichent les caractéristiques de nombreuses lignées d'autres contrées.

Tous ces peuples sont fiers, ont le front saillant et des traits finement ciselés. Dans les terres environnant le Bief oriental, ils sont plus minces, petits et agiles, à la voix douce comme dans les Contrées du Mitan. Plus loin, en Rashéménie et à Narfell, leur peau est plus basanée et leurs manières sont aussi dures qu'une lame bien forgée. On dit que nul Nar ne saurait trouver le repos avant d'avoir vengé dans le sang la plus petite insulte, sans compter qu'un Rashémi est capable de voir une offense dans une remarque des plus anodines. Seuls les dieux savent pourquoi ils nous ont faits si différents.

– Olram Faravaerr, marchand de Mintarn.



Illustration de Matt Wilson

aux races les moins civilisées de Faerûn ce qu'est le pouvoir. Contrairement aux empires humains antiques, les nains se méfiaient de la magie, aussi ne furent-ils jamais séduits par l'apogée de la folie magique qui annonça le déclin de Nétheril et d'Imaskar. En fait, les nains furent prisonniers de guerres incessantes contre les gobelinoïdes et autres habitants de l'Outreterre. Un par un, les empires nains du nord s'effondrèrent, ne laissant d'eux que des survivants disséminés dans les montagnes ou dans des parties non conquises de l'Outreterre.

Les clans qui survécurent à ces batailles constituent les nains d'écu. Durant de nombreuses générations humaines, ils se répartirent en deux types : les « cachés », vivant dans la solitude et le secret, et les « nomades », à l'aise avec les autres races et portés sur l'exploration. Depuis la Bénédiction du Tonnerre, les vieux membres des clans cachés se sont mis à évoluer. Dans quelques décennies, il n'y aura peut-être plus la moindre différence entre les cachés et les nomades.

Régions : les demeures des nains d'écu se trouvent en Damarie, Impiltur, dans le Nord, les Marches d'argent, en Vaasie, dans le Vaste et dans les Contrées du Mitan Occidentales. La citadelle d'Adbar (au nord-est de Lunargent, mais incluse dans cette région) est la plus célèbre ville de nains d'écu. La plupart des personnages nains d'écu choisissent l'une de ces régions ou se reportent à la table 1–4 : régions natales des personnages pour fixer leur région d'origine.

Caractéristiques raciales : les nains d'écu ont toutes les caractéristiques raciales des nains figurant en page 20 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Langues connues d'office : commune, nains, région natale. Langues supplémentaires : chondathan, draconien, géants, gobeline, illuskan, orque.

Nains d'or

Contrairement aux nains d'écu, les nains d'or conservèrent leur vaste royaume de la Grande faille et ne connurent pas de déclin suite aux guerres terribles menées contre de maléfiques humanoïdes. Même s'ils pratiquaient quelque magie, ils n'eurent jamais le travers qui provoqua la chute de nations humaines. Confiants et à l'abri dans leurs demeures reculées, les nains d'or gagnèrent la réputation d'êtres fiers et hautains.

Depuis la Bénédiction du Tonnerre, nombre de jeunes nains d'or ont quitté la Grande faille et explorent le reste de Faerûn. Les peuples des autres terres ont appris que si les nains d'or sont distants et méfiants, ils sont généralement de bons guerriers et de sagaces négociants.

Régions : la demeure ancestrale des nains d'or est la Grande faille, située dans les plaines asséchées de Shaar. On trouve aussi des postes avancés de nains d'or dans les Montagnes fumantes d'Unther et dans les Montagnes du pas de géant, à l'ouest du Bief de Vilhon. La ligne réservée aux nains d'or de la table 1–4 : régions natales des personnages correspond aux personnages élevés dans la Grande faille.

Caractéristiques raciales : les nains d'or ont toutes les caractéristiques raciales des nains figurant en page 20 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Constitution, -2 en Dextérité. Les nains d'or sont solides et résistants, mais pas aussi agiles et rapides que les autres races.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les aberrations. Les nains d'or apprennent des techniques de combat spéciales dont ils se servent face aux nombreuses créatures étranges vivant dans l'Outreterre (cela remplace le bonus d'attaque habituel contre les kobolds et gobelinoïdes).
- Langues connues d'office : commune, nains, région natale. Langues supplémentaires : géants, gnome, gobeline, shaaran, terreuse, untheric.

Nains gris

Il y a de cela fort longtemps, les flagelleurs mentaux conquirent les forteresses du clan duergar du royaume nain de Shanatar. Après des générations d'asservissement et de cruelles expériences aux mains des illithids, les duergars se soulevèrent contre leurs maîtres et recouvrirent leur liberté. Ils constituèrent alors une nouvelle espèce de nains disposant de pouvoirs mentaux limités.

Noms faerûniens

Faerûn est grande. Les humains à eux seuls portent des milliers de noms différents. Certains n'ont pas de nom de famille, d'autres portent le nom de leur clan et on qualifie d'autres encore de « fils/fille de ». À Tharsult, Tashalar et dans les Royaumes frontaliers, le mot « sar » est grandement usité. Cela signifie « du sang de » et dénote un ancêtre célèbre – ou un prétendu ancêtre –, si bien qu'un simple fermier peut s'appeler « Baer sar Thardizar », d'après un seigneur de guerre célèbre mort depuis des siècles.

Les usages plus anciens encore, comme « de », pour désigner le nom d'une profession ou d'un lieu-dit (tel Ruthar de la Forge ou Sammert de la Colline) ne sont plus guère populaires et donc rarement usités. Seuls les magiciens et les aventuriers les plus altiers incluent à leur nom leurs exploits personnels. Ainsi pourra-t-on entendre Dastin des Trois Tonnerres ou Belgaert le Meurtrier. Toutefois, cet usage a également tendance à disparaître. Mais le métier figure parfois dans les noms : *tel* est un vieux mot signifiant « travaille chez » ou « travaille avec », *forar* signifiait autrefois voyageur ou colporteur, *helder* était un garde ou guerrier en patrouille, *tourne-crâne* était un excavateur, et *tourne-pierre* un meunier.

Les noms donnés ci-dessous sont classés par langage. En effet, les régions partageant une langue commune ont tendance à employer les mêmes noms.

Aglarondan : *Hommes :* Aelthas, Courynn, Folcoerr, Gaedynn, Mourgram, Sealmyd, Yuirred. *Femmes :* Blaera, Courynna, Lynneth, Maera, Mourna, Wydda. *Noms de famille :* Aengrilor, Dulsaer, Gelebraes, Jacerryl, Telstaerr, Uthelienn.

Alzhedo : *Hommes :* Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir. *Femmes :* Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. *Noms de famille :* Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

Chessentan : *Hommes :* Aeron, Daelric, Eurid, Nicos, Oriseus, Pharaxes, Thersos, Xandos. *Femmes :* Ariadne, Cylla, Eriale, Halonya, Idriane, Mera, Numestra, Sinylla. *Noms de famille :* Aporos, Corynian, Heldeion, Morieth, Nathos, Sphaerideion, Zora.

Chondathan : *Hommes :* Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. *Femmes :* Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele. *Noms de famille :* Amblecouronne, Buckman, Boiségal, Dundragon, Grischâteau, Tallstag.

Chultan : *Hommes :* Atuar, Kwalu, Losi, Mezoar, Nsi, Osaw, Selu, Weshtek. *Femmes :* Azuil, Chuil, Fipya, Isi, Lorit, Mainu, Sana, Tefnek. *Noms de famille :* aucun.

Damarien : *Hommes :* Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. *Femmes :* Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. *Noms de famille :* Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

Dambrathan : *Hommes :* Aethelmed, Houn, Rhivaun, Umbril, Waervyn, Xaemar, Zeltaebar. *Femmes :* Chourm, Glouris, Maeve, Hayaera, Sevaera, Xaemarra, Zraela. *Noms de famille :* Calaumystar, Lharaendo, Mristar, Talaudrym, Wyndael.

Durpari : *Hommes :* Charva, Duma, Hukir, Jama, Kilimut, Oskut, Pradir, Rajaput, Sikhil. *Femmes :* Apret, Bask, Erilet, Fanul, Hist, Mokat, Nismet, Ril, Tiket. *Noms de famille :* Beszrizma, Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Saqarastar, Tiliputakas.

Elfique : *Hommes :* Aravilar, Faelar, Mourn, Nym, Orlpar, Saevel, Respen, Rhistel, Taeghen. *Femmes :* Amra, Hacathra, Imizael, Jastra, Jhaumrithe, Quamara, Talindra, Vestele. *Noms de famille :* Amalith, Braegen, Calaudra, Tombesoir, Laelithar, Lunerousse, Tarnduth.

Elfique (drow) : *Hommes :* Alak, Drizzt, Ilmryn, Merinid, Pharaun, Rizzen, Tebryn, Zaknafein. *Femmes :* Akordia, Chalithra, Eclavdra, Jhaelrnya, Nedylene, Qilué, SiNafay, Vlondril. *Noms de famille :* Abaeir, Coloara, Glannath, Illistyn, Pharn, Seerear, Vrinn, Xiltyn.

Gnome : *Hommes :* Burgell, Colmarr, Dorgan, Falrinn, Halbrinn, Orlamm, Rondell, Stolig. *Femmes :* Calanddra, Eriss, Iviss, Jaree, Lissa, Meree, Nathee, Zelazadda. *Noms de famille :* Rocnoir, Blimth, Grandorm, Pierrefendue, Tavartarr, Uvarkk, Blancor.

Halfeline : *Hommes :* Blazanar, Corkaury, Dalabrac, Halandar, Ombert, Roberc, Thiraury, Wilimac. *Femmes :* Aloniira, Calathra, Deldiira, Melinden, Olpara, Rosinden, Tara, Weninda. *Noms de famille :* Aumble, Roncepied, Dardragon, Durval, Merrymar, Starnechance.

Halruaan : *Hommes :* Aldym, Chand, Hostegym, Meleghost, Presmer, Sandrue, Tethost, Uregaunt. *Femmes :* Aithe, Alaethe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade, Vosthyl. *Noms de famille :* Avhoste, Darants, Gedreghost, Maurmeril, Stamaraster, Zorastryl.

Illuskan : *Hommes :* Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth. *Femmes :* Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. *Noms de famille :* Boivert, Helder, Sonnecorbeau, Santerre, Lapierre, Vendorage, Rivebise.

Lantan : *Hommes :* Eberc, Fodoric, Koger, Lambrac, Midoc, Norbert, Samber, Tibidoc. *Femmes :* Avilda, Bersace, Charissa, Melsany, Phaerilda, Ravace, Umbrasy. *Noms de famille :* Angalstrand, Decirc, Lamstrand, SeKorc, SeLangstra, SeMilderic.

Mulhorandi : *Hommes :* Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. *Femmes :* Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. *Noms de famille :* Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

Nains : *Hommes :* Barundar, Dorn, Joyin, Khondar, Roryn, Storn, Thorik, Wulgar. *Femmes :* Belmara, Dorna, Joylin, Kiira, Sambril, Tace, Umil. *Noms de famille :* Cor, Écudor, Gordrivver, Morselame, Pierrécu, Sombrecrâne.

Orque: *Hommes :* Besk, Durth, Fang, Gothog, Harl, Kesk, Orrusk, Tharag, Thog, Ugurth. *Femmes :* Betharra, Creske, Edarteske, Duvaega, Neske, Orvaega, Varra, Yeskarra. *Noms de famille :* Dummik, Horthor, Lammar, Sormuzhik, Tourne-crâne, Ulkrunnar, Zorgar.

Rashémi : *Hommes :* Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. *Femmes :* Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. *Noms de famille :* Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

Shaaran : *Hommes :* Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapaw, Laskaw, Moktar, Senesaw, Tokhis. *Femmes :* Anet, Bes, Dahvet, Faqem, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet. *Noms de famille :* Cor Marak, Hiaw Harr, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Taw Harr, Woraw Tarak.

Tashalan : *Hommes :* Angwe, Dumai, Gharbei, Indo, Masambe, Morife, Ngongwe, Sepoto. *Femmes :* Ayesha, Bhula, Lashela, Intingi, Mashai, Shevaya, Shesara, Ushula. *Noms de famille :* Damarthe, Ghomposo, Ishivin, Jalamba, Konge, Maingwe, Wasatho.

Turmic : *Hommes :* Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. *Femmes :* Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. *Noms de famille :* Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Uluik : *Hommes :* Aklar, Hilur, Liruk, Namiir, Selmik, Uknar, Tirmuk, Wariik. *Femmes :* Chamuk, Iirkik, Kagiik, Lelchik, Nirval, Talchuk, Valiir, Wenvik. *Noms de famille :* aucun.

Untheric : *Hommes :* Azzedar, Chadrezzan, Gibbur, Horat, Kassur, Numer, Samar, Ungred. *Femmes :* Chadra, Ilzza, Jezzara, Marune, Saldashune, Xuthra, Zeldara. *Noms de famille :* rarement usités, patronymes privilégiés.

Les nains gris représentent une race maléfique et amère mais ont conservé les compétences et la superbe de l'artisanat nain. Ils se sont établis dans l'Outreterre, forgeant armes et armures qu'ils revendent aux races en guerre de ce royaume. En revanche, tout porte à croire que la Bénédiction du Tonnerre ne les affecte pas.

Les duergars dans leur ensemble sont malveillants mais certains tournent le dos aux leurs et se mettent en quête d'une vie bien différente. Cela signifie le plus souvent qu'ils abandonnent les dieux mauvais des duergars et étreignent le panthéon traditionnel des nains. Pour d'autres, il s'agit d'une simple trahison, impliquant qu'ils s'en prennent aux biens d'autres nains gris. Quand on découvre un paria, il est généralement privé de ses possessions, on lui tatoue le visage et les bras pour indiquer son statut de criminel et on le bannit sous peine de mort. Certains clans aident les parias dans le plus grand secret – ou les poussent à partir avant qu'ils ne soient repérés. Revenir est synonyme de mort.

Ce lugubre destin conduit la plupart des parias vers la surface, où ils s'efforcent de vivre dans un monde peu accueillant. Les nains de la surface haïssent les duergars car ils se sont tournés vers le mal. En outre, nulle race de la surface n'apprécie vraiment les nains gris. La plupart des nains gris que rencontrent les habitants de la surface sont des exilés tatoués. Toutefois, un petit nombre de nains gris firent montre de suffisamment de chance ou d'ingéniosité pour partir avant d'être découverts.

Tous les duergars, quel que soit leur sexe, sont chauves et les femmes ne se laissent pas pousser la barbe. Ils sont beaucoup plus minces que les autres nains, ont une mine quelque peu sévère, des cheveux et une peau gris.

Régions : les forteresses des nains gris se trouvent toutes dans l'Outreterre. La ligne réservée aux nains gris de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les caractéristiques de la culture duergar.

Caractéristiques raciales : les duergars ont toutes les caractéristiques raciales des nains figurant en page 20 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Constitution, -4 en Charisme. Les nains gris vivent à l'écart des autres races et font montre d'une grande prudence.
- Vision dans le noir, portée 36 mètres.
- Immunité contre la paralysie, les fantasmes, sans oublier les poisons magiques et alchimiques (mais pas les poisons normaux). Les duergars acquirent cette immunité contre les illusions et nombre de substances toxiques lorsqu'ils se trouvaient sous le joug des flagelleurs mentaux.
- Bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux. Les nains gris sont particulièrement habiles lorsqu'ils s'agit d'évoluer avec discrétion.
- Bonus racial de +1 aux jets de Perception auditive et de Détection.
- Pouvoirs magiques : 1 fois par jour – *agrandissement* et *invisibilité*. Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancés par un magicien dont le niveau serait le double du niveau du duergar (niveau 3 minimum). Ces pouvoirs n'affectent que le duergar qui les lance (et ce qu'il porte).
- Sensibilité à la lumière (Ext) : les duergars subissent un malus de circonstance de -2 à tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les autres jets déterminés par 1d20 (jets de compétence, de caractéristique, etc.) en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.
- Langues connues d'office : commune des profondeurs, nains, région natale. Langues supplémentaires : commune, draconien, géants, gobeline, orque, terreuse.
- Ajustement de niveau +2 : les duergars sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races courantes de Faerûn. Pour plus de renseignements, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Elfes

Faerûn abrite six grandes espèces d'elfes qui, d'après les sages, arrivèrent sur ce plan il y a de cela bien longtemps grâce à leurs dieux. Les elfes de la lune, les elfes du soleil et les elfes des bois prêtent plus ou moins allégeance aux traditions et à l'autorité représentées par la Cour elfique, aujourd'hui située sur l'île d'Éternelle-rencontre, et à la reine Amlaruil. La plupart des drows considèrent les autres elfes comme de méprisables ennemis. De leur côté, les elfes sauvages ne tiennent aucun compte des décrets des elfes civilisés d'Éternelle-rencontre. Les elfes des mers constituent un peuple aquatique qui se mêle rarement des affaires de leurs cousins de la surface. Le nom racial des elfes est *Tel-quessir* (« le peuple »), chaque espèce ayant une variante la décrivant.

Drows

Descendants des elfes à la peau noire connus sous le nom d'illythiiri, les drows furent maudits et contraints par les dieux elfes bons d'adopter leur apparence actuelle en châtiment pour avoir emprunté la voie maléfique et corruptrice de la déesse Lolth. Aussi appelés elfes noirs, les drows affichent une peau noire, qui n'est pas sans rappeler l'obsidienne polie, et des cheveux blancs ou jaune pâle. Ils ont généralement les yeux très clairs (à ce point qu'on les croit souvent blancs), teintés de lilas, d'argent, de rose et de bleu. En outre, ils sont généralement plus petits et minces que l'ensemble des elfes. La plupart des drows évoluant à la surface sont mauvais et vénèrent Vhaeraun. Toutefois, certains parias et renégats adoptent une attitude neutre.

Les drows possèdent un mode de communication unique, la langue des signes drow, qui leur permet de communiquer discrètement à l'aide de gestes de la main jusqu'à une distance de 36 mètres, du moins tant qu'ils se voient entre eux. La langue des signes est une langue supplémentaire pour les drows et une langue normale pour les autres qui dépensent suffisamment de points de compétence pour l'apprendre. Il n'en existe pas de forme écrite et donc pas d'alphabet.

Régions : Menzoberranzan, la ville natale du célèbre exilé Drizzt Do'Urden, constitue le plus connu des royaumes drows. La ligne réservée aux elfes drows de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les personnages originaires de Menzoberranzan ou de toute autre ville de l'Outreterre. Les drows originaires du Cormanthor ou de la Haute-Forêt peuvent choisir à la place la région natale des elfes des bois ainsi que les dons et l'équipement qui s'y rapportent.

Caractéristiques raciales : les drows ont toutes les caractéristiques raciales des elfes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution, +2 en Intelligence et +2 en Charisme. Au fil des générations, les drows se sont livrés à une véritable sélection d'agilité, d'intelligence et de force de personnalité.
- Pouvoirs magiques : 1 fois par jour – *lueur féerique*, *lumières dansantes* et *ténèbres*. Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancés par un ensorceleur du niveau du drow.
- Vision dans le noir, portée 36 mètres (remplace la vision nocturne des autres elfes).
- Maniement automatique de la rapière ou de l'épée courte ; maniement de l'arbalète de poing et de l'arbalète légère (remplace le maniement d'armes des autres elfes).
- Classe de prédilection : magicien (hommes) ou prêtre (femmes).
- Vulnérabilité à la lumière (Ext) : une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les drows pendant 1 round. De plus les elfes noirs subissent un malus de circonstance de -1 à tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les autres jets déterminés par 1d20 (jets de compétence, de caractéristique, etc.) par vive lumière.
- Résistance à la magie de 11 + niveau de classe.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- Langues connues d'office : commune des profondeurs, elfe, région natale. Langues supplémentaires : abyssale, commune, draconien, gobeline, illuskan, langue des signes drow.
- Ajustement de niveau +2 : les drows sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races courantes de Faerûn. Pour plus de renseignements, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Elfes de la lune

Les elfes de la lune sont les elfes les plus courants de Faerûn. Également appelés elfes d'argent, ils ont la peau blanche (parfois teintée de bleu) et les cheveux blanc argenté, noirs ou bleus (les couleurs propres aux humains sont



Illustration de Todd Lockwood

rares mais restent envisageables). Leurs yeux sont bleus et verts, mouchetés de taches dorées. Il s'agit de l'espèce d'elfes la plus tolérante envers l'humanité et la plupart des demi-elfes descendent des elfes de la lune.

Régions : les contrées des elfes de la lune se trouvent dans les forêts des Vaux (dans le Cormanthor), à Éternelle-rencontre, dans la Haute-Forêt, dans le Nord, à Lunargent et dans les Contrées du Mitan Occidentales. Evereska, située sur la rive occidentale de l'Anauroch, est la plus puissante région elfe de Faerûn. La ligne réservée aux elfes de la lune sur la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les personnages issus de n'importe quelle communauté forestière elfe.

Caractéristiques raciales : les elfes de la lune ont toutes les caractéristiques raciales des elfes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Langues connues d'office : commune, elfe, région natale. Langues supplémentaires : aérienne, chondathan, gnoll, gnome, halfeline, illuskan, sylvestre.

Elfes des bois

Les elfes des bois sont solitaires, mais moins que les plus farouches elfes sauvages. Aussi appelés elfes de cuivre, ils ont une peau cuivrée mouchetée de vert et des yeux marrons, verts ou noisette. Leurs cheveux sont généralement bruns ou noirs, mais parfois blonds ou rouge cuivré.

Régions : la Haute-Forêt abrite de nombreux elfes des bois. De petites communautés existent dans les forêts des Vaux (particulièrement au Cormanthor), au Grand-Val, dans le Nord, à Téthyr et dans les Contrées du

La Retraite, et ses suites

Au sein du Beau Peuple existe une sorte d'Appel, une envie irrésistible d'aller de l'autre côté de la mer, à Éternelle-rencontre. La plupart des elfes ressentent ce désir vers la fin de leur vie, mais d'autres en ont le besoin plus tôt et certains jamais. Certains qui ont du sang elfe et humain, comme moi, le ressentent, et d'autres non. Jusqu'à présent, l'Appel ne m'a aucunement ému et je commence à croire qu'il ne me touchera jamais. En gros, l'Appel, que les humains et les elfes appellent la Retraite, semble ne plus faire effet.

Nul conseil ou souverain elfe n'a mis un terme à la Retraite. Celle-ci offrait aux elfes las des affaires mortelles et des guerres un espoir de paix durable dans une contrée située loin de l'emprise des humains. Il suffit de savoir que durant des milliers d'années, alors qu'orques et hommes se déployaient et se déchaînaient à Faerûn, des elfes partirent vers l'ouest, à Éternelle-rencontre, en usant de *portails*, de navires et de magie. Mais aujourd'hui, aucun navire ne part plus, plus aucune communauté obscure ne s'aventure dans les ombres pour ne jamais revenir. La Retraite est terminée. Tous les représentants du Beau Peuple qui souhaitaient partir l'ont fait.

Cormanthor, Arprofond et autres contrées traditionnelles sont en grande partie abandonnées, ne présentant désormais plus que le lointain écho et l'ombre de leur splendeur d'antan. Là où des elfes régnaient autrefois sur des forêts vierges, des humains cultivent et circulent aujourd'hui, le vent balayant des terres en friche. Les elfes qui restent sont tapis dans les ombres et parlent à voix basse, évoluant avec grâce parmi les hommes tels des fantômes argentés à la lueur de la lune.

Il me semble que nombre des demeures du Beau Peuple de Faerûn sont aujourd'hui semblables à des gemmes brillantes et bien taillées, ou encore à des épées : elles sont belles à contempler mais froides et pratiques. Il en reste donc – eh oui ! sachez ceci : la Retraite est achevée et nombre d'elfes sont restés. Entendez-vous les fées, entendez-vous les trompettes sous le clair de lune ? Ou voyez-vous d'incroyables silhouettes gracieuses dansant en armure d'argent, aussi fluides qu'une belle robe, leurs longs doigts s'agitant sur les cordes de harpes, de pipes et de longues épées courbées avec la même adresse ?

Les elfes sont toujours là – et plus encore : certains reviennent. Ils ont pris la route de l'est, armés de leurs épées et de leur sagesse comme le font les humains. Eh oui ! Vous avez beau couper des arbres ici et là, pourrez-vous tous les abattre ? Non, ils repousseront bien après que vous ayez disparu. Ils repousseront et dureront... Et lorsque vos os reposeront entre leurs racines, les arbres seront toujours là, recouvrant de leur ombre cette terre à laquelle vous les aviez arrachés. Patients et ne comptant pas les années, les elfes sont des arbres parmi les hommes. Apprenez au moins ceci si vous n'apprenez rien d'autre du Beau Peuple.

Mitan Occidentales. La ligne réservée aux elfes des bois de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les personnages originaires de n'importe lequel de ces endroits.

Caractéristiques raciales : les elfes des bois correspondent à ceux que l'on trouve dans le *Manuel des Monstres*. Ils ont toutes les caractéristiques raciales des elfes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Constitution, -2 en Intelligence et -2 en Charisme. Les elfes des bois sont forts mais frêles. En outre, ils sont moins cérébraux et intuitifs que les autres elfes.
- Langues connues d'office : commune, elfe, région natale. Langues supplémentaires : chondathan, draconien, gnoll, gnome, gobeline, sylvestre.
- Classe de prédilection : rôdeur.

Elfes du soleil

Comme la plupart vivent à Éternelle-rencontre, là où seuls les elfes peuvent se rendre, les elfes du soleil sont plus rares que les elfes de la lune à Faerûn. Aussi appelés les elfes d'or, ils ont une peau couleur bronze, les cheveux blond doré, cuivre ou noirs, et les yeux verts ou dorés. Ce sont les elfes les plus civilisés et altiers, qui préfèrent vivre à l'écart des humains et des autres races.

Régions : en plus d'Éternelle-rencontre, où ils sont courants, on trouve les elfes du soleil dans les bois du Nord, à Lunargent et dans les Contrées du Mitan Occidentales. Le royaume d'Evereska abrite un grand nombre de puissantes familles d'elfes du soleil. La ligne réservée aux elfes du soleil de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les rejetons de familles d'elfes du soleil.

Caractéristiques raciales : les elfes du soleil ont toutes les caractéristiques raciales des elfes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Intelligence, -2 en Constitution. Les elfes du soleil accordent davantage de valeur à l'étude et à la contemplation qu'aux exploits d'agilité des autres elfes.
- Langues connues d'office : commune, elfe, région natale. Langues supplémentaires : aérienne, céleste, chondathan, gnome, halfeline, illuskan, sylvestre.

Elfes sauvages

On aperçoit rarement les elfes sauvages, surtout parce qu'ils vivent au cœur de forêts denses et qu'ils disposent de formidables capacités de dissimulation. Aussi appelés elfes verts, leur peau est généralement marron et la couleur de leur chevelure va du noir au châtain, virant au blanc argenté avec l'âge.

Régions : les elfes sauvages apprécient les forêts et jungles méridionales, comme le Bois de Chondal, le Bois de Meth, la Forêt d'Amtar et le Val Brumeux. Les personnages elfes sauvages doivent se reporter à la ligne qui leur est réservée sur la table 1–4 : régions natales des personnages, ou bien choisir le Bois de Chondal, Chessenta, Chult ou Shaar en guise de région natale.

Caractéristiques raciales : les elfes sauvages correspondent à ceux que l'on trouve dans le *Manuel des Monstres*. Ils ont toutes les caractéristiques raciales des elfes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. Les elfes sauvages sont plus robustes que les autres elfes mais préfèrent l'action et les prouesses physiques plutôt que la résolution de problèmes.
- Langues connues d'office : commune, elfe, région natale. Langues supplémentaires : gnoll, illuskan, orque, sylvestre, tashalan.
- Classe de prédilection : ensorceleur.

GNOMES

Les érudits humains de Château-Suif parlent des gnomes comme du Peuple Oublié. En effet, ils ont toujours échappé aux grandes guerres et tragédies ayant coloré l'histoire des autres races de Faerûn. Si les gnomes ont été dans le passé les esclaves de nations puissantes comme Nétheril et Calimshan, ils n'ont jamais été des conquérants. Dans leur ensemble, ils ont toujours vécu dans les forêts et collines reculées, à l'abri des conflits des humains, des elfes et des nains.

Mais tout cela a changé au fil de l'expansion des humains à Faerûn. Nombre de jeunes gnomes remettent aujourd'hui en question la prudence consistant à rester à l'écart des autres sociétés. Au sein des communautés gnomes, le changement est plus lent que chez les humains, mais de plus en plus de jeunes gnomes partent de chez eux pour entreprendre une carrière de voyageur ou d'aventurier.

Lorsque Gond, le dieu des inventions, apparut dans le monde sous la forme d'un gnome, nombre de jeunes gnomes pensèrent qu'il s'agissait d'un signe montrant que cette race devait concevoir un nouveau mode de vie. Ces partisans de Gond partagent la méfiance typique qu'ont les gnomes à l'égard des organisations de grande taille, aussi s'efforcent-ils de s'organiser en petites communautés d'inventeurs plutôt que de créer d'importantes communautés gnomes.

Gnomes des profondeurs

Retranchés dans les profondeurs de l'Outreterre se trouvent les svirfnebelins, ou gnomes des profondeurs. Solitaires, méfiants et n'appréciant guère les intrusions dans leurs cavernes, les gnomes des profondeurs ne partagent pas le sens de l'humour et l'ouverture d'esprit de leurs cousins de la surface. Là où une communauté de gnomes bouillonne d'énergie, d'agitation et de rires, une ville de svirfnebelins est un lieu lugubre et terne où ne résonne que le silence et où on ne distingue que de rares mouvements dans les ombres. Tout le monde en veut aux svirfnebelins – du moins les gnomes des profondeurs le croient-ils.

Les gnomes des profondeurs constituent certainement le peuple le plus discret et fuyant qui soit. Des siècles de survie dans l'Outreterre ont valu à cette race un incroyable don de discrétion. Dans leurs cavernes, ils sont presque indécelables par la magie, et même dans le monde étrange et menaçant de la surface, la discrétion naturelle des gnomes des profondeurs leur permet de ne pas se faire remarquer.

Les svirfnebelins ne sont guère attrayants. Ils ont la peau marron ou grise, ainsi que les yeux et les cheveux gris (les hommes sont chauves). Ils sont généralement renfrognés, repliés sur eux-mêmes et méfiants à l'excès.

Régions : très peu des villes et forteresses svirfnebelins de l'Outreterre sont connues du monde de la surface. La ligne réservée aux svirfnebelins de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit les gnomes des profondeurs interprétés par les joueurs.

Il y a de cela deux ans, plusieurs centaines de svirfnebelins de la ville de Blingdenpierre durent remonter à la surface, dans les Marches d'argent, lorsque leur cité fut envahie par des démons invoqués par les drows. Ces exilés trouvèrent refuge sur les terres de Lunargent et on les aperçoit parfois dans le Nord.

Caractéristiques raciales : les svirfnebelins ont toutes les caractéristiques raciales des gnomes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- -2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Sagesse et -4 en Charisme. Rapides et attentifs, les svirfnebelins sont méfiants et réservés à l'extrême.
- Vision dans le noir, portée 36 mètres (remplace la vision nocturne des gnomes).
- Pouvoirs magiques : 1 fois par jour – *cécité, changement d'apparence* et *flou*. Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancés par un magicien du niveau du svirfnebelin (DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). Cela remplace la capacité des gnomes de lancer les sorts de niveau 0 suivants : *lumières dansantes, son imaginaire* et *prestidigitation*.
- Connaissance de la pierre : tout comme les nains, les svirfnebelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un svirfnebelin approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un jet de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la

roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Antidétection (Sur) : les gnomes des profondeurs sont protégés en permanence par un pouvoir surnaturel semblable au sort *antidétection*, lancé par un magicien du niveau du svirfnebelin.
- Résistance à la magie de 11 + niveau de classe.
- Bonus d'esquive de +4 contre toutes les créatures (pas de bonus particulier contre les géants).
- Bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus racial de +2 à tous les jets de Discrétion, qui passe à +4 sous terre, dans les endroits sombres.
- Langues connues d'office : commune des profondeurs, gnome, région natale. Langues supplémentaires : commune, draconien, elfe, nains, illuskan, terreuse.
- Ajustement de niveau +3 : les svirfnebelins sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races courantes de Faerûn. Pour plus de renseignements, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Gnomes des roches

Les gnomes des roches sont les gnomes les plus courants de Faerûn. Ils sont le plus souvent simplement qualifiés de gnomes car ce sont les seuls que voient les habitants de la surface. Les gnomes des roches de Faerûn sont presque identiques aux gnomes dépeints dans le *Manuel des Joueurs*. Ils sont curieux, tenaces et parfois peu sincères.

Armés par nature d'une curiosité exacerbée et d'un talent pour les ouvrages mécaniques, les gnomes excellent dans des artisanats tels que la taille de gemmes, la fabrication de jouets et l'ingénierie mécanique. Ce sont les meilleurs armuriers de Faerûn et c'est en leur sein qu'on a le plus de chances de rencontrer des individus équipés d'armes à poudre.

Régions : si les gnomes des roches ont une patrie, il s'agit certainement de l'île quasi mythique du Lantan. La ligne réservée aux gnomes des roches de la table 1–4 : régions natales des personnages décrit principalement des gnomes lantans. En dehors du Lantan, les gnomes des roches ne s'établissent pas en grand nombre dans les villes ou pays. En fait, on peut trouver un peu partout des communautés d'une douzaine de familles, le plus souvent cachées dans les étendues sauvages ou constituant parfois leurs propres quartiers dans les villes. Ils apprécient les climats tempérés. Plusieurs communautés gnomes vivent dans les Contrées du Mitan Occidentales, les Vaux et les forêts du Grand-Val et de Thesk.

Caractéristiques raciales : les gnomes des roches ont toutes les caractéristiques raciales des gnomes figurant en page 17 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :
- Langues connues d'office : commune, gnome, région natale. Langues supplémentaires : chondathan, draconien, gobeline, illuskan, nains, sylvestre, terreuse.

Demi-elfes

Les demi-elfes de Faerûn sont semblables à ceux du *Manuel des Joueurs*. La seule exception est que leur ascendance elfe leur confère des traits distincts. Les demi-elfes drows ont la peau mate, les cheveux argentés ou blancs, et des yeux de couleur humaine (ils ont une vision dans le noir, portée 20 mètres, mais ne possèdent aucune autre caractéristique propre aux drows). Les demi-elfes de la lune ont la peau pâle et des nuances de bleu autour des oreilles et du menton. Les demi-elfes des mers affichent une couleur de peau mélangeant celle de leur père et de leur mère (mais ils sont incapables de respirer sous l'eau). Les demi-elfes du soleil ont une peau de couleur bronze. Les demi-elfes sauvages ont une peau brun clair. Enfin, les demi-elfes des bois ont une peau cuivrée teintée de vert.

Régions : la plupart des demi-elfes sont des solitaires en raison de leur ascendance unique. Toutefois, il existe quelques communautés de demi-elfes plus ou moins stables à Faerûn. L'Aglarond, le Cormyr, les Vaux, la Haute-Forêt et Lunargent disposent de populations de demi-elfes assez élevées et constituent de bonnes régions natales pour des personnages demi-elfes. Les demi-elfes originaires de ces régions sont généralement mieux acceptés que leurs pendants solitaires. Les demi-elfes peuvent aussi choisir la ligne réservée à leur parent elfe sur la table 1–4 : régions natales des personnages s'ils ont été en grande partie élevés au sein de la culture elfique.

Caractéristiques raciales : les demi-elfes ont toutes les caractéristiques raciales présentées en page 14 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :
- Langues connues d'office : commune, elfe, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).

Orques et autres cousins

Tout champ de bataille comporte son lot de mouches et d'asticots se nourrissant de cadavres – et les orques sont les mouches et vers de Faerûn. Certes, ils sont ingénieux et s'installent non loin des humains car ces derniers représentent argent, nourriture, chaos, allées et venues. Certains se reproduisent même avec les redoutables humains du Nord et des collines, ce qui donne les demi-orques.

Les orques reconnaissent la nécessité de règles mais soutiennent également que les plus forts établissent les règles pour les plus faibles et les punissent, sans oublier bien sûr que nulle règle ou loi ne s'applique lorsque l'un des individus forts ne se trouve pas dans les environs. Je parle bien de tous les orques, même s'il me faut admettre que certains sont plus sages et dignes de confiance que d'autres. Toutefois, un homme avisé ne prête jamais sa confiance à un orque.

Les orques sauvages, les vrais, vivent dans des cavernes montagneuses – ces mêmes demeures que chérissent les nains, ce qui explique que le Peuple Vigoureux paraisse à ce point diminué et sinistre ces derniers temps. Ils s'installent donc dans des cavernes, grognant et combattant souvent, mais rarement à mort, se bagarrant et se délectant des cruautés de certains pièges, chutes et autres tours espiègles, contant des histoires au sujet des immenses trésors et de l'abondance de la nourriture dans le Sud.

En cas de vaches maigres, ou lorsque la caverne de la tribu est pleine de jeunes et impétueux guerriers, un sentiment soudain de mécontentement naît et les jeunes combattants hurlent pour qu'on les mène faire un vaste raid, afin de montrer leur valeur et de s'emparer de leurs trésors du fil de leur épée. Tous les dix ans environ, ils se déchaînent, menés par de rusés vétérans, par le chef de leur tribu (s'il est toujours hanté par des rêves de conquêtes et de pillages) ou encore par un chef de guerre qui ne pourra asseoir son autorité que par le biais d'une tuerie.

Ainsi, la toute dernière horde d'orques se déverse de ses vallées montagneuses. Les orques ne sont guère subtils. Les hordes d'orques évitent rarement tout ennemi leur brandissant une épée au visage et livrent bataille sur bataille, tels une grande vague cherchant à tout briser et inonder devant elle, plutôt que de se faire discrets et de se cacher.

Parmi les nombreuses tribus d'orques n'ayant pas été anéanties, je puis citer celles qui suivent : Arauthrar, Œil Amer, Braecrâne, Os Gelé, Folgorr, Gathatchkh, Haulaeve, Jolruth, Norglor, Oldaggar, Serre Rouge, Sorok, Tailbold, Wurruvva et Yultch.

De tous les grands chefs orques tombés au combat (du moins qui ont disparu lorsque leur horde fut balayée), voici ceux que je connais : Auldglokh, Browcor, Clamrar, Gulmuth, Hurolk, Irmgrith, Kuthe, Morog, Namrane, Orgog, Rauthgog, Surk, Ulbror et Yauthlok. Et voici ceux qui ont toujours du muscle : Aragh Bannière Sanglante, Bogdraguth de la Glace, Clarguth Moult-têtes, Foalorr sug (fils de) Fael, Horimbror Masque de Fer, Korgulk Ibbrin, Mathrankh, Torlor sug Klevven, Umburraglar Croc Sanglant et Zoarkluth.

– Gulvrin Talamtar, guerrier de Sécombre



Illustration de Todd Lockwood

DEMI-ORQUES

Même dans les contrées tolérantes de Faerûn, la vie d'un demi-orque n'est pas toujours facile. Certains humains tolèrent les demi-orques et ne rendent pas leur existence plus difficile que celle des autres habitants de la région. Par contre, certaines communautés méprisent les demi-orques et les persécutent, rendant leur vie aux côtés des orques relativement agréable en comparaison.

Régions : plus encore que les demi-elfes, les demi-orques sont généralement des solitaires. La plupart vivent dans des tribus d'orques, où leur intelligence et leur sens de l'autorité humains leur offrent de bons espoirs de promotion. La ligne réservée aux demi-orques sur la table 1–4 : régions natales des personnages vaut pour les personnages volant de leurs propres ailes et pour ceux élevés parmi les orques.

En territoire humain, Amn, Chessenta, Damaric, la Mer de lune, le Nord, la Vaasie et Eauprofonde sont des régions où les demi-orques sont couramment acceptés – du moins dans certaines limites. En plus de ces lieux, la plupart des villes de petite taille accueillent suffisamment de demi-orques pour que ceux-ci y créent leurs communautés.

Caractéristiques raciales : les demi-orques ont toutes les caractéristiques raciales présentées en page 15 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Langues connues d'office : commune, orque, région natale. Langues supplémentaires : commune des profondeurs, damarien, géants, gnoll, gobeline, illuskan.

HALFELINS

Trois grandes espèces d'halfelins vivent à Faerûn : les halfelins pieds-légers, les rares halfelins sagespectres et les halfelins vaillants de Luiren, dans le sud. À l'instar des gnomes des roches, nombre de halfelins vivent au sein du Grand Peuple, sur les terres humaines. Ils sont pleins de ressources et rapides, parfaitement à l'aise dans les agglomérations humaines comme dans leurs propres communautés.

Halfelins pieds-légers

Halfelins les plus courants, les pieds légers sont les plus susceptibles de céder aux charmes de l'aventure. Ils sont parfaitement à l'aise lorsqu'ils côtoient des individus issus d'autres races et cultures. Les pieds-légers présentent davantage de chances de vénérer des divinités qui ne sont pas de leur race que les autres espèces d'halfelins.

Régions : certains halfelins pieds-légers sont des commerçants, artisans et bateleurs errants. Un clan composé de plusieurs familles peut s'installer dans une ville humaine pendant un ou deux ans, y travaillant et y commerçant, puis ramasser ses affaires et partir pour des raisons connues d'eux seuls. La ligne réservée aux halfelins pieds-légers sur la table 1–4 : régions natales des personnages vaut pour ce type de halfelins en partie nomades.

Nombre de halfelins pieds-légers préfèrent une existence plus sédentaire. Le royaume de Luiren est le foyer ancestral de la race halfeline, et certains pieds-légers y vivent encore. D'autres communautés de halfelins pieds-légers s'installent de façon permanente dans des contrées où vivent des humains. Ainsi, toute ligne réservée aux humains sur la table 1–4 : régions natales des personnages est valable pour n'importe quel personnage halfelin.

Caractéristiques raciales : les halfelins pieds-légers sont les halfelins décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ils ont toutes les caractéristiques raciales présentées en page 19 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Langues connues d'office : commune, halfeline, région natale. Langues supplémentaires : chessentan, chondathan, damarien, elfe, gobeline, illuskan, nains.

Halfelins sagespectres

Ces halfelins sauvages et quasi barbares quittent rarement les confins de leurs forêts profondes. Étranges et solitaires, ils constituent des communautés étroitement liées en raison de leurs incroyables talents et se sentent mal à l'aise en compagnie d'étrangers. À l'instar des autres halfelins, ils s'appellent entre eux les *hins*. Ils n'ont pas de nom pour qualifier leur espèce car non seulement leur

culture est presque entièrement coupée du monde extérieur mais en plus, ils n'ont guère conscience de l'existence d'autres types de halfelins.

Régions : le Bois de Chondal, situé au sud du Bief de Vilhon, abrite de nombreuses communautés de halfelins sagespectres. Mais d'autres forêts accueillent également ce peuple solitaire, parmi lesquelles le Bois de Meth, entre Chessenta et Unther, et la Forêt d'Amtar, au sud des plaines de Shaar. La ligne réservée aux halfelins sagespectres sur la table 1–4 : régions natales des personnages vaut pour les personnages issus de l'une de ces lointaines communautés forestières.

Caractéristiques raciales : les halfelins sagespectres ont toutes les caractéristiques raciales présentées en page 19 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- Parler sans faire de bruit (Sur) : contrairement aux autres espèces de sa race, un halfelin sagespectre est capable de communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 6 mètres, comme s'il lui adressait la parole. L'halfelin ne peut écouter et s'entretenir qu'avec une personne à la fois, et il doit partager une langue commune avec la personne à laquelle il s'adresse par ce moyen télépathique, sans quoi la communication échoue.
- Les halfelins sagespectres ne bénéficient pas du bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Disons qu'ils ne sont tout simplement pas aussi chanceux que leurs cousins pieds-légers.
- Langues connues d'office : commune, halfeline, région natale. Langues supplémentaires : chondathan, elfe, shaaran, sylvestre.
- Classe de prédilection : barbare.

Halfelins vaillants

Si les pieds-légers accordent de la valeur aux voyages et aux nouveaux visages, les halfelins vaillants sont beaucoup plus organisés, ordonnés et travailleurs. Leurs œuvres sont faites pour durer et ils défendent leurs demeures avec férocité face à toute menace que fuiraient leurs cousins aux pieds légers. Les humains du Nord habitués aux pieds-légers si faciles à vivre sont surpris de découvrir que certains halfelins entretiennent une tradition martiale et qu'ils n'ont pas peur de faire montre d'arrogance ou de confiance en leurs forces. Les halfelins vaillants aiment les épreuves physiques et accordent une grande valeur à toutes les formes de compétences exceptionnelles.

Régions : les halfelins vaillants constituent l'ensemble de la population de la contrée de Luiren. Ils sont rares dans les autres régions. La ligne réservée aux halfelins vaillants sur la table 1–4 : régions natales des personnages vaut pour ceux originaires de Luiren.

Caractéristiques raciales : les halfelins vaillants ont toutes les caractéristiques raciales présentées en page 19 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- 1 don supplémentaire au niveau 1, car toute forme de compétition motive les halfelins vaillants et qu'ils ont de nombreuses occasions de mettre leurs talents en pratique.
- Les halfelins vaillants ne bénéficient pas du bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Disons qu'ils ne font tout simplement pas face aux mêmes adversités que les halfelins pieds-légers.
- Langues connues d'office : commune, halfeline, région natale. Langues supplémentaires : gnoll, gobeline, halruaan, nains, shaaran.

Planaires

Si Faerûn abrite de nombreux peuples indigènes, elle renferme également beaucoup de *portails* magiques menant à de lointaines parties du monde mais aussi à d'autres univers. Par ces *portails* arrivent de nombreux voyageurs originaires d'autres plans, parmi lesquels des étrangers de tous poils qui folâtrent ou s'installent à Faerûn, et qui ont des enfants avec les humains du cru. Leur ascendance extra-planaire finit par se diluer au fil des générations, ce qui engendre des créatures aux origines célestes, infernales, voire élémentaires.

Ces êtres, connus sous le nom de planaires, disposent de pouvoirs singuliers basés sur la nature de leurs lointains ancêtres. Toutefois, ils ressemblent généralement à des humains. En raison de la dispersion des *portails*, ces planaires peuvent avoir l'apparence d'humains de n'importe quelle région de ce monde, des Vaux, de la Mulhorande, de Turmish ou de toute autre souche. Les planaires les plus courants sont les aasimars (issus des êtres célestes), les tieffelins (issus de démons et de diables) et les genasi (issus de créatures apparentées aux élémentaires, comme les génies).

Les planaires préfèrent se mêler à la société humaine et fondent rarement leurs propres communautés. Ainsi, ils constituent un exemple plus extrême encore que les demi-elfes (qui disposent aussi rarement de leurs propres communautés) en raison de leur rareté et de leurs antécédents variés. En fonction de raisons locales, certains lieux abritent légèrement plus de planaires que d'autres.

Extérieur natif : en raison de la puissance de leur lignée divine ou infernale, chaque race de planaires a la singulière propriété d'être un extérieur natif de Faerûn, et pas un humanoïde. Cela a trois conséquences majeures :

Premièrement, les sorts et autres effets n'affectant que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination*, n'affectent pas les personnages planaires.

Deuxièmement, les sorts et autres effets affectant les créatures extra-planaires affectent les personnages planaires. Ainsi, la *masse de démolition* et l'*épée des plans* sont plus efficaces contre les extérieurs et donc plus dangereuses pour un personnage planaire. Par contre, un sort censé renvoyer les extérieurs sur leur plan d'origine n'affecte pas les personnages planaires. Toutefois, *bannissement* – un sort éjectant un extérieur du plan du lanceur sans que le point d'arrivée ne soit forcément le plan d'origine de cet extérieur – fonctionnerait à merveille.

Enfin, les planaires de Faerûn vivent depuis assez longtemps sur Toril pour ce dernier devienne leur plan d'origine. Cela signifie qu'il est possible de lancer un sort de *rappel à la vie* ou de *résurrection* sur les personnages planaires, alors qu'on ne peut habituellement rappeler les extérieurs d'entre les morts qu'en lançant un sort de *miracle* ou de *souhait*.

Aasimars

Portant le sang d'un céleste, un aasimar est généralement d'alignement bon et combat tous les maux du monde. Certains affichent une caractéristiques physique mineure suggérant leur ascendance, comme des cheveux argentés, des yeux dorés ou un regard particulièrement intense. Ceux qui descendent d'un séide céleste d'une divinité faerûnienne portent souvent une marque de naissance qui prend la forme du symbole sacré du dieu en question ou de quelque autre signe important pour cette foi.

Régions : les aasimars sont relativement courants en Mulhorande car les divinités mulhorandi ont l'habitude de se reproduire avec des mortels.

Caractéristiques raciales : les aasimars ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Sagesse, +2 en Charisme. Les aasimars sont dotés d'une grande perspicacité et d'un magnétisme très fort.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (5).
- Pouvoir magique : 1 fois par jour – *lumière*. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un ensorceleur du niveau de l'aasimar.
- Bonus racial de +2 à tous les jets de Perception auditive et de Détection.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.
- Extérieur : les aasimars sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : paladin.
- Ajustement de niveau +1 : les aasimars sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Genasi

Les genasi descendent de créatures élémentaires, comme les éfrit, daos, génies, janns et marids parmi tant d'autres. La plupart d'entre eux n'ont jamais eu le moindre contact avec leurs aïeux mais les signes de leur ascendance sont évidents.



Illustration de Sam Wood

Les genasi s'enorgueillissent grandement de leur traits et caractéristiques distincts.

Genasi d'air

Les genasi d'air se voient comme les héritiers du ciel, du vent et de l'air du monde. Le plus souvent, ils sont neutres. Ils ont généralement l'air humain, une ou deux caractéristiques inhabituelles réfléchissant leur nature quasi élémentaire, comme une peau ou des cheveux de couleur bleu pâle, une brise légère et permanente en leur présence, ou une peau froide au toucher. Ils ne se soucient guère de leur apparence et ont souvent une coupe de cheveux hirsute ou des vêtements rapiécés. Émotifs, ils passent rapidement d'un calme réservé à une agitation intense.

Régions : les genasi d'air sont courants à Calimshan car la plus grande partie du pays était autrefois dirigée par des génies.

Caractéristiques raciales : les genasi d'air ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Sagesse, -2 en Charisme. Les genasi d'air sont habiles de leurs mains et vifs d'esprit, mais ils sont aussi arrogants et facilement distraits.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.
- Pouvoir magique : 1 fois par jour – *lévitation*. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un ensorceleur du niveau 5.
- Attachement spirituel : un genasi d'air embrassant une carrière de prêtre doit choisir un dieu donnant accès au domaine de l'Air et bien évidemment choisir l'Air au titre de l'un de ses deux domaines.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde contre tous les sorts et autres effets basés sur l'air. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux du genasi.
- Respiration inexistante : les genasi d'air ne respirent pas, aussi sont-ils immunisés contre la noyade, la suffocation et les attaques exigeant quelque forme d'inhalation de la cible (comme certains types de poisons).
- Extérieur : les genasi d'air sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : guerrier.
- Ajustement de niveau +1 : les genasi d'air sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Genasi d'eau

Les genasi d'eau sont patients et changent rarement d'avis, préférant user lentement toute adversité, mais ils sont capables de faire preuve d'une grande violence dans les situations extrêmes. Le plus souvent, ils sont neutres. Tous affichent au moins une caractéristique reflétant leur nature quasi élémentaire, comme une peau légèrement écailleuse, humide ou bleue, des cheveux verts ou flottant comme s'ils étaient sous l'eau. Ils s'habillent peu, préférant les vêtements qui ne les gênent pas quand ils sont sous l'eau et qui ondulent tels des vaguelettes quand ils sont secs.

Régions : on trouve le plus souvent les genasi d'eau dans les contrées proches de la Mer des étoiles déchues – Bief de Vilhon, Côte des dragons, Sembie, Aglarond et Chessenta – où les entités extra-planaires de la mer se mêlent aux mortels.

Caractéristiques raciales : les genasi d'eau ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Constitution, -2 en Charisme. Les genasi d'eau sont endurants mais froids et distants.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres. Ils nagent à une vitesse de 9 mètres.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.

- Pouvoir magique : 1 fois par jour – *création d'eau*. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un druide du niveau 5.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde contre tous les sorts et autres effets basés sur l'eau. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux du genasi.
- Les genasi d'eau respirent l'eau en qualité de pouvoir extraordinaire.
- Attachement spirituel : un genasi d'eau embrassant une carrière de prêtre doit choisir un dieu donnant accès au domaine de l'Eau et choisir l'Eau au titre de l'un de ses deux domaines.
- Extérieur : les genasi d'eau sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : guerrier.
- Ajustement de niveau +1 : les genasi d'eau sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Genasi de feu

Les genasi de feu ont le sang chaud et se mettent facilement en colère. Ils sont fiers et n'ont jamais peur de passer aux actes. Le plus souvent, ils sont neutres. Ils ressemblent généralement à des humains, une ou deux caractéristiques inhabituelles reflétant leur nature quasi élémentaire, comme une peau couleur charbon ardent, des cheveux roux flottant comme des flammes ou des yeux luisant lorsque le genasi est en colère. Ils aiment s'habiller simplement et élégamment. Toutefois, leur mode est davantage flamboyante que tapageuse.

Régions : les genasi de feu sont courants à Calimshan, car l'ensemble du pays était autrefois gouverné par des éfrits. On les trouve également à Chult, au Lac de vapeur et à Unther, régions situées près de volcans.

Caractéristiques raciales : les genasi de feu ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Intelligence, -2 en Charisme. Les genasi de feu sont dotés d'un esprit brillant mais ils sont impatients et se mettent facilement en colère.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde contre tous les sorts et autres effets basés sur le feu. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux du genasi.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.
- *Contrôle des flammes* (Mag) : les genasi de feu peuvent réduire à quelques braises un feu normal situé dans un rayon de 3 mètres. Mais ils peuvent également l'attiser pour qu'il ait la luminosité de la lumière du jour et doubler son rayon d'illumination. Ce pouvoir ne modifie en rien la chaleur ou la consommation du foyer, dure cinq minutes et peut être utilisé une fois par jour. Ils se servent de ce pouvoir comme s'ils étaient des ensorceleurs de niveau 5.
- Attachement spirituel : un genasi de feu embrassant une carrière de prêtre doit choisir un dieu donnant accès au domaine du Feu et bien entendu choisir le Feu au titre de l'un de ses deux domaines.
- Extérieur : les genasi de feu sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : guerrier.
- Ajustement de niveau +1 : les genasi de feu sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Genasi de terre

Les genasi de terre sont lents à la détente, fortement ancrés dans leurs traditions et ils prennent leur temps pour réfléchir. Le plus souvent, ils sont neutres. Ils ressemblent généralement à des humains, une ou deux caractéristiques inhabituelles reflétant leur nature quasi élémentaire, comme une peau couleur terre, des traits grossiers ou des yeux aussi noirs que du charbon. Ils préfèrent les couleurs neutres et les vêtements simples. Si certains semblent mettre par inadvertance de la terre sur leurs vêtements, d'autres conservent une apparence propre et raffinée.

Régions : les genasi de terre sont courants dans le Nord, près de l'Épine dorsale du monde, où l'on trouve parfois dans les profondes cavernes des montagnes des *portails* menant au plan de la Terre.

Caractéristiques raciales : les genasi de terre ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Sagesse, -2 en Charisme. Les genasi de terre sont forts et résistants mais quelque peu oublieux et entêtés.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.
- Pouvoir magique : 1 fois par jour – *passage sans traces*. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un druide du niveau 5.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde contre tous les sorts et autres effets basés sur la terre. Ce bonus augmente de +1 par tranche de 5 niveaux du genasi.
- Attachement spirituel : un genasi de terre embrassant une carrière de prêtre doit choisir un dieu donnant accès au domaine de la Terre et bien évidemment choisir la Terre au titre de l'un de ses deux domaines.
- Extérieur : les genasi de terre sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : guerrier.
- Ajustement de niveau +1 : les genasi de terre sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

Tieffelins

Comme ils descendent d'extérieurs maléfiques, ceux qui connaissent leur histoire prennent les tieffelins pour des êtres mauvais et indignes de confiance. Mais si tous les tieffelins ne sont pas maléfiques ou indignes de confiance, il en existe assez pour que ce préjugé persiste. Certains tieffelins affichent des caractéristiques physiques mineures suggérant leur ascendance, comme des oreilles pointues, des yeux rouges, de petites cornes, une odeur de soufre, des pieds fourchus ou une simple aura de mal surnaturelle. Ceux qui descendent de quelque séide infernal d'une divinité de Faerûn ont souvent une marque de naissance correspondant au symbole sacré du dieu en question, voire quelque autre trait propre à sa foi maléfique.

Régions : les tieffelins sont courants en Mulhorande car les dieux mulhorandi se reproduisent souvent avec des mortels. On les trouve également à Unther et Thay, pays dotés d'une longue tradition noire et infernale.

Caractéristiques raciales : les tieffelins ont les caractéristiques suivantes :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Charisme. Les tieffelins sont dotés d'excellents réflexes et d'une grande intelligence, mais ils ont tendance à déranger les individus avec lesquels ils traitent.
- Taille moyenne.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Résistance au froid, au feu et à l'électricité (5).
- Pouvoir magique : 1 fois par jour – *ténèbres*. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un ensorceleur du niveau du tieffelin.
- Bonus racial de +2 à tous les jets de Bluff et de Discrétion.
- Vision nocturne, portée 18 mètres.
- Extérieur : les tieffelins sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : commune, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : roublard.
- Ajustement de niveau +1 : les tieffelins sont plus puissants que les autres races de Faerûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Races puissantes*, page 21.

classes

Presque toutes les informations du chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* s'appliquent aux classes de personnages des Royaumes Oubliés. Ce qui suit développe les spécificités de Faerûn et ne constitue aucunement un simple résumé du *Manuel des Joueurs*.

Régions de prédilection des classes : suite à la description de chaque classe figure une liste de contrées et de cultures susceptibles de faire office de

races puissantes

Certaines des races accessibles aux joueurs dans les Royaumes Oubliés sont sensiblement plus puissantes que celles décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Avant d'interpréter un personnage issu d'une telle race, vous devez obtenir l'approbation de votre MD. Pour maintenir un équilibre de puissance entre les PJ, les personnages issus de ces races doivent être soumis à quelques remaniements. Ainsi, le jeu restera équilibré et divertissant pour tous les participants.

Toutes ces races ont une caractéristique raciale appelée « ajustement de niveau » qui va de 1 à 3.

Lorsque vous créez un personnage de cette race, ajoutez l'ajustement de niveau au niveau de personnage de l'intéressé. Le MD fixe le nombre de points d'expérience avec lesquels il laisse le nouveau personnage commencer. Si le nombre de points d'expérience minimum d'une race puissante est supérieur à ce nombre, vous ne pouvez interpréter un spécimen de cette race. L'équipement de départ de votre personnage est fonction de son niveau effectif, pas de son niveau de classe (si le MD souhaite contourner cette règle et vous laisser jouer un tel personnage, alors votre personnage commence le jeu avec autant de points d'expérience et de pièces d'or que le MD en autoriserait normalement, sans tenir compte des minima précisés ci-dessous).

Par exemple, les PJ du groupe sont de niveaux 3 et 4. Le MD décide donc de laisser de nouveaux PJ commencer avec 2 000 PX plutôt que 0. Ainsi, un joueur peut interpréter un aasimar mais pas un drow. Si le MD décidait de laisser un joueur commencer le jeu avec un drow, il devrait donner à ce personnage 2 000 PX, pas 3 000 (le joueur a déjà la chance d'incarner un personnage issu d'une race puissante, inutile de le laisser de surcroît commencer avec plus de points d'expérience qu'un autre personnage débutant). Votre MD a le dernier mot quant au type de personnages qu'il accepte au sein de sa campagne. Le chapitre 8 donne au MD de nombreux conseils quant à l'interprétation de ces races pour les personnages joueurs.

Comme les personnages issus de ces races sont plus puissants que des personnages classiques de même niveau, ils ne progressent pas aussi rapidement. Ajoutez au niveau de votre personnage l'ajustement de niveau afin d'obtenir votre niveau de personnage effectif (NPE). Dès lors, ce personnage utilise son NPE pour déterminer le nombre de points d'expérience dont il a besoin pour atteindre le niveau suivant. Ce type de personnages commence à jouer avec le nombre minimum de points d'expérience pour constituer des personnages normaux de leur NPE. En ce qui concerne le reste, utilisez le niveau réel du personnage (comme lorsque vous gagnez de nouveaux dons, points de compétences, etc.).

Par exemple, un aasimar a un ajustement de niveau de +1, ainsi Zophas, un paladin aasimar de niveau 1, a un NPE égal à 2 (un niveau de personnage plus l'ajustement de niveau de +1). Comme son NPE s'élève à 2, Zophas commence le jeu avec 1 000 PX, le nombre minimum de PX pour un personnage aasimar de niveau 1. En ce qui concerne son pécule de départ, on considère qu'il s'agit d'un personnage de niveau 2 (900 po selon la table 2–24 de la page 43 du *Guide du Maître*). En atteignant 3 000 PX, il gagnera un niveau de paladin et son NPE passera à 3 (deux niveaux de personnage plus un ajustement de niveau de +1). Il deviendra niveau 3 à 6 000 PX, niveau 4 à 10 000 PX, etc., restant ainsi toujours un niveau derrière un personnage humain ayant le même total d'expérience.

Prenons maintenant l'exemple de Renevelazzon, un ensorceleur drow de niveau 1 de Cormanthor. Les drows ont un ajustement de niveau de +2, aussi son NPE est-il égal à 3 (un niveau de personnage plus un ajustement de niveau de +2). Comme son NPE s'élève à 3, il commence le jeu avec 3 000 PX (et 2 700 po), le nombre minimum de points d'expérience requis pour créer un personnage drow de niveau 1 et l'équipement de départ recommandé pour un PJ de niveau 3. En atteignant 6 000 PX, il gagnera un niveau de roublard et son NPE passera à 4 (deux niveaux de personnage plus un ajustement de niveau de +2). Il deviendra niveau 3 à 10 000 PX, niveau 4 à 15 000 PX, etc., restant ainsi toujours deux niveaux derrière un personnage humain ayant le même total d'expérience.

Ce système permet à votre MD de donner aux joueurs un total d'expérience fixe avec lequel bâtir un personnage, quels que soient sa race et ses classes, tout en conservant le même niveau de pouvoir malgré la différence globale existant entre les races puissantes et les races standards. Par exemple, votre MD donne à chaque joueur 10 000 PX et 9 000 po (cf. page 43 du *Guide du Maître*) pour bâtir son personnage. Michèle crée un roublard drow de niveau 3 (NPE 5), Duane un moine aasimar de niveau 4 (NPE 5), Julia un prêtre humain de niveau 5 et Rich un guerrier svirfnebelin de niveau 2 (NPE 5).

Quand on crée un personnage issu de l'une de ces races, voici la question que l'on doit se poser : le bond de puissance initial vaut-il la réduction de progression de votre personnage à long terme ?

Ainsi, plutôt que d'avoir besoin d'un nombre de points d'expérience égal à son niveau x 1 000 pour atteindre le niveau suivant, votre personnage a besoin d'un nombre de points égal à son NPE x 1 000. Cet ajustement apparaît dans la table 1–2 : tranches d'expérience des NPE.

TABLE 1–2 : TRANCHES D'EXPÉRIENCE DES NPE

PX	NPE = niveau normal	NPE = niveau +1 (aasimar, genasi, tieffelin)	NPE = niveau +2 (drow, duergar)	NPE = niveau +3 (svirfnebelin)
0	1	–	–	–
1 000	2	1	–	–
3 000	3	2	1	–
6 000	4	3	2	1
10 000	5	4	3	2
15 000	6	5	4	3
21 000	7	6	5	4
28 000	8	7	6	5
36 000	9	8	7	6
45 000	10	9	8	7
55 000	11	10	9	8
66 000	12	11	10	9
78 000	13	12	11	10
91 000	14	13	12	11
105 000	15	14	13	12
120 000	16	15	14	13
136 000	17	16	15	14
153 000	18	17	16	15
171 000	19	18	17	16
190 000	20	19	18	17
210 000	–	20	19	18
231 000	–	–	20	19
253 000	–	–	–	20

région natale pour les personnages issus de ladite classe. Par exemple, Narfell abrite de nombreux cavaliers nomades. Barbares, guerriers, rôdeurs et roublards conviennent parfaitement à ce style de vie et on en rencontre beaucoup là-bas. Ainsi, Narfell apparaît dans les régions de prédilection des classes de barbare, guerrier, rôdeur et roublard.

Toutefois, si cela ne vous convient pas, vous n'êtes pas obligé de choisir l'une des régions correspondant à votre classe de personnage. Cependant, n'oubliez pas que la classe de votre personnage a une influence sur ses dons régionaux et le choix de son équipement de départ.

Barbare

Libres du confort et des contraintes de la civilisation, les barbares survivent en des terres où les personnes civilisées ne vivent que sous la protection de murailles épaisses. Pour les barbares, la nature cosmopolite de certaines régions de Faerûn est déroutante. Toutefois, les citadins sont habitués aux curiosités et acceptent généralement les barbares sans sourciller.

La plupart des barbares faerûniens sont humains ou demi-orques. Ils viennent de régions comme les Terres gelées, le Nord, la Rashéménie, mais aussi de diverses tribus des Contrées du Mitan Occidentales. Les barbares nains viennent des étendues glacées septentrionales, des jungles de Chult et de poches dissimulées dans des montagnes et collines reculées. Les barbares elfes sont généralement des elfes sauvages originaires des chaudes forêts méridionales, comme la Wealdath ou le Bois de Chondal. Les seules tribus de barbares halfelins connues vivent au plus profond du Bois de Chondal et ne s'aventurent que rarement hors de l'étreinte végétale de la forêt.

Les barbares d'autres races sont rares mais pas totalement exclus. Ainsi, on trouve parfois des barbares demi-elfes parmi les tribus humaines originaires du Nord et des Contrés du Mitan Occidentales, ou encore dans le Bois de Yuir, où humains et elfes cohabitent depuis des générations. Les drows, elfes de la lune, elfes du soleil, gnomes et planaires embrassant une carrière de barbare sont le plus souvent des individus qui furent pour une raison ou une autre élevés parmi des peuplades barbares.

Régions de prédilection des personnages : les régions dans lesquelles on trouve communément des barbares sont le Bois de Chondal (halfelins sages-spectres et elfes sauvages), Chult, les Terres de la Horde, les îles Moonshae, Narfell, les îles Nélanthères, le Nord, la Rashéménie, la Vaasie et les Contrées du Mitan Occidentales. En outre, les nains d'écu, elfes sauvages, elfes des bois et demi-orques donnent naissance à des barbares.

Barde

Les bardes faerûniens écrivent des sagas héroïques et chantent des exploits. Dans les Vaux et dans les étendues sauvages du Nord, une société en grande partie secrète appelée les Ménestrels recrute de courageux bardes d'alignement bon pour mener un combat millénaire contre les forces du mal. Bien que tous les bardes ne soient pas des Ménestrels, les nobles exploits de cette société confèrent à l'ensemble des bardes une aura héroïque qu'ils n'ont pas forcément dans d'autres mondes. Les bardes d'alignement bon ne faisant pas partie des Ménestrels se comportent souvent comme tel, ce qui explique que les gens du peuple se tournent souvent vers eux, et pas simplement pour entendre quelques belles chansons.

Régions de prédilection des personnages : les bardes se trouvent un peu partout, notamment en Amn, Chessenta, Cormyr, dans les Vaux, sur la Côte des dragons, à Éternelle-rencontre, Luiren, Impiltur, dans les îles Moonshae, à Lunargent, dans le Téthyr, le Thesk, l'Unther, le Vaste, à Eauprofonde et dans les Contrées du Mitan Occidentales.

Les nains d'or, elfes de la lune, elfes du soleil, halfelins pieds-légers et halfelins vaillants produisent également des bardes.

Druide

À l'instar des prêtres, les druides de Faerûn reçoivent leurs sorts d'une divinité patronne précise. Il s'agit toujours d'un dieu de la nature ou des animaux. Cependant, les druides ne font pas nécessairement la différence entre la nature et les forces divines qui parcourent celle-ci. Si bon nombre de gens ne pensent qu'aux forêts quand on leur parle de druides, il faut savoir que ces derniers vivent également dans les montagnes, déserts, lacs et marais de Faerûn.

Les dieux de la nature incluent Chauntéa, Eldath, Gwaeron Bourrasque, Lurue, Malar, Mailikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Talos, Ubtao, Ulutiu, Umberlie, Anhur, Isis, Osiris, Sebek, Seth, Thard Harr, Aerdrië Faenya, Angharradh, Sashalas des Abîmes, Rillifane Rallathil, Baervan Ermiterrant, Segojan Hanteterre et Sheela Peryroyl.

Mailikki, qui est connue pour le nombre de druides et de rôdeurs lui vouant un culte, affiche des vœux spirituels bien plus souples que la plupart des dieux que vénèrent les druides dans les Royaumes Oubliés. Les druides de Mailikki sont capables d'utiliser les armes et armures standards des rôdeurs (toutes les armes courantes et de guerre, toutes les armures légères et intermédiaires, et tous les boucliers) sans violer le sens de leurs vœux spirituels.

Les instruments de musique faerûniens

Certains bardes chantent, content ou dansent et d'autres jouent d'instruments de musique connus, comme la mandoline, la lyre, le tympanon et la harpe. Cependant, il existe des bardes jouant d'instruments propres à Faerûn.

Corne à chants : une flûte à bec, populaire partout, sauf lorsque l'on a la gueule de bois.

Flûte d'oiseau : également appelée shalme, il s'agit tout simplement de la flûte de Pan. Elle est sacrée pour Lliira et les satyres. Elle est également populaire auprès des groupes d'elfes sauvages et des bois.

Glaure : une courte corne courbe qui n'est pas sans rappeler une corne d'abondance. Équipée de pistons, elle produit un son semblable à celui d'une trompette par vent fort. Les elfes du soleil l'emploient, les halfelins l'adorent et les humains l'aiment ou la détestent. Une glaure dénuée de pistons est une goune et produit le son d'une triste corne résonnant dans la brume.

Gong de guerre : un gong construit à partir d'un ou plusieurs boucliers, en général ceux d'ennemis vaincus. On en joue à l'aide de maillets ou, dans les cas extrêmes, de marteaux de guerre. Gobelins et nains se font fort de construire chacun à leur tour de gigantesques gongs de guerre et de reprendre les boucliers dérobés par leurs ennemis.

Longuecorne : la flûte faerûnienne, courante dans les zones civilisées et chez les elfes.

Shaume : un instrument à deux anches, comparable à un hautbois ou à un basson primitifs, populaire chez les gnomes.

Tambourinet : un tambour à deux peaux dont jouent souvent à toute vitesse les guerriers qui souhaitent apporter la preuve de leur courage sans avoir à frapper sur quelqu'un.

Tantan : le tambourin, populaire chez les halfelins et les humains du sud des Vaux. Les nains, qui préfèrent les percussions plus franches, ne l'aiment guère.

Thelarr : un simple instrument à hanche, également appelée siffle-canne. Un instrument qu'il est facile d'enseigner et qui est si bon marché que les bardes en offrent souvent aux enfants.

Tocken : un jeu de clochettes ciselées, ovales et à deux ouvertures dont on joue comme d'un carillon, en particulier dans les civilisations souterraines dont les édifices offrent d'excellentes sonorités.

Yarting : une guitare, de plus en plus populaire à Faerûn depuis qu'elle est sortie d'Amn et de Calimshan, il y a de cela quarante ou cinquante ans.

Zulkoune : un orgue à pompes complexe et plus ou moins portable, associé pour beaucoup aux zulkirs de Thay, dont les esclaves transportent de tels instruments dans leurs chariots afin de jouer la musique nécessaire aux sorts de leur maître.

Régions de prédilection des personnages : les régions sur lesquelles règnent les druides incluent : Aglarond, le Bois de Chondal, Chult, le Grand-Val, la Haute-Forêt, les îles Moonshae, le Nord, le Vaste, le Bief de Vilhon et les Contrées du Mitan Occidentales.

Les elfes de la lune, les elfes du soleil, les elfes sauvages, les elfes des bois, les halfelins sagespectres et les halfelins pieds-légers produisent également des druides susceptibles de partir à l'aventure.

Ensorceleur

Les ensorceleurs (et les magiciens) pratiquent ce que les Faerûniens appellent l'Art, l'étude et la pratique des sciences profanes. Le commun des Faerûniens ne fait guère la différence entre les rigoureuses études du magicien et les us mystérieux de l'ensorceleur. Toutefois, il existe une féroce rivalité entre les deux traditions. Nombre de magiciens prennent les ensorceleurs pour des amateurs au service de puissances sinistres que nul ne devrait réveiller. Certains ensorceleurs voient les magiciens comme des individus arrogants, pompeux, qui dissimulent délibérément la magie derrière quelques enfantillages et connaissances obtuses.



Un ensorceleur jetant un sort pendant une escalade

Illustration de Sam Wood

Certaines régions tolèrent davantage que d'autres la présence d'ensorceleurs sur leur sol. Aglarond, un royaume forestier sur lequel règne l'impérieuse reine ensorceleuse connue sous le nom de la Simbule, est, peut-être, le meilleur exemple d'un tel endroit. Malgré les différentes réactions régionales à l'égard des ensorceleurs, leurs talents semblent équitablement répartis, aussi bien dans le monde que parmi les diverses races, à la seule exception des nains nés avant la Bénédiction du Tonnerre.

Fidèles à leur penchant pour le chaos, les ensorceleurs vénèrent tous types de divinités. Mystra, Oghma, Séluné et Shar sont populaires auprès des ensorceleurs car ils entretiennent un lien particulier avec la magie. Lathandre, Shaundakul, Sunie, Tempus et Tymora auprès des ensorceleurs partant à l'aventure. En plus des familiers dont il est fait mention dans le *Manuel des Joueurs*, vous trouverez ci-dessous de nouvelles créatures proposées aux ensorceleurs des Royaumes Oubliés :

Familier	Faculté spéciale*
Araignée velue**	Morsure venimeuse, vision dans le noir
Lézard	Confère un bonus de +2 aux jets d'Escalade
Pieuvre	Confère un bonus de +2 aux jets de Détection

* Seuls les pouvoirs précédés de la mention « confère » sont transmis au PJ ; les autres concernent uniquement le familier.

** Cette créature est décrite dans *Les Monstres de Faerûn*. Une araignée velue bénéficie d'un score d'Intelligence, se transforme en une créature magique (pas une vermine) et perd son immunité contre les pouvoirs et sorts influençant l'esprit.

Le don Familier supérieur (cf. page 34) propose d'autres familiers, plus puissants.

Régions de prédilection des personnages : on trouve des ensorceleurs dans les régions suivantes : Aglarond, Calimshan, la Côte des dragons, le Grand-Val, la Haute-Forêt, le Lac de vapeur, la Mulhorande, les îles Nélanthères, le Shaar, Lunargent, Téthyr et les Contrées du Mitan Occidentales. Les nains d'or, elfes sauvages et halfelins pieds-légers aiment également pratiquer la magie des ensorceleurs.

Les cercles druidiques

En ces lieux où le culte de la nature sauvage est menacé (en particulier les forêts), les druides restent, œuvrant pour purger les êtres vivants de toute maladie, pour protéger leurs progénitures et ressources, et pour ralentir ou mettre un terme à la déforestation, aux incendies et au développement des routes. Les druides se réunissent le plus souvent dans des clairières, le nom et l'habitude de se placer en cercle viennent de cette coutume.

Il existe même des cercles druidiques à Eauprofonde et dans d'autres grandes villes. Ceux-ci se réunissent alors dans les temples, parcs et caves dotés d'un filet d'eau ou d'une source, voire d'un simple sol de terre. Certains cercles ne se réunissent que rarement en un même lieu, communiquant alors par le biais de la magie ou d'un membre voyageant sans cesse, qui sert ainsi d'intermédiaire entre ses semblables.

Le concept de cercle se rapporte également aux cycles naturels et au fait que les créatures de divers races, rangs et compétences peuvent (et doivent) œuvrer ensemble. Les cercles ne proposent aucun rang officiel en dehors de celui d'Orateur (porte-parole). Ceci dit, les membres constituent toujours une hiérarchie du becquetage basée sur l'âge, la sagesse et la puissance druidique. Tout druide peut quitter un cercle s'il n'est plus en accord avec sa ligne de conduite générale, mais le cercle dans sa totalité décide de ses activités. Nombre de cercles accueillent en leur sein des rôdeurs, elfes des bois, voire dryades et sylvaniens. La plupart abritent moins d'une douzaine de druides.

Les chasseurs, bûcherons et fermiers désireux de défricher une terre ou d'étendre une propriété déjà existante sont invités à consulter le clergé local de Silvanus, Eldath, Mailikki et autres divinités semblables, ou encore les rôdeurs, pour savoir si un cercle est actif dans les environs. Mieux vaut travailler avec ce cercle plutôt que de se mettre en travers de son chemin et d'entrer en guerre contre lui.

Les îles Moonshae et les terres de l'Enclave d'émeraude situées à l'embouchure du Vilhon abritent la plus grande concentration de druides. En ces deux lieux, où ils détiennent autant de pouvoir que d'influence, les druides agissent au grand jour et se réunissent dans des bosquets sacrés. Par contraste, la puissance des druides s'est réduite à une peau de chagrin dans les Vaux, où le Cercle de Valombre et le Valbataille Sept furent anéantis dans les décennies passées, et où le Cercle de Yévène fut rasé il y a de cela bien longtemps.

Je ne connais qu'une poignée de cercles actifs. Les Sentinelles de Sevreld, qui se réunissent au Bosquet du vieux champignon de la Haute-Forêt, au nord-est de Sécombre, œuvrent pour éviter que des routes ne balafrent la forêt. La Grande danse, une communauté de druides vivant dans les vastes vallées reculées des Pics du tonnerre et parcourant cette chaîne, aide les créatures sylvestres qui surveillent et protègent la Cour dansante. Le tout jeune Anneau des épées œuvre à la purification et au rajeunissement du Bois du Padhiver, traque les groupes de gnolls, gobelours et hobgobelins y trouvant refuge, et chassent ceux qui recherchent les tombes et ruines au plus profond de la forêt. Le Flamenar (« les mains contre le feu ») œuvre en Amn pour reboiser les collines et pour venir à bout des tempêtes de poussière qui empoisonnent l'est de Crimmor et de Purskul. Et l'Étoilée Six (baptisé ainsi d'après la mare paisible autour de laquelle les druides se réunissent) travaillent désormais dans le nord de la Forêt de Mir, où des nuées de monstres et d'étranges créatures perverties attaquent toutes les terres situées au sud de la Rivière Ith.

Il ne s'agit que de quelques-uns des très nombreux cercles.

Certains n'en tiennent aucun compte, se raillant de ses « amoureux des fleurs », mais je dois vous prévenir que bien peu d'herbes et de plantes nous seraient aujourd'hui utiles sans les cercles druidiques de Faerûn.

– Beldrith Tarlelntar, Sage des Anciennes Coutumes, Maison de la Porte Penchée, Scornubel

Les runes magiques

Tout ensorceleur ou magicien de Faerûn qui le désire peut s'affubler d'une rune ou d'un sceau magique signant ses œuvres. Il s'agit parfois de simples marques de propriété, mais mieux vaut partir du principe que toute rune gravée sur une porte ou une borne renferme un sort attendant patiemment qu'on le déclenche – le plus souvent en manipulant l'objet ou bien en lui lançant un sort. Le phénomène déclencheur peut être une race, un sexe, une heure, un lieu, la présence d'une substance magique, etc.

De tels sorts sont généralement de nature défensive, bien que capable de faire beaucoup de mal. *Piège à feu, runes explosives, sceau du serpent* et *symbole* sont les plus courants. Cependant, les rumeurs parlent d'étranges sorts, toujours plus meurtriers, conçus pour protéger la rune d'un mage.

Il n'y a pas deux runes magiques qui soient identiques. Un modèle de rune déjà existant ne fonctionnera pas s'il ressemble par hasard à celui d'un autre mage (qu'il soit actif ou disparu). La plupart des lanceurs de sorts de Faerûn se choisissent une rune pour la vie puis n'en changent plus.

Grâce à la volonté de la déesse Mystra en personne, la Très Haute profère une lourde malédiction à l'encontre de ceux qui utilisent avec fourberie la rune d'une autre créature. Comme les vieux vers de l'apprenti le disent si bien :

« Quand on use de magie,
Ce n'est jamais, jamais, à des fins de duplicité. »

– Elminster de Valombre

Guerrier

Les guerriers sont chez eux au sein de presque toutes les sociétés de Faerûn. Si l'on chante rarement leurs louanges, c'est tout simplement parce que leurs talents sont particulièrement courants. Toutefois, de grands souverains, comme Randal Morn, Bruenor Marteau de Guerre ou encore feu le roi du Cormyr Azoun IV, sont de fantastiques guerriers, dont la réputation dépasse de loin l'allonge de leur épée. Bien entendu, nombre ont profité de leurs talents de guerriers pour sombrer dans l'infamie, comme Gondegal le Roi Perdu, ou encore le célèbre assassin Artémis Entreri.

Certains pays abritent des ordres militaires ou chevaleresques réputés. Ainsi, le Cormyr est connu pour son armée, surnommée les Dragons Pourpres. Le Téthyr dispose de plusieurs ordres chevaleresques, le plus ouvert étant les Champions Vigilants (qui vénèrent Heaum) et les Chevaliers Kuldar de Barakmordin (qui vénèrent la triade composée d'Ilmater, Torm et Tyr).

Régions de prédilection des personnages : toutes les régions de Faerûn produisent de bons guerriers. Cependant, les pays qui suivent sont particulièrement connus pour leurs excellents combattants : Aglarond, Amn, Anauroch, Calimshan, Chessenta, Cormyr, les Vaux, Damarie, la Côte des dragons, Éternelle-rencontre, Luiren, les Terres de la Horde, Impiltur, le Lac de vapeur, Lantan, la Mer de lune, les îles Moonshae, la Mulhorande, Narfell, les îles Nélanthères, le Nord, la Rashéménie, Sembie, le Shaar, Tashalar, Téthyr, Thay, Unther, le Vaste, le Bief de Vilhon, Eauprofonde et les Contrées du Mitan Occidentales. En outre, les nains gris, nains d'or, nains d'écu, drows, elfes de la lune, gnomes des profondeurs, gnomes des roches, halfelins pieds-légers et halfelins vaillants font de bons guerriers.



Moine Tiefling

Illustration de Sam Wood

Magicien

À l'instar de tous ceux qui vous transforment en champignon vénéneux d'un simple regard, les magiciens sont habituellement respectés ou craints du commun des Faerûniens. Les plus puissants mortels de Faerûn sont de célèbres magiciens comme Elminster, Manshoon et Szass Tam. Ayant vécu des siècles (empruntant parfois la voie des liches et la mort éternelle), ces dangereux magiciens acquièrent, au fil du temps, sagesse et force en matière d'Art.

La plupart des magiciens apprennent les principes fondamentaux de l'Art en qualité d'apprentis placés sous la tutelle de magiciens plus expérimentés. Cette forme d'instruction lente est fiable, sans compter que le travail effectué par l'apprenti lui permet de payer ses études. D'autres soi-disant magiciens obtiennent un diplôme dans une université de magie, qui sont courantes à Lantan et Halruaa au sud, mais inconnues dans les parties septentrionales de Faerûn.

Au nord d'Halruaa, la meilleure université de magie se trouve à Lunargent. Des universités de magie, plus petites, ont également poussé à Eauprofonde, en Sembie, à Chessenta, dans le Bief de Vilhon, à Impiltur et au Téthyr, sans oublier qu'une école d'illusionnistes vient d'ouvrir ses portes en Damarie. Les méthodes pédagogiques dont se servent les Magiciens Rouges de Thay sont également efficaces, même si la moitié des élèves qui entreprennent de telles études meurent dans d'atroces souffrances durant leur instruction.

Les magiciens ont également accès aux nouveaux familiers dont il est fait mention dans la partie réservée aux ensorceleurs.

Régions de prédilection des personnages : voici les régions où les magiciens restent relativement courants : Calimshan, Chessenta, Cormyr, Damarie, Éternelle-rencontre, Halruaa, le Lac de vapeur, la Mulhorande, la Rashéménie, Sembie, Lunargent, Téthyr, Thay, Unther, Eauprofonde et les Contrées du Mitan Occidentales. Les races ayant

Les runes magiques et la malédiction de Mystra

Tous les utilisateurs de magie profane se créent un sceau ou une rune personnel. Cette rune permet d'identifier des affaires, qu'il s'agisse d'un avertissement ou d'une signature. En qualité de déesse de la magie, Mystra protège les puissants lanceurs de sorts (au-dessus du niveau 10) calomniés par des individus utilisant leur rune à des fins de duplicité. Tout individu (lanceur de sorts ou non) copiant le sceau d'autrui, dans le dessein de se jouer de lui ou d'usurper son identité, doit effectuer trois jet de Volonté (DD 15) pour éviter les effets de la triple malédiction de Mystra.

Si l'offenseur rate le premier jet, il perd 2 points de Force permanents.

Si l'offenseur rate le deuxième jet, il perd 2 points d'Intelligence permanents et est affecté par le sort *débilité*.

Si l'offenseur rate le troisième jet, il perd 2 points de Sagesse permanents mais également tous les sorts supplémentaires acquis grâce à une caractéristique élevée, et ce pendant un mois.

adopté des traditions semblables incluent les drows, elfes de la lune, elfes du soleil, elfes des bois, gnomes des profondeurs et gnomes des roches, qui se spécialisent souvent en illusionnistes.

Moine

Les ordres monastiques naissent généralement dans les terres humaines civilisées. Parmi les humains, les premiers ordres monastiques de Faerûn apparurent simultanément en Amn et au Calimshan, certains ordres ayant immigré d'autres mondes et des terres orientales de Kara-Tur. Contrairement aux prêtres et aux druides, les moines ne choisissent pas forcément de divinité patronne (même si la plupart le font), tout comme ils n'ont pas l'obligation d'entrer dans l'une des écoles mentionnées dans l'encadré *Les ordres monastiques*. Si votre personnage moine appartient à un groupe monastique différent, votre MD et vous devez au moins lui donner un nom et le mettre en rapport avec les groupes cités ci-dessous.

La plupart des Faerûniens sont capables de gagner des niveaux dans une autre classe avant de retrouver les voies d'un moine, et donc d'acquérir davantage de niveaux de moine. Il s'agit là d'une exception à la règle traitant des anciens moines, page 43 du *Manuel des Joueurs*. Les descriptions fournies dans l'encadré *Les ordres monastiques* précisent les possibilités de multiclassage selon chaque ordre. Le personnage peut donc gagner des niveaux de moine et d'une autre classe sans pénalité. La violation de ces nouvelles limites (se multiclasser dans une classe n'étant guère approuvé par l'ordre) met un terme au développement du moine, comme le veulent les règles habituelles. Comme vous le verrez dans les descriptions de l'encadré, certains ordres imposent d'autres restrictions quant au multiclassage. Si un moine viole l'une de ces restrictions, il ne peut plus progresser dans cette classe.

Régions de prédilection des personnages : voici les régions où l'on trouve le plus de moines : Amn, Calimshan, Damarie, la Mulhorande, le Lac de vapeur et Lunargent. Culturellement, les halfelins vaillants apprécient la classe de moine.

Paladin

Aujourd'hui, Piergeiron Paladinson, le doux seigneur d'Eauprofonde, est certainement le paladin le plus connu de Faerûn. Bien que ses aventures relèvent désormais du passé, il représente les seigneurs d'Eauprofonde, avec justesse, compassion et un courage inébranlable. Nombre de jeunes paladins prennent exemple sur lui.

Tous les paladins de Faerûn sont dévoués à une divinité patronne, choisie au début de leur carrière. À l'instar de ceux des autres mondes, les paladins de Faerûn doivent être d'alignement loyal bon. De son côté, le dieu du paladin doit être loyal bon, loyal neutre ou neutre bon. Par exemple, Heaum le

Les ordres monastiques

Il existe des douzaines d'ordres monastiques à Faerûn. La plupart sont de petits cercles n'abritant pas plus d'une dizaine de membres vivant au cœur de monastères reculés. Quelques ordres abritent des centaines de membres et exercent leur influence sur des nations entières. Voici quelques-uns des ordres les plus importants :

La Conscience solaire (alignement bon ou neutre) : l'allégeance à cette communauté répandue mais désorganisée varie suivant les groupes, certains vénérant Lathandre, d'autres Séluné et quelques-uns Sunie. À l'instar de l'Ordre ancien, l'ordre de la Conscience solaire dispose de monastères cachés au cœur d'étendues sauvages. Les membres de l'Ordre peuvent gagner des niveaux dans une autre classe tant que leur niveau de moine reste leur niveau de classe le plus élevé.

Les Fourbus (alignement bon) : de tous les dieux les plus populaires de Faerûn, Ilmater est celui qui semble le plus associé à un ordre de moines agissant totalement en son nom. Les Fourbus peuvent librement se multiclasser en prêtre, champion divin, dévot profane, disciple divin, hiérophante et quêteur divin d'Ilmater. Les Vaux n'abritent pas de monastère connu, mais des moines d'Ilmater y passent souvent, se rendant dans les temples consacrés à ce dieu lorsqu'ils ne trouvent pas d'autre refuge.

La Lune noire (alignement mauvais) : Shar est vénérée par une puissante communauté de moines disposant de temples publics en des régions gouvernées par de maléfiques suzerains ou se dissimulant dans les collines, ruelles ou dans l'Outreterre. La plupart des moines de la Lune noire sont humains. Toutefois, ils accueillent parfois un demi-orque, un reflet ou un drow. Les moines de la Lune noire peuvent se multiclasser librement en ensorceleur tant qu'il n'y a pas plus de deux niveaux de différence entre leur niveau de moine et celui d'ensorceleur.

La Main étincelante (alignement neutre) : l'ordre de la Main étincelante est l'un des plus vieux ordres de moines d'Amn. Ceux-ci combinent leur foi en Azouth et la pratique de la magie à leur dévotion monastique. Les mesures énergiques de l'Amn concernant la pratique de la magie ont poussé certains groupuscules de la Main étincelante vers la clandestinité et d'autres à fuir le pays. Les moines de la Main étincelante peuvent librement se multiclasser en magicien tant que leur niveau de moine est supérieur ou égal à leur niveau de magicien.

La Mort longue (alignement mauvais) : l'ordre de la Mort longue voue un culte au concept de mort sans véritablement se soucier de la divinité qui la donne. Ces moines sont plus que désireux de partager la mort et ses préliminaires, à savoir la douleur, avec autrui. Les prêtres de l'ancien dieu de la mort, Myrkul, se voient comme des éléments indispensables des projets à long terme de leur divinité. Kelemvor (l'actuel dieu de la mort) les considère comme des ennemis mais est au moins heureux qu'ils ne fassent pas activement des morts-vivants leur spécialité. Velsharoon (le dieu de la nécromancie et des morts-vivants) souhaite les courtiser mais ne sait pour l'instant pas comment s'y prendre. Les moines de la Mort longue peuvent se multiclasser librement en guerrier, assassin et chevalier noir. Cet ordre est assez puissant à Thay mais ne bénéficie pas de l'aval ou de la coopération des Magiciens Rouges.

L'Ordre ancien (alignement neutre, parfois bon, rarement mauvais) : les moines de l'Ordre ancien ne vénèrent aucun dieu mais se vouent à une philosophie adoptée par une divinité qui est aujourd'hui morte ou qui n'a jamais existé sur le Plan Matériel de Toril. Les moines ne sont pas d'accord à ce sujet. Toutefois, l'identité de ce dieu n'est guère importante. Tout ce qui compte est son message. L'Ordre ancien ne dispose d'aucun monastère de grande taille mais s'est considérablement déployé à Faerûn. Les moines de l'Ordre ancien peuvent librement se multiclasser en roublard, ensorceleur et maître des ombres. Toutefois, ils doivent posséder plus de niveaux de moine que l'ensemble des niveaux de leurs autres classes.

Le Poing de Hin (alignement neutre ou bon) : les halfelins de Luiren croient au pouvoir de l'individu capable de se maîtriser et de maîtriser le monde. Les moines entreprenants de Luiren fondent parfois des monastères dans le nord. Bien que seuls les halfelins puissent étudier le Poing de Hin en Luiren, certains monastères de cet ordre situés en d'autres contrées acceptent les gnomes et les nains, quoique à titre exceptionnel. Les moines de l'ordre du Poing de Hin peuvent se multiclasser librement en guerrier, rôdeur ou paladin (généralement de Yondalla).

La Rose jaune (alignement bon ou neutre) : également connus sous le nom des Disciples de saint Sollars, ces adorateurs d'Ilmater des Contreforts de la terre de Damarie sont connus pour leur loyauté envers leurs alliés et leur férocité à l'encontre de leurs ennemis. Grandement respectés pour tout ce qui touche aux questions de vérité et de diplomatie, les moines travaillent dur pour survivre dans leur sanctuaire reculé. Ils voyagent souvent en compagnie de paladins d'Ilmater, en particulier ceux de l'ordre du Calice doré. Ils peuvent librement se multiclasser en rôdeur et en maître des ombres.

Les ordres de paladins spéciaux

Certaines fois permettent aux paladins de gagner des niveaux dans d'autres classes, puis de poursuivre leur progression de paladin, précisément comme le font les moines. Voici quelques ordres de paladins :

Azouth : plutôt que de gagner des niveaux de paladin tout au long de leur carrière, les rares paladins du Très Haut progressent quelque temps dans cette classe puis se consacrent pleinement à la magie. Les paladins d'Azouth ne peuvent donc pas se multiclasser en toute liberté.

Chauntéa : les paladins de la déesse du grain sont rares. Ils accordent autant de valeur à la compassion qu'au courage et passent énormément de temps à aider les gens du commun dans les zones rurales. Ils peuvent librement se multiclasser en prêtre, champion divin et disciple divin.

Heaum : les paladins du Veilleur préfèrent œuvrer contre le mal et l'anéantir plutôt que d'en réparer les dommages. Tout laisse à penser qu'ils sont austères et qu'ils ne s'efforcent guère d'aider leur prochain. Ils peuvent se multiclasser librement en guerrier, prêtre, champion divin, dévot profane et chevalier Dragon Pourpre.

Ilmater : les paladins du Dieu Brisé protègent les faibles et utilisent leurs pouvoirs de soins en faveur de tous ceux qui ont besoin d'eux. Ils n'hésitent pas à combattre le mal mais préfèrent prendre quelques instants pour soigner un mourrant plutôt que de sacrifier une vie en partant à la poursuite d'une créature maléfique. Ils peuvent se multiclasser librement en prêtre, champion divin, disciple divin et hiérophante.

Kelemvor : les paladins du Seigneur des Morts se consacrent à la traque et à la destruction des morts-vivants. Certains restent paladin tout au long de leur carrière. D'autres commencent paladin puis quittent cette voie pour entreprendre une carrière de rôdeur ou de prêtre. Il leur est impossible de se multiclasser en toute liberté.

Lathandre : les paladins du Seigneur du Matin comptent parmi les héros les plus populaires de Faerûn. Ils se sont plus ou moins organisés (en compagnie d'autres guerriers dévoués au dieu) en un ordre saint appelé l'ordre d'Aster. Au sein de leur Église, les paladins sont généralement plus conservateurs et soucieux de la tournure des événements que les prêtres, généralement d'alignement neutre plutôt que loyal. Ces paladins peuvent se multiclasser librement en prêtre, champion divin, disciple divin, hiérophante et chevalier Dragon Pourpre.

Moradin : le Forgeur d'Âmes dispose d'un petit nombre de paladins, mais les nains qui décident d'emprunter cette voie agissent souvent en qualité de champions de tout le panthéon nain, mariant ainsi toutes les vertus des dieux nains. Ils peuvent se multiclasser librement en prêtre, guerrier, champion divin, protecteur nain et lanceur de runes.

Sunie : les paladins de la Coiffe de Feu sont les défenseurs de la beauté. Ils traquent et anéantissent les créatures particulièrement hideuses dans leurs maléfices. Ils sont généralement très sûrs d'eux et particulièrement efficaces quand il s'agit de terrasser quelques morts-vivants. Ils peuvent se multiclasser librement en champion divin. Bien qu'il s'agisse d'un dieu chaotique bon, les paladins ont le droit de choisir Sunie en guise de divinité patronne. Il s'agit d'une exception à la règle habituelle selon laquelle on doit toujours choisir un saint patron d'un alignement différent d'un cran au pire.

Torm : les paladins du Vrai Dieu défendent les faibles, combattent le mal et observent le moral nécessaire pour des serviteurs d'un dieu servant lui-même le juste Tyr. Ils peuvent se multiclasser librement en quelque autre classe.

Tyr : les paladins du Dieu Juste constituent le premier rang des guerriers luttant contre le mal et le mensonge. Souvent, ils sont à la tête d'armées ou de groupes d'aventuriers servant leur cause. Ils peuvent se multiclasser librement en prêtre, guerrier et champion divin.

Yondalla : les paladins de la Protectrice et de la Pourvoyeuse sont rares. Toutefois, dans les contrées à majorité halfeline, comme la Luiren, ils servent leurs concitoyens à l'aide de leur épée et de leur bouclier. Ils peuvent se multiclasser librement en moine.

Vigilant (loyal neutre) et Chauntéa la Mère Nourricière (neutre bonne) disposent parmi leurs disciples de paladins loyaux bons. Sunie, la déesse de la beauté, de l'amour et de la passion, constitue l'exception à la règle. En effet, parmi ses disciples figurent des paladins alors que son alignement est chaotique bon. Pour plus d'informations sur les paladins de Faerûn, reportez-vous à l'encadré *Les ordres de paladins spéciaux*.

Régions de prédilection des personnages : les paladins viennent le plus souvent des régions suivantes : Cormyr, les Vaux, Damarie, Luirèn, Mulhorande, Lunargent, Téthyr et Eauprofonde.

Les nains d'écu et halfelins vaillants deviennent parfois des paladins respectivement dévoués aux dieux des panthéons nain et halfelin.

Prêtre

Les prêtres de Faerûn fonctionnent de la même manière que ceux du *Manuel des Joueurs*, excepté que nul prêtre ne se contente de servir une cause, une philosophie ou une source de pouvoir divin abstraite. Les divinités torilienes sont bien réelles et les événements récents les ont forcées à prêter bien plus d'attention à leurs disciples mortels.

Tous les prêtres de Faerûn servent un dieu (d'ailleurs, la plupart des Faerûniens ont une divinité pour saint patron). En effet, sans dieu, il est tout simplement impossible d'acquérir quelque pouvoir divin (comme les sorts divins). On ne peut avoir plus d'un dieu à la fois, mais il reste possible d'en choisir un nouveau quand on change d'avis. Vous n'avez pas le droit de vous multiclasser si vous vous décidez pour une classe nécessitant une divinité patronne, sauf si cette dernière constitue un choix acceptable dans le cadre de la nouvelle classe. Par exemple, vous ne pouvez vous multiclasser en druide, sauf si votre divinité patronne est un dieu de la nature (en effet, tous les druides ont un dieu de la nature en guise de saint patron). Mais vous pouvez aussi contourner cette restriction en abandonnant votre dieu actuel sans ménagement (cf. *Changer de divinité*, chapitre 5). Pour plus d'informations sur les dieux patrons, reportez-vous à la partie *Religion* du présent chapitre.

En certaines contrées, le culte de différents dieux se fait au sein du même temple. Par exemple, nombre de petites villes de nains abritent un seul et unique temple pour l'ensemble des dieux nains. De son côté, le peuple de Rashéménie vénère Chauntéa, Mailikki et Mystra dans les mêmes endroits. Les prêtres de ces temples n'ont qu'un dieu en guise de patron, mais tous ne partagent pas le même.

Régions de prédilection des personnages : les prêtres de différents dieux apparaissent dans différentes contrées. Pour plus de détails, reportez-vous à la table 1–3 : dieux de prédilection selon les régions.

Rôdeur

D'immenses régions de Faerûn sont recouvertes de vénérables forêts et peuplées de créatures fantastiques. Aux côtés des druides, de quelques barbares et de prêtres de divinités comme Silvanus et Mailikki, les rôdeurs de Faerûn sont les maîtres des grands espaces.

Mais contrairement aux prêtres, druides et paladins, les rôdeurs faerûniens ne sont pas obligés de choisir une divinité patronne avant le niveau 4 et donc l'acquisition de sorts divins (sans dieu, un rôdeur ne peut lancer de sorts). Nombre de rôdeurs choisissent une divinité patronne avant le niveau 4, mais d'autres commencent par se consacrer à la nature plutôt qu'aux dieux. Cependant, les rôdeurs aux motivations inhabituelles (comme ceux qui traquent les morts-vivants) choisissent des dieux différents.

Les rôdeurs bons du Nord œuvrent souvent de concert avec des organisations comme les Ménestrels. D'ailleurs, certains rejoignent même cette communauté. Ceci étant dit, tous les rôdeurs de Faerûn ne sont pas d'alignement bon. Ainsi, des lieux comme la forêt de Cormanthor et la Haute-Forêt sont de véritables champs de bataille – des rôdeurs bons cherchant à

Table 1–3 : dieux de prédilection selon les régions

Dieu	Région de prédilection
Anhur	Chessenta
Aurile	Le Nord
Azouth	Calimshan, Chessenta, Halruaa, Lantan, Sembie
Baine	Amn, Mer de lune, Thay
Beshaba	Îles Nélanthères
Cavalière Rouge	Chessenta, Mulhorande
Chauntéa	Aglarond, Amn, Cormyr, les Vaux, îles Moonshae, Rashéménie, Tashalar, Thesk, le Vaste
Cyric	Amn, Mer de lune, îles Nélanthères
Déneïr	Cormyr, le Nord, Sembie, Lunargent, Contrées du Mitan Occidentales
Eilistraée	Elfes, Haute-Forêt, Lunargent, Eauprofonde
Eldath	Le Nord, le Vaste, Bief de Vilhon
Faerûnien	Lac de vapeur, Unther (libre), panthéon d'Eauprofonde
Gond	Lantan, Mulhorande
Heaum	Cormyr, Côte des dragons, Téthyr, Bief de Vilhon, Contrées du Mitan Occidentales
Hoar	Chessenta
Ilmater	Calimshan, Damarie, Impiltur, Téthyr
Kelemvor	Contrées du Mitan Occidentales
Kossuth	Thay
Lathandre	Chessenta, Cormyr, les Vaux, Sembie, Eauprofonde, Contrées du Mitan Occidentales
Lliira	Cormyr, Bief de Vilhon
Lolth	Drows
Loviatar	Mer de lune, Sembie
Lurue	Le Nord, Lunargent
Mailikki	Bois de Chondal, les Vaux, Haute-Forêt, le Nord, Rashéménie, Lunargent
Malar	Cormyr, Haute-Forêt, le Nord, Tashalar, Bief de Vilhon
Mask	Côte des dragons, Mer de lune, Mulhorande, le Shaar, Thesk
Milil	Cormyr, le Nord, Lunargent
Mystra	Halruaa, Mulhorande, le Nord, Rashéménie, Sembie, Lunargent, le Vaste
Nobanion	Bief de Vilhon, Côte des dragons
Oghma	Les Vaux, le Nord, le Shaar, Lunargent, Contrées du Mitan Occidentales
Panthéon drow	Drows
Panthéon elfique	Elfes de la lune, elfes du soleil, elfes des bois, Aglarond, Éternelle-rencontre, Haute-Forêt, Lunargent, Eauprofonde
Panthéon gnome	Gnomes, Lunargent, Eauprofonde
Panthéon halfelin	Halfelins, Bois de Chondal, Luiren, Lunargent, Eauprofonde
Panthéon mulhorandi	Mulhorande (dont Semphar et Murghôm), Unther (occupé)
Panthéon nain	Nains, le Vaste, le Nord, Calimshan, Lac de vapeur, Shaar, Lunargent, Eauprofonde
Panthéon orque	Demi-orques, orques, Mer de lune (Thar uniquement)
Savras	Tashalar
Séluné	Aglarond, Amn, Cormyr, Impiltur, le Nord
Shar	Amn, Calimshan, le Nord, Shar
Sharess	Calimshan
Shaundakul	Les Vaux, le Nord, Thesk
Shiallia	Le Nord
Siamorphe	Calimshan, Téthyr
Silvanus	Bois de Chondal, Cormyr, les Vaux, Damarie, Haute-Forêt, le Nord, Lunargent, Bief de Vilhon
Sunie	Amn, Côte des dragons, Sembie
Talona	Mer de lune
Talos	Calimshan, Mer de lune, îles Nélanthères, le Nord, Bief de Vilhon
Tempus	Cormyr, les Vaux, Côte des dragons, îles Moonshae, îles Nélanthères, le Nord, le Shaar, le Vaste, Bief de Vilhon
Tiamat	Chessenta
Torm	Les Vaux, Téthyr, le Vaste
Tymora	Cormyr, Côte des dragons, Impiltur, Sembie, le Vaste
Tyr	Calimshan, Cormyr, les Vaux, Mer de lune, Sembie, Téthyr, Bief de Vilhon
Ubtao	Chult
Umberlie	Côte des dragons, Mer de lune, îles Nélanthères, le Vaste
Uthgar	Le Nord
Valkur	Aglarond, Impiltur
Vhaeraun	Drows, Haute-Forêt
Waukyne	Amn, Chessenta, Cormyr, Impiltur, Sembie, Tashalar, Thesk, le Vaste

défendre la forêt et ses habitants de rôdeurs mauvais qui trouvent naturel de faire souffrir autrui.

En guise d'ennemi juré, les rôdeurs ont la possibilité de choisir une organisation plutôt qu'un type de créature. Par exemple, les rôdeurs bons peuvent décider de s'opposer au Culte du Dragon. De leur côté, les noirs rôdeurs du Zhentarim traquent souvent les Ménestrels. Les rôdeurs bénéficient de leur bonus d'ennemi juré face aux agents de ladite organisation, quel que soit le type de ces derniers. Le bonus s'applique même si la créature est de la même race que le rôdeur et si ce dernier n'est pas mauvais. Il fonctionne donc comme le bonus d'ennemi juré classique, sauf qu'il s'agit d'un bonus de moral et qu'il n'est pas cumulable avec d'autres effets de moral.

Régions de prédilection des personnages : les rôdeurs apparaissent le plus souvent aux confins de la civilisation, en des endroits comme : Aglarond, le Bois de Chondal, Chult, les Vaux, Damarie, Éternelle-rencontre, le Grand-Val, Luiren, la Haute-Forêt, les Terres de la Horde, le Lac de vapeur, Narfell, le Nord, la Rashéménie, le Shaar, Lunargent, Tashalar, Vaasie, le Bief de Vilhon et les Contrées du Mitan Occidentales. Les elfes de la lune, elfes sauvages, elfes des bois, gnomes des profondeurs, halfelins pieds-légers, halfelins vaillants et demi-orques constituent également de bons rôdeurs.

Roublard

À Faerûn, les roublards sont aussi souvent diplomates que voleurs, distinction que ne font généralement plus ceux qui ne tirent rien d'une négociation. Les roublards sont partout mais ne constituent donc pas toujours des voleurs aux yeux des populations. Selon leurs compétences et penchants, les roublards sont des chasseurs de trésors, des profanateurs de sépultures, des espions, des chasseurs de primes, des éclaireurs, ou – le plus souvent – des « aventuriers ».

Bien que tous les roublards ne soient pas des voleurs, nombre d'entre eux en sont néanmoins. À Faerûn, les guildes de voleurs sont monnaie courante. Certaines, comme les Voleurs de l'ombre d'Amn ou les Masques de la nuit de Port-Ponant, sont assez puissantes pour donner des ordres à des rois et seigneurs, et suffisamment déterminées pour imposer leurs décisions via intimidation, terreur, voire meurtre. La plupart des guildes ont une espérance de vie bien courte. Il s'agit donc habituellement d'organisations apparaissant dans une ville précise ou sur un axe commercial important, création d'un leader charismatique ou puissant capable d'assurer la cohésion d'une telle guilde.

Régions de prédilection des personnages : les roublards sont divisés en deux catégories – les voleurs et les brigands. On retrouve généralement les voleurs dans toutes les grandes villes, et les brigands en zones rurales (parfois, on les qualifie d'éclaireurs par charité). Les roublards sont fréquents dans les régions suivantes : Amn, Anauroch, Calimshan, la Côte des dragons, Éternelle-rencontre, Luiren, Impiltur, le Lac de vapeur, Lantan, la Mer de lune, les îles Moonshae, Mulhorande, Narfell, les îles Nélanthères, Sembie, le Shaar, Tashalar, Thesk, Unther, Vaasie, le Vaste, Eauprofonde et les Contrées du Mitan Occidentales. La classe de roublard abrite souvent des nains gris, nains d'or, nains d'écu, drows, elfes de la lune, elfes du soleil, gnomes des profondeurs, gnomes des roches, halfelins pieds-légers et halfelins vaillants.

Régions natales des personnages

Dans les Royaumes Oubliés, un personnage ne se limite pas à une classe ou une race. Votre pays natal détermine en partie votre personnalité, votre apparence et vos talents. En termes de jeu, les régions natales des personnages vous invitent à choisir une classe correspondant à la culture de ladite région, vous permettent d'apprendre des dons propres à votre région et de commencer le jeu avec de l'équipement supplémentaire selon la nature des habitants de cette région. Tous les personnages ont le droit de choisir une région natale lors de leur création.

Le terme de « région » est bien large. Dans la majeure partie des cas, il se réfère à une entité politique, comme la nation de Thay, qui est gouvernée par des magiciens. Il peut également désigner une zone géographique ne disposant pas de gouvernement fédéral ou de frontières réellement définies, comme les terres des barbares de Narfell. Enfin, une région désigne parfois une identité, raciale et culturelle, comme celles des nains d'or ou des demi-orques.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule terre natale, ce qui explique que l'on ne peut profiter à la fois des avantages régionaux d'Amn et de ceux de la nation voisine, Téthyr. Cependant, les personnages non humains ont le droit de choisir leur terre natale ou leur culture raciale en guise de région. Toutefois, il leur faut appartenir à une classe mentionnée dans le cadre de leur race ou de leur pays natal pour choisir les dons régionaux et profiter de l'équipement de départ. Par exemple, Vartok le nain d'or peut venir des Montagnes fumantes d'Unther, mais choisir nain d'or ou Unther en guise de région natale. Il gagne alors les avantages liés à la région de son choix s'il choisit une classe de personnage dont il est fait part dans la liste des régions de prédilection en question.

La table 1–4 : régions natales des personnages dresse la liste de toutes les régions disponibles aux personnages faerûniens. Elle précise les langues connues d'office, les langues supplémentaires, les dons régionaux et l'équipement de départ disponible dans chaque région.

Langues connues d'office : les langues que connaissent automatiquement tous les personnages de cette région, quelle que soit leur Intelligence. Bien qu'il n'apparaisse pas sur la table, le langue commune fait toujours partie des langues connues d'office, sauf si la langue commune des profondeurs figure sous cette rubrique.

Langues supplémentaires : les personnages dotés d'une Intelligence exceptionnelle (12 ou plus) commencent le jeu avec une langue supplémentaire par point de bonus en Intelligence (ce qui prend le pas sur le *Manuel des Joueurs*). En outre, les langues suivantes sont toujours disponibles en qualité de langues supplémentaires aux personnages adéquats, quelles que soient leurs race et région : abyssale (prêtres), aquatique (genasi d'eau), aérienne (genasi d'air), céleste (prêtres), commune, draconien (magiciens), nains, elfe, gnome, gobeline, géants, gnoll, halfeline, igneuse (genasi de feu), infernale (prêtres), orque, sylvestre (druides), terreuse (genasi de terre) et commune des profondeurs. Les druides connaissent également la langue des druides en plus des autres langues.

En outre, les personnages ont le droit d'apprendre n'importe quel langage de Faerûn en utilisant des points de compétences en Langue, que celui-ci apparaisse ou non dans la liste.

Dons régionaux : si vous choisissez l'une des régions de prédilection correspondant à votre classe, il vous est possible de choisir les dons propres à cette région. Ces dons constituent les talents les plus courants au sein de cette région.

Si vous n'avez pas choisi l'une des régions de prédilection de votre classe, il vous est impossible de commencer le jeu avec l'un de ces dons régionaux. Vous restez limité par le nombre de dons disponibles à votre personnage, selon sa classe et sa race.

Toutefois, vous pouvez glaner davantage de dons lors de votre carrière d'aventurier. À quelques exceptions près, tous les dons régionaux, correspondant à votre race ou à votre région natale, que vous ne choisissez pas au niveau 1 restent disponibles ultérieurement.

Vous pouvez même apprendre des dons issus d'une autre région, que vous ayez choisi ou non une des classes de prédilection de cette région. Après le niveau 1, pour chaque tranche de 2 degrés de maîtrise dont vous disposez en Connaissances (folklore local), vous avez le droit de choisir les dons d'une même région (autre que votre région natale).

Équipement : enfin, la table précise l'équipement avec lequel commence votre personnage, mais seulement s'il choisit l'une des régions de prédilection de sa classe. Cet équipement vient en plus de celui que vous obtenez en dépensant votre or de départ, ou encore avec les exemples de personnage du chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*.

Vous avez parfaitement le droit de vendre votre équipement de départ contre 50% de son prix si vous préférez les pièces d'or sonnantes et trébuchantes (certaines régions particulièrement riches proposent directement des pièces d'or, inutile donc de les vendre).

Dons

Presque tous les roublards et guerriers de la contrée mythique d'Halruaa connaissent un peu de magie. En Sembie, à Eauprofonde et dans les sombres cités des drows, les duellistes enseignent le splendide et mortel style des épées jumelles. Les rôdeurs et druides des Vaux sont connus pour leur chance insolente et leur obstination face au danger. Ainsi, tout laisse à croire que les aventuriers explorant les ruines mortelles et autres régions périlleuses de Faerûn disposent d'un entraînement précis ou de compétences propres aux terres sur lesquelles ils ont grandi.

Les dons présentés dans ce chapitre complètent ceux décrits dans le *Manuel des Joueurs* et se conforment aux règles habituelles en ce lui concerne leur choix. En outre, certains de ces nouveaux dons affichent une condition requise supplémentaire : la région d'origine du personnage, comme cela est précisé dans la partie précédente.

Certains de ces dons régionaux sont présentés de la manière suivante : [général, guerrier]. Cela signifie qu'un guerrier peut profiter de ses dons de classe supplémentaires pour acquérir l'un d'entre eux. Toutefois, le personnage n'en doit pas moins être originaire de la région en question pour choisir un tel don (cf. *Dons régionaux*, dans la partie *Régions natales des personnages*).

Adaptation diurne [général]

En raison de votre bannissement, vous avez dû apprendre à supporter la douloureuse lumière du soleil du monde de la surface.

Régions : drow, nain gris, orque.

Avantage : si vous appartenez à un type de créature subissant normalement un malus de circonstance en cas d'exposition à une vive lumière (comme les drows et les duergars), vous n'êtes plus victime d'aucun malus, que cette lumière soit naturelle ou magique.

Arboricole [général]

Les vôtres se sentent comme chez eux dans les arbres et endroits élevés, se permettant des mouvements qui paralyseraient autrui de terreur.

Régions : Aglarond, Bois de Chondal, elfe des bois, elfe sauvage, halfelin sagespectre, Haute-Forêt.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Escalade. Vous ne perdez pas votre bonus de Dextérité à la CA, et votre adversaire ne bénéficie pas d'un bonus de +2 à l'attaque s'il essaye de vous porter un coup pendant que vous grimpez.

Artisan magique [général]

Vous maîtrisez le processus de fabrication de certains types d'objets magiques.

Condition : un don de création d'objets (au choix).

Avantage : chaque fois que vous prenez ce don, choisissez l'un de vos dons de création d'objets. Au moment de déterminer le coût en PX et en matériaux pour créer un objet avec ce don, multipliez le prix de base par 0,75.


Marches d'argent
Lunargent
Le Nord
Le Nord
Haute-Forêt
Anauroch
Chevauchée
Vaasie
Narfell
Rashéménie
Damarie
Mer de lune
Grand-Val
Terres de la Horde
Impiltur
Eauprofonde
Les Vaux
Le Vaste
Thesk
Thay
Cormyr
Sembie
Contrées du Mitan Occidentales
Aglarond
îles Moonshae
Côte des dragons
Bief de Vilhon
Amn
Chessenta
Mulhorande
Hlondeth
Bois de Chondal
îles Nélanthères
Téthyr
Unther
Lac de vapeur
Lantan
Calimshan
Grande faille
Le Shaar
Luiren
Chult
Tashalar
Halruaa
Carte des dons régionaux
Aucune région associée

Table 1—4 : régions natales des personnages

Région	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Dons régionaux	Équipement
Aglarond	Aglarondan	Chessentan, damarien, draconien, elfique mulhorandi, orque sylvestre	Arboricole, Chance des héros, Discipline	(A) Armure de cuir clouté* et 20 flèches* (B) Parchemins de *toile d'araignée* et de *protection contre les projectiles* (C) Parchemins de *silence* et d'*arme spirituelle*
Amn	Chondathan	Alzhedo, elfique, géants, gobeline, illuskan, nexalan, shaaran	Cosmopolite, Débrouillard, Éducation, Négociateur-né	(A) Outils de cambrioleur*, arbalète de poing et 10 carreaux* (B) Épée longue* ou épée courte* au choix (C) Destrier léger, mors et bride, selle de guerre et barde de cuir clouté
Anauroch	Midani (ou nétherisse – reflets uniquement)	Chondathan, damarien, draconien, gnoll, nétherisse, orque	Discipline, Survivant	(A) Cimeterre* ou dague* (B) Arc court de force (+1) et 20 flèches*
Bief de Vilhon	Chondathan, shaaran**, turmic**	Chessentan, damarien, draconien, elfique, gobeline, shaaran, turmic	Brute, Négociateur-né, Sang de serpent (Hlondeth uniquement), Survivant	(A) Rapière* ou dague* (B) Armure de cuir clouté* et 20 carreaux*
Bois de Chondal	Shaaran	Chessentan, chondathan, elfique, gnoll, halfeline, shaaran, sylvestre, untheric	Arboricole, Forestier, Survivant	(A) Arc court*, arc long* ou demi-pique* (B) 3 doses de poison (ajonc à feuilles bleues) (C) 2 doses de venin d'une araignée monstrueuse de taille M
Calimshan	Alzhedo	Aérienne, chondathan, chultan, draconien, igneuse, shaaran, tashalan	Brute, Débrouillard, Lignée de feu, Suprématie spirituelle	(A) *Baguette de projectiles magiques* (20 charges) (B) Armure de cuir clouté* et 3 *potions de soins légers*
Chessenta	Chessentan	Aglarondan, chondathan, draconien, mulhorandi, turmic, untheric	Artiste, Débrouillard, Éducation, Instruction profane	(A) Épée courte* ou pique* (B) Cuirasse* (C) Parchemins de *flou* et de *lévitation*
Chult	Chultan	Alzhedo, draconien, gobeline, nains, shaaran, sylvestre, tashalan	Sang de serpent, Survivant, Traqueur	(A) *Potions de discrétion instinctive* et *de déplacement furtif* (B) 2 doses de venin d'un scorpion monstrueux de taille G (C) Kukri* ou demi-pique*
Contrées duMitan Occidentales	Chondathan	Elfique, géants, gobeline, illuskan, midani, orque	Cavalier émérite, Impétueux, Survivant	(A) Épée bâtarde* ou épée à deux mains* (B) Cuirasse (C) *Potion de restauration partielle*
Cormyr	Chondathan	Damarien, elfique, gnome, gobeline, halfeline, orque, turmic	Cavalier émérite, Discipline, Éducation, Traqueur,	(A) Épée longue* ou masse d'armes lourde* (B) Crevice* (C) Parchemins de *sphère de feu et d'endurance*
Côte des dragons	Chondathan	Aglarondan, chessentan, damarien, gobeline, halfelin, orque, turmic	Brute, Impétueux, Négociateur-né	(A) Rapière* ou arbalète légère* (B) *Potion de protection contre les projectiles* ou de *flou*
Damarie	Damarien	Chondathan, géants, gobeline, nains, orque, uluik	Impétueux, Survivant, Traqueur	(A) Épée bâtarde* ou hache d'armes* (B) 2 parchemins de *soins modérés* (C) 300 po de gemmes héliotropes
Demi-elfe	Elfique, région natale	Au choix (sauf les secrètes)	Selon la région ou le type d'elfe	(A) Selon la région ou le type d'elfe
Demi-orque	Orque, région natale	Commune des profondeurs damarien, géants, gnoll, gobeline, illuskan	Discret, Résistance au poison	(A) *Potions de force de taureau* et *de soins modérés* (B) Crevice équipée de pointes (C) Fléau double*, grande hache* ou hache double d'orque*
Eauprofonde	Chondathan	Elfique, géants, gobeline, illuskan, nains, orque	Artiste, Beau parleur, Brute, Cosmopolite, Éducation, Épées jumelles	(A) Épée longue*, rapière* ou épée courte* (B) 2 parchemins (2 sorts de niveau 2 au choix) (C) 300 po
Elfe de la lune	Elfique	Aérienne, chondathan, gnoll, gnome, halfeline, illuskan, sylvestre	Éducation, Force d'âme, Forestier, Suprématie spirituelle	(A) Épée longue*, rapière* ou arc long* (B) Cuirasse et 20 flèches* (C) Parchemins de *peau d'écorce* et de *soins modérés*
Elfe des bois	Elfique	Chondathan, draconien, gnoll, gnome, gobeline, sylvestre	Arboricole, Force d'âme, Forestier, Traqueur	(A) Arc court de force (+2) (B) Arc long de force (+2) (C) Armure de cuir clouté* et *potion de déplacement furtif*
Elfe drow	Commune des profondeurs, elfique,langue des signes drow, illuskan	Abyssale, commune, draconien, gobeline, Survivant	Adaptation diurne, Discret, Épées jumelles,	(A) Arbalète de poing et 20 carreaux* (B) Épée courte* ou dague* (C) Parchemins de *grâce féline* et de *toile d'araignée*
Elfe du soleil	Elfique	Aérienne, céleste, chondathan, gnome, halfeline, illuskan, sylvestre	Discipline, Éducation, Force d'âme, Suprématie spirituelle	(A) Épée longue*, pique* ou arc long* (B) Parchemins d'*invisibilité* et de *lévitation* (C) *Baguette de couleurs dansantes* (20 charges)

Région	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Dons régionaux	Équipement
Elfe sauvage	Elfique	Gnoll, illuskan, orque, sylvestre, tashalan	Arboricole, Forestier, Survivant	(A) Lance* ou arc long* (B) Armure de cuir cloutée* et 20 flèches* (C) Armure de peau* et *potion de discrétion instinctive*
Éternelle-rencontre	Elfique	Aérienne, aquatique, céleste, chondathan, illuskan, sylvestre	Artiste, Éducation, Magocratie courtoise	(A) Parchemin de *déblocage* et *plume de Quaal (arbre)* (B) Armure de cuir clouté* et 3 *potions de soins légers* (C) Épée longue* ou arc long*
Gnome des profondeurs	Commune des profondeurs, Gnome	Commune, draconien, elfique, illuskan, nains, terreuse	Fibre commerciale, Force d'âme, Survivant	(A) Dague*, pic de guerre léger* ou pic de guerre lourd* (B) Chemise de mailles* et 20 carreaux*
Gnome des roches	Gnome	Chondathan, draconien, gobeline, illuskan, nains, sylvestre, terreuse	Artiste, Discipline, Force d'âme	(A) Pistolet, cornet à poudre et 10 balles†* (B) Armure de cuir cloutée* et 3 sacoches immobilisantes (C) Parchemins d'*invisibilité* et d'*image imparfaite*
Grand-Val	Damarien	Géants, gobeline, rashémi, mulhorandi	Forestier, Impétueux, Négociateur-né	(A) Arc long* ou arc court* (B) Trousse de premiers secours, 2 antidotes et 20 flèches*
Halfelin pied-léger	Halfeline	Chessentan, chondathan, damarien, elfique, illuskan, gobeline, nains	Beau parleur, Discret, Force d'âme, Survivant	(A) Arbalète légère*, fronde* ou arc court* (B) *Plume de Quaal (oiseau)* (C) 40 flèches* ou carreaux*
Halfelin sagespectre	Halfeline	Chondathan, elfique, gnoll, shaaran, sylvestre	Arboricole, Discret, Force d'âme, Forestier, Survivant	(A) Arc court*, arc long* ou demi-pique* (B) 3 doses de poison (ajonc à feuilles bleues) (C) 2 doses de venin d'araignée monstrueuse de taille M
Halfelin vaillant	Halfeline	Gnoll, gobeline, halruaan, nains, shaaran	Discipline, Discret, Force d'âme, Milice	(A) Épée courte* (B) Bouclier en ébénite (C) *Potions de discrétion instinctive* et *de déplacement furtif*
Halruaa	Halruaan	Dambrathan, elfique, gobeline, halfeline, shaaran, tashalan	Formation magique, Instruction profane, Magocratie courtoise	(A) Parchemins de magie profane (1 sort de niveau 2 et 6 sorts de niveau 1) (B) Potions, pour une valeur totale de 300 po maximum
Haute-Forêt	Chondathan	Elfique, gnoll, gobeline, halfeline, illuskan, sylvestre	Arboricole, Forestier	(A) Épée longue* ou pique* (B) Arc long de force (+2) (C) *Potion de résistance aux énergies destructrices*
Humain	Région natale	Au choix (sauf les secrètes)	Selon la région choisie	(A) Selon la région choisie
Îles Moonshae	Illuskan	Aquatique, chondathan, elfique, géants, orque, sylvestre	Force d'âme, Impétueux, Survivant	(A) Armure de cuir cloutée* et 20 flèches* (B) Arc long* (C) Hachette*, hache d'armes* ou grande hache*
Îles Nélanthères	Chondathan	Alzhedo, gobeline, illuskan, lantan, orque, shaaran	Brute, Impétueux, Racé	(A) Cimeterre* ou dague* (B) Pistolet, cornet à poudre et 10 balles†* (C) 3 *potions de soins légers* et 150 po
Impiltur	Damarien	Aglarondan, chessentan, chondathan, géants, gobeline, mulhorandi, nains, turmic	Discipline, Fibre commerciale, Milice, Négociateur-né	(A) Outils de cambrioleur* et armure de cuir cloutée* (B) *Potion de charisme* (C) Épée bâtarde* ou épée à deux mains*
Lac de vapeur	Shaaran	Alzhedo, chondathan, commune, gobeline, nains, tashalan	Fibre commerciale, Traqueur	(A) Cimeterre*, cimeterre à deux mains* ou coutille* (B) *Potion de vision dans le noir* ou *d'invisibilité*
Lantan	Lantan	Alzhedo, chondathan, gnome, igneuse, illuskan, nains, shaaran	Éducation, Fibre commerciale, Instruction profane	(A) Pistolet, cornet à poudre et 10 balles†* (B) Arbalète lourde*
Luiren	Halfeline, shaaran	Gnoll, gobeline, halruaan, nains, untheric	Beau parleur, Discipline, Milice	(A) Épée courte* (B) Bouclier en ébénite (C) *Potions de discrétion instinctive* et de *déplacement furtif*
Lunargent	Chondathan, illuskan	elfique, géants, illuskan, midani, nains, orque, sylvestre	Beau parleur, Éducation, Racé, Survivant	(A) Épée longue*, rapière* ou arc long* (B) Chemise de mailles* (C) Armure de cuir cloutée* et 1 parchemin (1 sort de niveau 2)
Mer de lune	Damarien	Chessentan, chondathan, draconien, géants, gobeline, midani, orque	Brute, Débrouillard, Négociateur-né, Traqueur	(A) Épée courte* ou double-lame* (B) Arbalète légère* (C) Arbalète de poing et 2 doses d'extrait de sanvert
Mulhorande	Mulhorandi	Aglarondan, chessentan, draconien, durpari, gobeline, tuigan, untheric	Éducation, Instruction profane	(A) Serpe*, faux* ou cimeterre à deux mains* (B) Parchemins de magie divine (2 sorts de niveau 2) (C) *Potion de restauration partielle*
Nain d'écu	Nains	Chondathan, draconien, géants, gobeline, illuskan, orque	Impétueux, Jumeau tonnerre, Survivant, Traqueur	(A) Marteau de guerre* ou hache d'armes de nain* (B) Cuirasse et *potion de soins légers*

Région	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Dons régionaux	Équipement
Nain d'or	Nains	Géants, gnome gobeline, shaaran, terreuse, untheric	Beau parleur, Impétueux, Jumeau tonnerre, Négociateur-né	(A) Parchemin de *force de taureau* et 5 pierres à tonnerre (B) Hache d'armes de nain* (C) Armure d'écailles* et écu en acier*
Nain gris	Commune des profondeurs, Nains	Commune, draconien, géants, gobeline, orque, terreuse	Adaptation diurne, Fibre commerciale, Impétueux, Négociateur-né, Résistance au poison	(A) Chemise de mailles* et 10 carreaux* (B) Hachette* ou hache d'armes*
Narfell	Damarien	Gobeline, orque, rashémi, tuigan, uluik	Cavalier émérite, Impétueux, Survivant	(A) Destrier léger, mors et bride, selle de guerre et barde de cuir clouté (B) Lance d'arçon légère*, pique* ou kukri*
Nord	Chondathan, illuskan	Elfique, géants, gobeline, midani, nains, orque	Cavalier émérite, Survivant, Traqueur	(A) Armure de cuir clouté* et *potion de discrétion instinctive* (B) Hache d'armes*, masse d'armes lourde* ou épée longue*
Orque	Orque	Commune des profondeurs, damarien, géants, gnoll, gobeline, illuskan	Adaptation diurne, Résistance au poison	(A) *Potions de force de taureau* et de *soins modérés* (B) Crevice équipée de pointes (C) Fléau double*, grande hache* ou hache double d'orque*
Rashéménie	Rashémi	Aglarondan, damarien, gobeline, mulhorandi, tuigan	Ethran, Impétueux, Survivant	(A) *Potions de saut, de soins légers* et *de vision mystique* (2 de chaque) (B) *baguette de lumière* ou *baguette de détection de la magie* (C) Chaîne cloutée*, nunchaku* ou siangham*
Sembie	Chondathan	Chessentan, damarien, gnome, halfeline, mulhorandi, shaaran, turmic	Éducation, Épées jumelles, Fibre commerciale, Négociateur-né, Racé	(A) 300 po
Shaar	Shaaran	Alzhedo, dambrathan, durpari, gnoll, halruaan, mulhorandi, nains, tashalan, untheric	Négociateur-né, Nomade monté, Survivant	(A) Armure de cuir clouté* et *potion de vision mystique* (B) Destrier léger, mors et bride, selle de guerre, barde de cuir
Tashalar	Tashalan	Alzhedo, chultan, draconien, illuskan, orque, shaaran, sylvestre	Fibre commerciale, Sang de serpent, Traqueur	(A) Arbalète de poing et 2 doses d'extrait de sanvert (B) Arbalète légère* (C) Armure de peau* et bouclier en ébénite
Terres de la Horde	Tuigan	Damarien, gobeline, mulhorandi, rashémi, shou	Cavalier émérite, Nomade monté, Survivant	(A) Arc court composite* (B) Destrier léger, mors et bride, selle de guerre et barde de cuir clouté*
Téthyr	Chondathan	Elfique, gobeline, illuskan, lantan, shaaran, sylvestre	Chance des héros, Fibre commerciale, Racé, Traqueur	(A) *Potion de soins modérés* (B) Parchemins de *protection contre les projectiles* et *flou* (C) Parchemins d'*aide* et de *restauration partielle*
Thay	Mulhorandi	Chessentan, damarien, infernale, rashémi, tuigan, untheric	Discipline, Suprématie spirituelle, Tatouage focalisateur	(A) 2 parchemins (2 sorts de niveau 2) (B) 7 parchemins (1 sort de niveau 2, et 6 de niveau 1) (C) Épée longue*
Thesk	Damarien	Aglarondan, chondathan, géants, gnoll, mulhorandi, rashémi, tuigan, turmic, shou	Beau parleur, Fibre commerciale, Négociateur-né	(A) Armure de cuir cloutée* et outils de cambrioleur* (B) Armure de cuir cloutée* et trousse de premiers secours* (C) Armure de cuir cloutée* et instrument de musique*
Unther	Untheric	Chessentan, draconien, mulhorandi, orque, shaaran	Brute, Débrouillard, Instruction profane	(A) Cuirasse* (B) Armure d'écailles* et 20 flèches (C) Parchemins de *détection des pensées* et *détection faussée*
Vaasie	Damarien	Abyssale, géants, gobeline, orque, uluik	Impétueux, Nomade monté (la Chevauchée uniquement), Racé, Survivant, Traqueur	(A) Clibanion* (B) Masse d'armes lourde* ou masse d'armes légère* (C) *Potion de masque d'ombres*
Vaste	Damarien	Aglarondan, chondathan, géants, gobeline, mulhorandi, nains, orque, rashémi, tuigan, turmic, shou	Brute, Chance des héros, Fibre commerciale	(A) Trois *potions de soins légers* et 20 flèches* (B) Crevice équipée de pointes
Vaux	Chondathan	Damarien, elfique, géants, gnome, orque, sylvestre	Chance des héros, Force d'âme, Forestier, Milice, Racé	(A) Arc long de force (+2) (B) Arc court de force (+2) (C) Arc long*, lance* ou bâton* (D) *Potion de soins modérés*

* Armure, arme ou objet de maître.

** Shaaran à Sespech uniquement, et turmic à Turmish uniquement.

† Les armes à feu de la Renaissance sont décrites page 162 du *Guide du Maître*.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

Artiste [général]

Vous êtes issu d'une culture au sein de laquelle les arts, la philosophie et la musique occupent une place importante.

Régions : Chessenta, Fauprofonde, Éternelle-rencontre, gnome des roches.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Représentation et d'une compétence d'Artisanat impliquant un art (au choix) comme la calligraphie, la peinture, la sculpture ou le tissage.

Beau parleur [général]

Votre peuple est habitué à traiter avec les étrangers sans tirer l'épée pour faire valoir son opinion.

Régions : Eauprofonde, halfelin pied-léger, Luiren, Lunargent, nain d'or, Thesk.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et de Psychologie.

Brute [général]

Les vôtres savent comment aborder une compétition et mener autrui par le bout du nez. Quand les autres discutent, vous agissez.

Régions : Bief de Vilhon, Calimshan, Côte des dragons, Eauprofonde, îles Nélanthères, Mer de lune, Unther, Vaste.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et d'Intimidation.

Cavalier émérite [général, guerrier]

Les vôtres se sentent autant à leur aise à cheval qu'à pied.

Régions : Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Narfell, Nord, Terres de la Horde.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets d'Équitation.

Chance des héros [général]

Votre contrée a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, votre peuple s'en sort là où nul n'est censé survivre.

Régions : Aglarond, Téthyr, Vaste, Vaux.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.

Contresort amélioré [général]

Vous saisissez à ce point les nuances de la magie que vous êtes capable de contrer les sorts de vos adversaires avec une grande efficacité.

Avantage : lorsque vous contrez un sort, plutôt que de lancer la réplique exacte du sort que vous désirez contrer, vous avez le droit de lancer un sort de la même école d'au moins un niveau supérieur à celui visé.

Cosmopolite [général]

Votre exposition prolongée aux milliers d'us de la ville vous a enseigné des choses que vous n'auriez normalement jamais découvertes.

Régions : Amn, Eauprofonde.

Avantage : choisissez une compétence non réservée ne relevant pas de vos compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de cette compétence, qui est considérée comme une compétence de classe en ce qui vous concerne.

Table 1–5 : dons

Dons d'ordre général	Conditions
Adaptation diurne	Région
Arboricole	Région
Artisan magique	Un don de création d'objets
Artiste	Région
Beau parleur	Région
Brute	Région
Cavalier émérite	Région
Chance des héros	Région
Contresort amélioré	–
Cosmopolite	Région
Débrouillard	Région
Discipline	Région
Discret	Région
École supérieure	École renforcée
Éducation	Région
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue
Épées jumelles	Combat à deux armes, région
Ethran	Femme, Cha 11+, jeteur de sorts de niveau 1+, aval de l'organisation
Familier supérieur	Capacité d'appeler un nouveau familier, alignement compatible
Fibre commerciale	Région
Force d'âme	Région
Forestier	Région
Formation magique	Int 10+, région
Impétueux	Région
Instruction profane	Région
Jumeau tonnerre	Région
Lignée de feu	Région
Magie de la Toile d'Ombre	Sag 13+ ou divinité patronne (Shar)
Magocratie courtoise	Région
Milice	Région
Négociateur-né	Région
Nomade monté	Région
Préparation profane	Lancement de sorts de magie profane en qualité de barde ou d'ensorceleur
Prodige magique	–
Racé	Région
Résistance au poison	Région
Sang de serpent	Région
Sort de signature	Maîtrise des sorts
Sort inné	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique
Suprématie spirituelle	Région
Survivant	Région
Tatouage focalisateur	Spécialisation dans une école de magie, région
Traqueur	Région
Dons de création d'objets	
Création de *portails*	Création d'objets merveilleux
Inscription de runes	Int 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+
Dons de métamagie	
Magie insidieuse	Magie de la Toile d'Ombre
Magie pernicieuse	Magie de la Toile d'Ombre
Magie tenace	Magie de la Toile d'Ombre
Retardement de sort	Un autre don de métamagie
Sort jumeau	Un autre don de métamagie
Sort persistant	Extension de durée

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

Création de portails [création d'objets]

Vous avez appris l'art ancien de la création de *portails*, des objets magiques permanents qui transportent instantanément ceux qui en connaissent les secrets d'un lieu à un autre. Faerûn est littéralement criblée de *portails*.

Condition : Création d'objets merveilleux.

Avantage : vous pouvez créer n'importe quel *portail*, du moment que vous remplissez les conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Pour concevoir un *portail*, vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e de son prix de base et acheter les matières premières nécessaires (d'une valeur totale de la moitié de son prix de base). Pour plus de détails sur la création de *portails*, reportez-vous au chapitre 2.

Certains *portails* s'accompagnent d'un coût supplémentaire, en matériel comme en points d'expérience. Ces coûts viennent en plus du prix de base de création d'un *portail*.

Débrouillard [général]

Vous savez comment vous informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Régions : Amn, Calimshan, Chessenta, Mer de lune, Unther.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et de Renseignements.

Discipline [général]

On admire les vôtres pour leur immuable détermination et leur indéfectible résolution. Il est difficile de vous distraire par le biais d'un sort ou d'un coup.

Régions : Aglarond, Anauroch, Cormyr, elfe du soleil, gnome des roches, halfelin vaillant, Impiltur, Thay.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets de Concentration.

Discret [général]

Les vôtres sont bien connus pour leur discrétion.

Régions : demi-orque, drow, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, halfelin vaillant.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

École supérieure [général]

Choisissez une école de magie pour laquelle vous avez au préalable pris le don École renforcée. Vos sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition : École renforcée.

Avantage : ajoute +4 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que vous lancez. Ce bonus remplace celui du don École renforcée.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle école de magie.

Éducation [général]

Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à l'épée. Durant votre enfance, vous avez bénéficié de plusieurs années d'instruction plus ou moins formelle.

Régions : Amn, Chessenta, Cormyr, Eauprofonde, elfe de la lune, elfe du soleil, Éternelle-rencontre, Lantan, Lunargent, Mulhorande, Sembie.

Avantage : toutes les compétences de Connaissances sont pour vous des compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets relevant de deux compétences de Connaissances de votre choix.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Vos sorts sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de vos adversaires.

Condition : Efficacité des sorts accrue.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

Épées jumelles [général, guerrier]

Vous maîtrisez un style de défense des plus frustrants pour vos adversaires.

Condition : Combat à deux armes.

Régions : drow, Eauprofonde, Sembie.

Avantage : lorsque vous combattez avec deux épées (cimeterre, dague, épée courte, épée longue ou rapière, quelle que soit la combinaison), vous avez le droit, durant votre action, de désigner un adversaire au corps à corps contre lequel vous bénéficiez d'un bonus d'armure de +2 à la CA. Ce bonus d'armure est cumulatif avec ceux de votre armure et de votre bouclier. À chaque nouvelle action, vous pouvez désigner un nouvel adversaire. Toute situation qui vous prive de votre bonus de Dextérité à la CA vous fait également perdre ce bonus d'armure.

Les avantages de ce don ne s'appliquent que si vous savez manier les armes que vous employez.

Ethran [général]

On vous a initiée aux secrets des Sorcières de Rashéménie, en qualité de membre des Ethran, les « injugées ».

Conditions : femme, Charisme 11+, jeteur de sorts de niveau 1+, aval de l'organisation.

Région : Rashéménie.

Avantage : vous êtes un membre respecté des Sorcières de Rashéménie. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Empathie avec les animaux et de Sens de l'orientation. Lorsque vous traitez avec d'autres Rashémi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. Pour prendre ce don, il faut l'accord du MD, mais aussi rester en bons termes avec les Sorcières de Rashéménie. Si vous perdez leurs faveurs, vous perdez également tous les avantages que vous procure ce don.

Familier supérieur [général]

Tant que vous avez la possibilité d'appeler un nouveau familier, vous pouvez choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition : capacité d'appeler un nouveau familier, alignement compatible.

Avantage : les créatures qui suivent vous sont également disponibles lorsque vous choisissez un familier. Vous pouvez choisir un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* ou au chapitre 9 de cet ouvrage, à l'exception de ce qui suit :

Points de vie : le moitié des points de vie de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il est plus élevé.

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute le modificateur de Force ou

de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

Attaques spéciales : les attaques spéciales habituelles pour une créature de ce type.

Particularités : les particularités habituelles pour une créature de ce type.

Jets de sauvegarde : le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens.

Compétences : les compétences normales pour une créature de ce type.

Pouvoirs spéciaux des familiers : reportez-vous à la table 3–10 : pouvoirs spéciaux des familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*, pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier, comme d'accoutumée.

Table 1–6 : familiers supérieurs

Type de familier	Niveau de jeteur de sorts de magie profane requis
Diablotin, [loyal mauvais]	7
Lézard voltaïque [neutre]	5
Nœnœil† [neutre mauvais]	5
Nyctère chasseresse† [neutre mauvais]	5
Ouvrier formien [loyal neutre]	7
Pseudo-dragon [neutre bon]	7
Quasit [chaotique mauvais]	7
Strige [neutre]	5
Tressym†† [neutre]	5

† Ces créatures sont décrites dans *Les Monstres de Faerûn.*

†† Cette créature est décrite au chapitre 9.

Illustration de Todd Lockwood



Familier supérieur : diablotin, pseudo-dragon, quasit

Fibre commerciale [général]

Les puissants négociants et guildes d'artisans contrôlent richesses et commerce à Faerûn. Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce précis et qui connaît parfaitement bien la valeur de toutes sortes de bien et de services.

Régions : gnome des profondeurs, Impiltur, Lac de vapeur, Lantan, nain gris, Sembie, Tashalar, Téthyr, Thesk, Vaste.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Estimation et de la compétence d'Artisanat ou de Profession de votre choix.

Force d'âme [général]

Il est difficile de séparer l'âme des vôtres de leur corps.

Régions : elfe de la lune, elfe des bois, elfe du soleil, elfe sauvage, gnome des profondeurs, gnome des roches, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, halfelin vaillant, îles Moonshae, Vaux.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et de Volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie et les effets de mort.

Forestier [général]

Les vastes forêts de Faerûn s'étendent sur des milliers de kilomètres au nord. Vous connaissez les secrets et us des forêts.

Régions : Bois de Chondal, elfe de la lune, elfe des bois, elfe sauvage, Grand-Val, halfelin sagespectre, Haute-Forêt, Vaux.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

Formation magique [général]

Vous venez d'Halruaa, une contrée presque légendaire où les bases de la magie sont enseignées à tous ceux qui font montre d'un don. Tout artisan ou travailleur, semble-t-il, connaît un tour ou deux susceptibles de lui faciliter la tâche.

Condition : Intelligence 10+.

Région : Halruaa.

Avantage : vous pouvez, une fois par jour, lancer les sorts de magie profane suivants : *bébétement, lumières dansantes* et *manipulation à distance.* Vous tenez compte du pourcentage d'échec de sorts si vous portez une armure. Vous êtes considéré comme un magicien de votre niveau de jeteur de sorts de magie profane (niveau 1 minimum) en ce qui concerne la portée de ces sorts.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Impétueux [général]

Votre opiniâtreté et votre détermination sont légendaires. Vous êtes particulièrement têtu et il est difficile de vous faire changer d'avis.

Régions : Contrées du Mitan Occidentales, Côte des dragons, Damarie, Grand-Val, îles Moonshae, îles Nélanthères, nain d'écu, nain d'or, nain gris, Narfell, Rashéménie, Vaasie.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets d'Intimidation.

Instruction profane [général]

Au pays, tous ceux qui font la démonstration de quelque talent en magie bénéficient d'une formation spéciale. Nombre de personnages connaissent les us des bardes, ensorceleurs et magiciens.

Régions : Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorande, Unther.

Avantage : choisissez une classe de personnages capable de lancer des sorts de magie profane. Celle-ci devient une classe de prédilection en plus de votre classe de prédilection normale. Par exemple, un guerrier/roublard humain pourra gagner des niveaux de magicien sans être victime de malus d'expérience pour s'être attribué trois classes différentes.

Inscription de runes [création d'objets]

Vous êtes capable de créer des runes magiques renfermant des sorts jusqu'à ce qu'on les déclenche.

Conditions : Intelligence 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+.

Avantage : vous pouvez lancer tout sort de magie divine préparé en qualité de rune. Le jeteur doit avoir préparé le sort pour qu'il soit inscrit, mais également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort doit coûter des PX au lanceur, ce dernier en paye le prix en commençant la rune, en plus du coût en PX de la rune elle-même. En outre, les composantes matérielles sont détruites au début du rituel, ce qui n'est pas le cas des focaliseurs. Pour plus d'informations sur les runes et la magie runique, reportez-vous à la partie *Magie runique* du chapitre 2.

Un objet de taille M ou plus petit ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus gros peuvent renfermer une rune par tranche de 2,25 m² de surface (1,5 m x 1,5 m). On ne peut pas inscrire une rune sur une créature. Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort x niveau du lanceur x 100 po (un sort de niveau 0 compte pour un demi-niveau). Vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Jumeau tonnerre [général]

Vous êtes issus de la génération naine de jumeaux née après la Bénédiction du Tonnerre de Moradin (1306 CV).

Régions : nain d'écu, nain d'or.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets basés sur le Charisme. Vous avez un frère jumeau ou une sœur jumelle. Si votre jumeau est vivant, s'il se trouve sur le même plan et si vous réussissez un jet de Sens de l'orientation DD 15 (ou un jet de Sagesse si vous ne disposez pas de cette compétence), vous savez quelle direction suivre pour le retrouver. En cas d'échec, vous n'obtenez pas la moindre information. Vous pouvez tenter ce jet une fois par round en qualité d'action simple.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Lignée de feu [général]

Vous descendez des éfrits qui régnèrent sur Calimshan durant deux millénaires. Le sang de ces esprits du feu est donc très présent dans vos veines.

Région : Calimshan.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde contre le feu. En outre, vous ajoutez +2 au DD du jet de sauvegarde des sorts d'ensorceleur basés sur le feu que vous lancez. Cet avantage se cumule avec celui du don École renforcée si le sort que vous lancez relève de votre école de prédilection.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Magie de la Toile d'Ombre [général]

Vous avez découvert les sombres et dangereux secrets de la Toile d'Ombre.

Condition : Sagesse 13+ ou Shar comme divinité patronne.

Avantage : vos sorts puisent désormais dans la Toile d'Ombre plutôt que dans la Toile. En outre, vous êtes capable d'activer les objets magiques de la Toile d'Ombre sans recevoir de dégâts.

Ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde de tous les sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, mais aussi de ceux relevant du registre de l'obscurité, que vous lancez. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de ces sorts et écoles.

La Toile d'Ombre n'est guère optimale pour les effets impliquant énergie et matière. Ainsi, votre niveau effectif de jeteur de sorts est diminué de 1 dans le cadre des écoles d'Évocation et de Transmutation (sauf s'il s'agit de sorts relevant du registre de l'obscurité). Les utilisateurs de la Toile d'Ombre de niveau 1 ne peuvent pas lancer le moindre sort de ces écoles. Cette réduction affecte la portée, la durée, les dégâts et autres variables du sort dépendant du niveau, y compris les jets de dissipation effectués à votre encontre.

Quel que soit votre niveau, vous ne pouvez plus lancer les sorts relevant du registre de la lumière. Votre capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est également limitée. Vous ne pouvez plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques que vous créez sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. chapitre 2).

Spécial : la connaissance de la Toile d'Ombre a un prix. Quand vous prenez ce don, vous perdez sur-le-champ 2 points de Sagesse. Si cette perte ou toute autre diminution future de Sagesse fait passer votre caractéristique sous la barre des 13, vous le conservez (il s'agit d'une exception à la règle générale régissant les dons dotés de conditions).

Les sorts de restauration (comme *restauration* ou *restauration suprême*) ne sont d'aucun secours face à cette réduction de Sagesse. Vous pouvez cependant conclure un marché avec Shar, la déesse régnant sur la Toile d'Ombre, pour recouvrer vos points de Sagesse perdus. Vous devez bénéficier d'un sort de *pénitence* lancé par un prêtre de Shar. Les prêtres de Shar exigent communément de leurs sujets qu'ils réalisent une mission dangereuse avant d'accepter de lancer le sort de *pénitence*, sans compter qu'il faut bien entendu choisir Shar comme divinité patronne (la quête habituelle consiste à occire un disciple de Séluné dont le niveau est au moins aussi élevé que le vôtre). Par la suite, si vous changez de divinité patronne, vous perdez de nouveau 2 points de Sagesse. Si vous finissez par reprendre Shar comme divinité patronne, vous ne regagnerez pas ces points de Sagesse perdus.

Magie insidieuse [métamagie]

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à détecter vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : quand un utilisateur de la Toile emploie un sort, un pouvoir magique ou un objet magique de divination (comme *détection de la magie*) susceptible de détecter l'aura magique de l'un de vos sorts, celui-ci doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le remarquer. De même, un utilisateur de la Toile recourant à une divination comme *détection de l'invisibilité* pour révéler les effets d'un de vos sorts doit réussir un jet de lanceur de sorts pour y parvenir. L'utilisateur de la Toile ne peut effectuer qu'un jet de lanceur de sorts par sort de divination employé, quel que soit le nombre de vos sorts agissant dans la zone. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation que vous lancez.

Désormais, votre capacité à détecter la magie de la Toile est altérée. Tout sort de divination que vous lancez à l'encontre d'un effet magique de la Toile ne fonctionne que si vous réussissez un jet de lanceur de sorts (DD 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur). Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie (vous les détectez normalement).

Magie pernicieuse [métamagie]

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à contrer vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de contresort des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile essaye de contrer un sort que vous lancez, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le contrer. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation que vous lancez, ni aux adversaires utilisant *dissipation de la magie* en guise de contresort (cf. Magie tenace, ci-dessous).

Désormais, votre capacité à contrer un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous tentez de contrer un sort de la Toile, vous devez réussir un jet de lanceur de sorts (DD de 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur) pour y parvenir. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie (vous les contrez normalement). Enfin, vous pouvez tenter de contrer les sorts normalement en utilisant *dissipation de la magie*.

Magie tenace [métamagie]

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à dissiper vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de dissipation des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile effectue un jet de dissipation contre l'un de vos sorts (dont *dissipation de la magie* pour contrer un sort que vous lancez), le DD s'élève à 15 + votre niveau de jeteur de sorts. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation.

Désormais, votre capacité à dissiper un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous effectuez un jet de dissipation visant un sort de la Toile (ou usez de *dissipation de la magie* pour contrer le sort d'un adversaire), le DD s'élève à 13 + niveau de jeteur de sorts de l'adversaire. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, que vous dissipez normalement.

Magocratie courtoise [général]

Vous avez été élevé dans une contrée sur laquelle règnent de puissants magiciens. Comme d'incroyables jeteurs de sorts y sont présents, la courtoisie est de rigueur et chacun ouvre un œil sur les articles magiques.

Régions : Éternelle-rencontre, Halruaa.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Connaissance des sorts et de Diplomatie.

Milice [général]

Vous avez servi au sein d'une milice et vous êtes entraîné dans le maniement d'armes ayant leur place sur les champs de bataille.

Région : halfelin vaillant, Impiltur, Luiren, Vaux.

Avantage : vous gagnez les dons Maniement des armes de guerre (arc long) et Maniement des armes de guerre (pique). En Luiren, ce don s'applique aux dons Maniement des armes de guerre (arc court) et Maniement des armes de guerre (épée courte).

Négociateur-né [général]

Votre culture est basée sur le troc et l'art du commerce.

Régions : Amn, Bief de Vilhon, Côte des dragons, Grand-Val, Impiltur, Mer de lune, nain d'or, nain gris, Sembie, Shaar, Thesk.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et d'Estimation.

Nomade monté [général, guerrier]

Vous avez été élevé au sein d'une culture comptant sur l'équitation et le tir à l'arc pour survivre.

Régions : Shaar, Terres de la Horde, Vaasie (la Chevauchée uniquement).

Avantage : vous acquérez le don Maniement des armes de guerre (arc court composite) et bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Équitation.

Préparation profane [général]

Vous êtes capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition : être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage : chaque jour, vous pouvez préparer un ou plusieurs sorts, comme le font les magiciens. Si vous êtes un barde ou un ensorceleur, cela signifie que vous pouvez préparer un sort à l'avance avec un don de métamagie, plutôt que de le lancer comme s'il s'agissait d'une action complexe.

Prodige magique [général]

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage : lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires et le DD du jet de sauvegarde des sorts que vous lancez, vous considérez que votre caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs, Intelligence pour les magiciens) est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elles.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1. Si vous le prenez plus d'une fois, (par exemple, si vous êtes un humain ou une créature disposant de plusieurs dons au niveau 1), il s'applique à chaque fois à une classe différente. Vous avez parfaitement le droit de le prendre si vous ne possédez pas encore de classe de jeteur de sorts.

Racé [général]

Vous savez ce que signifie combattre pour sauver sa vie. En outre, vous appréciez à leur juste valeur votre esprit vif et vos promptes réactions lorsque vos ennemis dégainent leurs épées et lancent des sorts meurtriers. Ainsi, vos ennemis éprouvent les pires difficultés pour vous surprendre.

Régions : îles Nélanthères, Lunargent, Sembie, Téthyr, Vaasie, Vaux.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et de Détection.

Résistance au poison [général]

Au fil des ans, certains des vôtres se sont précautionneusement habitué aux poisons en s'inoculant des doses contrôlées, et ce pour se bâtir une immunité contre leurs effets. Certains en ressortent affaiblis, d'autres plus forts.

Régions : demi-orque, nain gris, orque.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de Vigueur contre les poisons.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Retardement de sort [métamagie]

Vous êtes capables de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de votre choix.

Condition : un autre de don de métamagie.

Avantage : un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Vous déterminez ce retard après avoir fini de lancer le sort. On ne peut plus modifier ce retard ensuite. Le sort est activé juste avant votre tour, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions que vous prenez au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets en ce qui concerne les cibles du sort (dont les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre le lancement du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue.

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles avec d'autres sorts, comme *détection de la magie*. L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Sang de serpent [général]

Le sang des yuan-tis coule dans vos veines. Nul signe extérieur ne trahit votre héritage, mais vous n'êtes pas entièrement humain.

Régions : Bief de Vilhon (Hlondeth uniquement), Chult, Tashalar.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Vigueur contre les poisons, et d'un bonus de +1 à tous les jets de Réflexes.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Sort de signature [général]

Vous connaissez tellement bien un sort particulier que vous pouvez convertir des sorts préparés en ce sort.

Condition : Maîtrise des sorts.

Avantage : chaque fois que vous prenez ce don, choisissez un sort associé au don Maîtrise des sorts. Désormais, vous pouvez convertir des sorts de magie profane du niveau du sort maîtrisé (ou plus élevé) que vous avez préparés en ce sort de signature, tout comme un prêtre bon est capable, spontanément, de convertir des sorts préparés en sorts de *soins*.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort.

sort inné [général]

Vous maîtrisez un sort si parfaitement que vous pouvez maintenant le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions : Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage : choisissez un sort que vous êtes en mesure de lancer. Vous pouvez désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, une fois par round, sans devoir le préparer. Un emplacement de sort de huit niveaux supérieurs est à jamais utilisé pour alimenter votre pouvoir (notez qu'il est possible de lancer des sorts de niveau supérieur au 9e grâce aux règles fournies dans *Campagnes de haut niveau*, à paraître.) Si le sort inné nécessite une dépense en PX, vous devez vous acquitter de ce coût chaque fois que vous utilisez votre pouvoir magique. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, vous n'avez pas besoin de celle-ci pour utiliser votre pouvoir magique. Si le sort inné nécessite une composante matérielle dont le coût est négligeable, vous n'avez pas besoin du focaliseur pour utiliser le pouvoir magique. Si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, vous avez besoin de celle-ci pour utiliser votre pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de *soins* ou de *blessure*. Il ne peut pas plus en faire un sort de signature (cf. don Sort de signature). Les jeteurs de sorts de magie divine perdant l'usage de leurs sorts sont incapables de se servir de sorts innés de magie divine.

Spécial : vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Vous devez vous acquitter du coût en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles pour chaque sort inné que vous choisissez.

sort jumeau [métamagie]

Vous êtes capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque vous lancez un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme si vous le lanciez deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un *charme-personne* jumeau par exemple (cf. Combinaison d'effets magiques, page 153 du *Manuel des Joueurs*). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contresort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau). L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

sort persistant [métamagie]

L'un de vos sorts dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures. Il doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, *compréhension des langages* ou *détection de la magie*). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de vous concentrer sur des sorts comme *détection de la magie* ou *détection des pensées* pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, vous devez vous concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

suprématie spirituelle [général]

Les jeteurs de sorts de magie profane de certains pays apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'mébranlable puissance de leur esprit.

Régions : Calimshan, elfe de la lune, elfe du soleil, Thay.

Avantage : au niveau 1, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Constitution pour déterminer vos points de vie supplémentaires (aux niveaux ultérieurs, seul le modificateur de Constitution s'applique). Vous gagnez 1 point de vie supplémentaire à chaque fois que vous apprenez un don de métamagie.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

survivant [général]

Votre peuple vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Les vôtres sont particulièrement doués pour saisir les secrets de la nature et leur survivre.

Régions : Anauroch, Bief de Vilhon, Bois de Chondal, Chult, Contrées du Mitan Occidentales, Damarie, drow, elfe sauvage, gnome des profondeurs, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, îles Moonshae, Lunargent, nain d'écu, Narfell, Nord, Rashéménie, Shaar, Terres de la Horde, Vaasie.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

tatouage focaliseur [spécial]

Vous portez l'un des puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Condition : être spécialisé dans une école de magie.

Région : Thay.

Avantage : ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de votre école de prédilection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsque vous lancez un sort de cette école et qu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Spécial : seuls les personnages dotés du don Tatouage focaliseur ont le droit de participer aux réunions des Magiciens Rouges.

traqueur [général, guerrier]

Dans les contrées menacées par de maléfiques monstruosités, nombre de guerriers apprennent à combattre de telles créatures. Vous avez servi dans une milice ou armée chargée de protéger votre terre des redoutables pillards qui affligent l'endroit.

Régions : Chult, Cormyr, Damarie, elfe des bois, Lac de vapeur, Mer de lune, nain d'écu, Nord, Tashalar, Téthyr, Vaasie.

Avantage : votre région natale détermine le type d'ennemis contre lesquel on vous a formé. Lorsque vous combattez des monstres issus de cette race, vous bénéficiez d'un bonus de compétence de +1 à tous vos jets de dégâts avec des armes de corps à corps ou à distance (portée maximale : 9 mètres). En outre, on considère que vous disposez du don Science du critique pour l'arme que vous utilisez. Cet avantage n'est pas cumulatif avec le don Science du critique.

Spécial : en ce qui concerne le Cormyr, la Damarie, le Téthyr, la Vaasie et les nains d'écu, vos ennemis traditionnels sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). Dans le cas de Chult et de Tashalar, ce don s'applique aux hommes-lézards et aux yuan-tis. Les elfes des bois sont entraînés

à combattre les gnolls. Au Lac de vapeur, dans le Nord et dans la Mer de lune, ce don s'applique aux orques et aux demi-orques.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, vous devez être capable d'apprendre le don régional d'un pays pourchassant un type de créatures différent de votre région natale ou des dons que vous possédez déjà.

Description des personnages

En plus des suggestions données dans le *Manuel des Joueurs*, vous devez maintenant tenir compte de certaines considérations lorsque vous créez un personnage évoluant dans les Royaumes Oubliés.

Religion

Les dieux de Faerûn sont profondément mêlés au fonctionnement de l'écologie magique du monde et de la vie des mortels. Les personnages faerûniens disposent presque toujours d'une divinité patronne. À Faerûn, chacun sait que ceux qui meurent sans saint patron pour les accompagner au pays des morts passent le reste de l'éternité à se tordre de douleur devant le Mur des Infidèles, ou disparaissent dans les enfers des diables ou des démons.

Le choix d'une divinité patronne ne signifie pas que votre personnage ne vénère, et ne fait prières et offrandes, qu'à un seul dieu. Faerûn est un monde polythéiste, pas monothéiste. Quand les circonstances l'exigent, un personnage peut vénérer ou du moins rendre hommage à presque tous les dieux, même à ceux qu'il ne peut choisir en qualité de divinité patronne. Par exemple, des marins d'alignement loyal bon ne songeront jamais à choisir Umberlie, la déesse maléfique des océans, au titre de patronne. Toutefois, il est difficile de trouver un marin n'ayant jamais fait le moindre sacrifice à Umberlie avant de prendre la mer, ou lui ayant adressé des prières durant une tempête. De même, un adorateur maléfique de Mask, le dieu des voleurs, pourrait faire un don au temple de Tymora, la déesse de la chance, avant un gros coup, et ce même si Tymora est une déesse d'alignement bon.

Pourquoi prendre une divinité patronne ?

Le fait de choisir une divinité patronne vous offre de nombreux contacts à travers le monde, particulièrement si vous êtes connu pour servir les desseins de votre dieu. Un personnage disposant d'un patron tel que Heaum a davantage de chances d'obtenir de l'aide (soins, abri, accès aux divinations et autres sorts) de son Église en cas de besoin. Un barde dont le patron est Tymora aura davantage de chances de convaincre un groupe de bandits adorant ce même dieu de parlementer plutôt que de combattre.

Mais soyons plus terre-à-terre. Un personnage dénué de divinité patronne qui décède ne peut être ramené d'entre les morts par aucun moyen mortel, hormis les sorts *miracle* et *souhait*. Quand un tel personnage meurt, il devient un Infidèle et son âme devient l'une des pierres du mur ceignant le royaume de Kelemvor, le dieu des morts. Tous les efforts des mortels ne peuvent rien y changer et, à moins que les amis du personnage n'organisent l'intervention d'un autre dieu (ou utilisent un *miracle* ou un *souhait*, sorts symbolisant l'intervention d'un autre dieu), ce personnage ne reviendra certainement jamais à la vie (pour plus d'informations, reportez-vous à la partie *Cosmologie de Toril* du chapitre 5 : les divinités).

Choix d'un patron

Disposer d'une divinité patronne implique un attachement personnel sincère envers ce dieu. Vu la relation existant entre les deux protagonistes, il est très rare qu'un personnage ait un patron dont l'alignement est radicalement différent du sien. Par exemple, il est quasiment impossible qu'un roublard chaotique bon entretienne quelque lien personnel avec Baine, le dieu loyal mauvais de la tyrannie et de l'épouvante.

Si vous êtes un jeteur de sorts de magie divine, vous devez respecter la règle de la différence d'un « cran », expliquée dans la section *Alignement* de la page 47 du *Manuel des Joueurs*. Votre alignement ne doit donc pas être éloigné de plus d'un « cran » de celui de votre patron. Par exemple, un rôdeur chaotique neutre peut choisir Malar (un dieu chaotique mauvais) au titre de patron, mais pas Mailikki (une déesse neutre bonne).

On ne peut avoir qu'une seule divinité patronne à la fois. Il est possible d'en changer, mais une telle décision ne doit être prise ni à la légère ni à la hâte. Si vous êtes un prêtre, druide, paladin ou rôdeur jeteur de sorts (ou tout autre type de jeteur de sorts de magie divine), reportez-vous à la partie *Changer de divinité* du chapitre 5. Si vous êtes issu d'une autre classe de personnage, le fait de changer de patron ne requiert pas d'intervention de la part de l'Église de votre nouveau dieu (quoi que sa bénédiction soit d'usage, afin de prouver votre allégeance). Un personnage changeant fréquemment de divinité patronne risque d'acquérir la réputation de posséder une foi plus que chancelante, et donc d'être catalogué comme l'un des Faux dans la vie après la mort.

Les humains choisissent leur divinité patronne parmi les panthéons faerûniens et mulhorandi selon la région dans laquelle ils vivent ou ont grandi. Les autres choisissent leur patron au sein de leur propre panthéon (les drows au sein du panthéon drow, les elfes au sein du panthéon elfe, etc.). Ils peuvent aussi décider de choisir un patron parmi le panthéon humain de la région où ils vivent ou ont grandi. Les exemples les plus courants sont les halfelins du nord, qui choisissent souvent Tymora, et les gnomes, qui se décident souvent pour Gond. Les demi-orques choisissent un patron au sein du panthéon orque ou du panthéon humain de la région où ils ont vécu ou grandi. Les demi-elfes choisissent leur patron au sein des panthéons elfe, drow (selon la nature de leur parent inhumain) ou du panthéon humain de la région où ils vivent ou ont vécu. En général, les monstres choisissent un patron issu de leur propre panthéon. Toutefois, ceux qui s'écartent de cette tendance sont assez nombreux pour être considérés comme des curiosités plutôt que des aberrations.

Caractéristiques principales

La plupart des personnages des Royaumes Oubliés ont la taille et le poids précisés dans la table 6–6 : détermination aléatoire de la taille et du poids de la page 93 du *Manuel des Joueurs*. Cependant, les elfes de Faerûn sont grands et minces. Ainsi, à l'exception des drows, tous les elfes ont la taille des humains et le poids des demi-elfes, moins 5 kilos. Les demi-elfes ont la taille des humains et leur poids normal. Les drows ont la taille et le poids des elfes. Les nains gris décharnés utilisent la ligne réservée aux nains, mais il faut leur retirer 15 kilos. Les aasimars et tieffelins ont la taille et le poids des humains. Il en va de même pour les genasi, si ce n'est que les genasi d'air sont plus légers, ceux de la terre plus lourds, ceux du feu plus grands et ceux de l'eau plus petits.

Classes de prestige

Faerûn abrite des douzaines d'organisations secrètes et d'ordres d'élite, des centaines d'aventuriers uniques et de champions sacrés, et des milliers d'opportunités. Un mage peut entamer sa carrière en qualité de magicien, puis, au fur et à mesure qu'il gagne pouvoir et expérience, voir des choix se présenter à lui. Doit-il emprunter la voie de l'archimage, ou se consacrer aux études secrètes des Magiciens Rouges ? Doit-il rechercher les connaissances de la magie noire de la Toile d'Ombre, mettant en péril sa vie et sa santé mentale en échange de quelques pouvoirs, ou bien doit-il renforcer le lien qui le lie à sa divinité patronne et servir l'Église de son choix en qualité de dévot profane ?

Quelle que soit leur classe, les personnages se retrouvent confrontés à des choix similaires. Nombre des plus puissants et célèbres aventuriers de Faerûn finissent par se mêler de la lutte opposant la lumière aux ténèbres, assumant la responsabilité et les privilèges de ces classes de personnage uniques.

En ce qui concerne le nombre de sorts disponibles chaque jour, les classes de prestige qui s'ajoutent à la classe de base du personnage s'ajoutent également au niveau du lanceur (ce qui est bien utile dans le cadre des jets de dissipation et de niveau de lanceur visant à vaincre la résistance à la magie).

Adepte des ombres

Une partie des jeteurs de sorts qui découvrent l'existence de la Toile d'Ombre font montre de prudence et altèrent lentement leur magie. D'autres sont plus téméraires et se précipitent dans les abysses de la Toile d'Ombre, acquérant ainsi sur-le-champ tous les dons offerts à l'élève désinvolte et exhumant des secrets que seuls les mages les plus motivés découvrent. Ces jeteurs de sorts sont les adeptes des ombres, individus réalisant de grands sacrifices en certains domaines de magie pour recueillir les fruits de leurs travaux ailleurs.

La plupart des adeptes des ombres sont des ensorceleurs ou des magiciens, et ils acquièrent d'immenses pouvoirs en empruntant cette voie. Cependant, n'importe quel jeteur de sorts est capable de puiser dans la Toile d'Ombre, et quelques bardes, druides et rôdeurs font parfois ce choix. En ce qui concerne les prêtres, seuls les disciples de Shar apparaissent fréquemment dans les rangs des adeptes des ombres.

Dé de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un adepte des ombres (Aom), il faut satisfaire aux critères suivants :

Alignement : ne pas être bon.

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de niveau 3.

Connaissance des sorts : 8 degrés de maîtrise.

Connaissances (mystères) : 8 degrés de maîtrise.

Dons : Magie de la Toile d'Ombre et un autre don de métamagie.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Discrétion (Dex), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



Aeron Morieth, adepte des ombres

Illustration de Sam Wood

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'adepte des ombres :

Armes et armures : l'adepte des ombres ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : l'instruction d'un adepte des ombres s'attache à la magie. Chaque fois qu'il gagne un niveau d'adepte des ombres, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'adepte des ombres à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts avant de devenir adepte des ombres, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau d'adepte des ombres lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

Dons de l'ombre : au niveau 1, l'adepte des ombres reçoit gratuitement les dons Magie insidieuse, Magie pernicieuse et Magie tenace.

Défense d'ombre : ajoutez ce bonus à tous les jets de sauvegarde de l'adepte des ombres contre les sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion, de Nécromancie, mais aussi ceux relevant du registre de l'obscurité.

Vision nocturne (Sur) : l'adepte des ombres acquiert ce pouvoir s'il ne le possédait pas déjà.

Puissance magique : ajoutez ce bonus au DD du jet de sauvegarde des sorts que l'adepte des ombres lance, mais également à son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'un adversaire. Ces bonus s'appliquent uniquement aux sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion, de Nécromancie, mais aussi à ceux relevant du registre de l'obscurité. Ces effets sont cumulatifs avec d'autres effets affectant les sorts spécifiés ci-dessus.

Bouclier d'ombre (Sur) : l'adepte des ombres est capable de créer un disque mobile d'une force noire et pourpre au prix d'une action simple. Ce bouclier d'ombre reproduit les mêmes effets que le sort *bouclier*. Il procure également 75% de camouflage (30% de chances de rater) contre les attaques venant de l'autre côté du bouclier. Tout comme avec le sort *bouclier*, l'adepte des ombres peut modifier l'orientation du bouclier d'ombre quand arrive son tour de jeu, au prix d'une action libre. Il voit au travers du bouclier, qui s'écarte automatiquement quand il attaque ; il ne protège donc pas ses adversaires.

Le bouclier d'ombre reste actif pendant 1 round par niveau de jeteur de sorts chaque jour, et rien n'oblige l'adepte des ombres à exploiter toute sa durée de vie d'un coup. La création et le renvoi du bouclier d'ombre requiert une action simple.

Au niveau 8, le bouclier d'ombre confère également une résistance à la magie de 12 + niveau d'adepte des ombres du personnage contre les attaques venant de l'autre côté du bouclier, comme si l'adepte des ombres se trouvait sous l'influence du sort *résistance à la magie*.

Don de métamagie : l'adepte des ombres gagne un don de métamagie au choix.

TABLE 1—7 : ADEPTE DES OMBRES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Dons de l'ombre	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Défense d'ombre +1, vision nocturne	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Puissance magique +1	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Bouclier d'ombre	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Défense d'ombre +2, don de métamagie	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Puissance magique +2	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Traversée des ombres, vision dans le noir	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Défense d'ombre +3	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Puissance magique +3	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Double d'ombre	+1 niveau dans la classe existante

***Traversée des ombres* (Mag)** : l'adepte des ombres peut lancer le sort *traversée des ombres* une fois par jour.

Vision dans le noir (Sur) : l'adepte des ombres voit dans le noir comme s'il bénéficiait en permanence du sort *vision dans le noir*.

Double d'ombre : une fois par jour, l'adepte des ombres peut utiliser une action simple pour créer un double de lui-même forgé à partir des ténèbres. Le double possède les caractéristiques, CA de base, points de vie, jets de sauvegarde et bonus à l'attaque de son créateur, mais pas d'équipement (l'équipement et les vêtements apparents ne sont pas fonctionnels). Le double peut attaquer les ennemis de son créateur si on lui confie une arme ou quelque objet (il peut se servir de tout ce dont son créateur est capable d'utiliser), ou encore agir comme la cible d'un sort de *projection d'image*, répliquant les actions de son créateur et agissant comme s'il se trouvait à l'origine des sorts que son créateur lance quand il se trouve dans sa ligne de mire directe. Donner des ordres mentaux au double est considéré comme une action libre. S'en servir en qualité d'origine d'un sort est une action pour le créateur, mais aussi pour le double. Si le créateur ou le double est amené à quitter le plan où tous deux évoluent, le double est révoqué.

Le double reste actif pendant 1 round par niveau de jeteur de sorts. La mort de celui-ci n'affecte en rien l'adepte des ombres et vice versa. Ainsi, le double reste jusqu'à son terme si son créateur meurt.

Archimage

Le plus grand des arts est la magie, que l'on appelle aussi l'Art. Ses pratiquants les plus puissants sont généralement les archimages, qui manipulent la magie comme nul autre jeteur de sorts ne saurait le faire. L'archimage acquiert d'étranges pouvoirs lui permettant d'altérer les sorts de façon fort remarquable. Toutefois, il doit sacrifier une partie de son potentiel magique pour dompter les secrets des arcanes.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un archimage (Acm), il faut satisfaire aux critères suivants :

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 7, connaissance de sorts de niveau 5 ou plus d'au moins cinq écoles différentes.

Connaissance des sorts : 15 degrés de maîtrise.

Connaissances (mystères) : 15 degrés de maîtrise.

Dons : École renforcée dans deux écoles de magie différentes, Talent (Connaissance des sorts).

Compétences de classe

Les compétences de l'archimage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



Illustration de Sam Wood

Perendra Raslemtar de Tethyr, archimage

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe d'archimage :

Armes et armures : l'archimage ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : chaque fois qu'il gagne un niveau d'archimage, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts de magie profane (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, pouvoirs d'assassin ou de barde, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'archimage à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts de magie profane pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts de magie profane avant de devenir archimage, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau d'archimage lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

Grand arcane : l'archimage apprend des connaissances secrètes inconnues des magiciens et ensorceleurs de moindre puissance. Il a également la chance de choisir un pouvoir spécial au sein de la liste qui suit en sacrifiant un de ses emplacements de sorts, de manière permanente. Par exemple, un magicien de niveau 15 peut normalement lancer deux sorts de niveau 7 par jour (sans compter ses sorts supplémentaires relevant de quelque spécialisation ou d'une Intelligence élevée). Un magicien/archimage niveau 13/2 choisissant le pouvoir Portée profane sacrifie un de ses sorts de niveau 7, aussi ne peut-il en lancer qu'un.

S'il le désire, l'archimage a parfaitement le droit de sacrifier un emplacement de sort d'un niveau plus élevé que celui normalement requis pour ce grand arcane.

Feu profane (Sur). L'archimage gagne le pouvoir de canaliser l'énergie d'un sort de magie profane en un feu magique. Celui-ci se manifeste tel un éclair d'énergie magique brute. L'éclair constitue une attaque de contact à distance, dont la portée est longue (120 m + 12 m/niveau d'archimage), et qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'archimage, plus 1d6 par niveau du sort canalisé. Ainsi, un archimage de niveau 5 canalisant un sort de niveau 7 en un feu profane inflige 12d6 points de dégâts à la cible qu'il frappe. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 9.

Maîtrise de contresort : lorsque l'archimage contre un sort, il est renvoyé à son auteur comme s'il était affecté par le sort *renvoi des sorts*. Si le sort visé ne peut être affecté par *renvoi des sorts* (s'il s'agit par exemple d'un sort de zone), alors il est tout simplement contré. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 7.

Maîtrise de formation : l'archimage est capable d'altérer la zone et l'effet de sorts entrant dans les catégories suivantes : cône, cylindre, émanation, étendue et rayonnement. L'altération consiste à créer dans la zone ou l'effet du sort des espaces qui ne sont pas sujets au sort. Les dimensions minimales de ces espaces constituent un cube de 1,5 m d'arête. Par exemple, l'archimage peut lancer une *boule de feu* et laisser un trou là où se trouve un allié, évitant ainsi qu'il soit brûlé. Tout sort façonnable (F) a une dimension minimale de 1,5 m au lieu de 3. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 6.

Table 1—8 : archimage

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+2	Grand arcane	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
2	+1	+0	+3	+3	Grand arcane	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
3	+1	+1	+3	+3	Grand arcane	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
4	+2	+1	+4	+4	Grand arcane	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
5	+2	+1	+4	+4	Grand arcane	+1 niveau dans la classe de magie profane existante

Maîtrise des éléments : l'archimage est capable d'altérer un sort de magie profane au moment où il est lancé afin de se servir d'un élément différent de celui normalement utilisé. Par exemple, un archimage pourrait lancer une *boule de feu* infligeant des dégâts soniques plutôt que de feu. Ce pouvoir ne peut affecter que les sorts relevant des registres suivants : acide, électricité, feu, froid et son. Le temps d'incantation du sort n'est changé en rien. Le lanceur décide d'altérer ou non le type d'énergie du sort et en choisit un autre au début de l'incantation. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 8.

Portée profane : l'archimage est capable d'utiliser des sorts de contact sur des cibles situées dans les 9 mètres. Si le sort exige une attaque de contact (au corps à corps ou à distance), l'archimage doit effectuer une attaque à distance. S'il choisit ce pouvoir spécial une seconde fois, la distance maximale passe à 18 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 7.

Pouvoir magique : l'archimage peut sacrifier un de ses emplacements de sorts de magie profane (autre que celui sacrifié pour apprendre ce grand arcane) pour faire, de manière permanente, de l'un de ses sorts de magie profane préparés un pouvoir magique utilisable 2 fois par jour. Lorsqu'il lance le sort, l'archimage n'a nul besoin de composantes. Toutefois, s'il doit normalement dépenser des PX pour le lancer, alors il doit s'acquitter du prix habituel. Enfin, si le sort affiche des composantes matérielles coûteuses, l'archimage doit dépenser 10 fois leur montant en PX. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 5.

Normalement, ce pouvoir magique coûte, en plus, un emplacement de sort correspondant au niveau de celui-ci. Toutefois, l'archimage peut décider de faire d'un sort modifié par un don de métamagie un pouvoir magique du niveau de sort approprié. Par exemple, l'archimage peut faire d'un *éclair* un pouvoir magique en utilisant un emplacement de sort de niveau 3, ou encore de niveau 6 s'il s'agit d'un *éclair* préparé avec le don Quintessence des sorts.

L'archimage peut se servir d'un emplacement de sort de 1 niveau plus élevé s'il souhaite exploiter plus souvent son pouvoir magique. En sacrifiant un emplacement de sort de 3 niveaux plus élevé que celui du sort choisi, il peut employer son pouvoir 4 fois par jour. S'il sacrifie un emplacement de sort de 6 niveaux plus élevé, il peut utiliser son pouvoir 6 fois par jour. Par exemple, Herzark (magicien/archimage niveau 15/2) est une sorte de pyromane qui ne veut jamais être à court de *boules de feu*. Elle sacrifie donc de manière permanente un emplacement de sort de niveau 9 pour faire de *boule de feu* un pouvoir magique utilisable 6 fois par jour. Elle n'omet évidemment pas de renoncer à un emplacement de sort de niveau 5 pour apprendre ce pouvoir magique.

Si l'archimage choisit plusieurs fois ce pouvoir magique, celui-ci peut s'appliquer au même sort ou à un autre.

Puissance magique +1 : ce pouvoir augmente de +1 le DD du jet de sauvegarde des sorts de magie profane que l'archimage lance, mais également celui de son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'un adversaire. Ce pouvoir ne peut être pris qu'une seule fois mais il se cumule avec Puissance magique +2, Puissance magique +3 et d'autres sources de pouvoirs magiques, comme celle de la classe de prestige de Magicien Rouge. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 5.

Puissance magique +2 : même chose que Puissance magique +1, sauf que l'augmentation est de +2 au lieu de +1. Ce pouvoir ne peut être pris qu'une fois mais il se cumule avec Puissance magique +1, Puissance magique +3 et d'autres sources de pouvoirs magiques. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 7.

Puissance magique +3 : même chose que Puissance magique +1, sauf que l'augmentation est de +3 au lieu de +1. Ce pouvoir ne peut être pris qu'une fois mais il se cumule avec Puissance magique +1, Puissance magique +2 et d'autres sources de pouvoirs magiques. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de niveau 9.



Dame Jeryth Phaulkon d'Eauprofonde, championne divine de Mailikki

Illustration de Carlo Arellano

champion divin

Les champions divins sont de puissants guerriers qui se consacrent pleinement à la cause de leur dieu, défendant les terres saintes, anéantissant les ennemis de leur Église, terrassant les créatures mythiques et supprimant les prêtres des fois opposées. Pour toutes les divinités qui ne comptent pas de paladins dans les rangs de leurs disciples, les champions divins remplissent le rôle de bras armés de l'Église.

La plupart des champions divins ont des antécédents martiaux ou militaires. Barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs constituent le plus gros des champions divins. Toutefois, certains prêtres et druides particulièrement militants décident d'emprunter la voie des champions divins. Bardes, roublards, ensorceleurs et magiciens entrent rarement dans le cercle des champions divins, sauf quand ils sont particulièrement pieux et doués dans l'art de la guerre.

Dé de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir un champion divin (Chm) d'un dieu précis, il faut doit satisfaire aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +7.

Connaissances (religion) : 3 degrés de maîtrise.

Don : Arme de prédilection (il doit s'agir de l'arme de prédilection du dieu).

Divinité patronne : le champion divin doit avoir une divinité patronne, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des champions.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du champion divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 1–9 : CHAMPION DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Imposition des mains
2	+2	+3	+3	+0	Défense sacrée +1, don de guerrier
3	+3	+3	+3	+1	Châtiment de l'infidèle
4	+4	+4	+4	+1	Défense sacrée +2, don de guerrier
5	+5	+4	+4	+1	Courroux divin

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de champion divin :

Armes et armures : le champion divin sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est habitué à porter une armure légère ou intermédiaire.

Imposition des mains **(Mag)** : au titre de défenseur de la foi, le champion divin peut imposer les mains pour se soigner, ou encore soigner une créature ayant la même divinité patronne que lui. Ce pouvoir fonctionne comme celui des paladins. Il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son modificateur de Charisme multiplié par son niveau de champion divin. Si le champion divin est également un paladin, il a le droit de combiner ce type de soins avec l'imposition des mains de sa classe de paladin.

Défense sacrée : ajoutez ce bonus (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4) à tous les jets de sauvegarde du champion divin contre les sorts de magie divine, pouvoirs magiques et surnaturels des extérieurs.

Don de guerrier : aux niveaux 2 et 4, le champion divin peut décider de prendre un don parmi la liste de dons supplémentaires de la classe de guerrier proposée en page 36 du *Manuel des Joueurs* (à l'exception de Spécialisation martiale) ou parmi les dons de [guerrier] de ce chapitre.

Châtiment de l'infidèle (Sur) : 1 fois par jour, le champion divin peut tenter de punir une créature ayant une divinité patronne différente de la sienne (ou pas de dieu du tout) en lui portant une attaque de corps à corps normale. Le personnage ajoute son modificateur de Charisme au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de champion divin. Si le champion divin punit accidentellement un individu doté de la même divinité patronne que lui, le châtiment n'a aucun effet mais reste dépensé pour la journée. Si le champion divin est également un paladin, il peut utiliser les pouvoirs châtiment du Mal et châtiment de l'infidèle séparément, ou encore en les combinant en un seul coup si la cible est mauvaise et d'une foi différente.

Courroux divin (Sur) : le champion divin canalise une partie de la puissance de sa divinité patronne pour la transformer en colère, ce qui lui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde durant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme. Pendant ce laps de temps, le champion divin bénéficie également d'une réduction de dégâts (5/–). Ce pouvoir fonctionne 1 fois par jour et nécessite une action libre.

Illustration de Matt Wilson



Chevalier Dragon Pourpre

chevalier dragon pourpre

Les célèbres Dragons Pourpres du Cormyr constituent à Faerûn le parfait exemple de soldats disciplinés, doués et loyaux. Leur réputation est née en partie du fait des exploits héroïques de leurs chefs, les chevaliers Dragons Pourpres.

Les chevaliers Dragons Pourpres développent des techniques mystérieuses visant à coordonner et à mener leurs soldats. La plupart sont des guerriers, rôdeurs et paladins, mais quelques bardes, prêtres et roublards font également partie de leurs rangs. En général, ensorceleurs et magiciens rejoignent les magiciens de guerre, la brigade d'élite des jeteurs de sorts combattants du Cormyr. De leur côté, les barbares sont trop indisciplinés et les druides comme les moines trop peu civilisés dans le Cormyr pour entreprendre une telle carrière.

En général, les officiers PNJ mènent les troupes de la nation du Cormyr. Les PJ sont à la retraite, constituent des agents spéciaux de l'armée ou disposent de titres honorifiques. Le niveau d'un personnage dans cette classe de prestige ne reflète guère son grade dans l'armée. Toutefois, les chevaliers ayant un haut grade sont habituellement d'un niveau élevé. Il n'est pas nécessaire de se lancer dans cette classe de prestige pour appartenir aux Dragons Pourpres. D'ailleurs, celle-ci peut servir de modèle de création pour les officiers d'autres pays, membres d'ordres chevaleresques, etc. Il n'est pas non plus obligatoire d'avoir cette classe de prestige pour devenir officier des Dragons Pourpres, même si la majorité des commandants importants y appartiennent.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir un chevalier Dragon Pourpre (Cdp), il faut satisfaire aux critères suivants :

Alignement : n'être ni mauvais ni chaotique.
Bonus de base à l'attaque : +4.
Détection : 2 degrés de maîtrise.
Diplomatie ou Intimidation : 1 degré de maîtrise.
Équitation : 2 degrés de maîtrise.
Perception auditive : 2 degrés de maîtrise.
Dons : Combat monté, Prestige.
Spécial : appartenance aux Dragons Pourpres.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier Dragon Pourpre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de chevalier Dragon Pourpre :

Armes et armures : le chevalier Dragon Pourpre sait manier toutes les armes courantes, ainsi que le bouclier. Il est habitué à porter une armure légère ou intermédiaire.

Cri de ralliement (Sur) : le chevalier est capable de pousser un cri puissant (en général : « Pour le Cormyr ! ») offrant à tous ses alliés situés dans un rayon de 18 mètres un bonus de moral de +1 à leur jet d'attaque suivant, et augmentant leur vitesse de 1,5 m jusqu'au tour suivant du chevalier. Traditionnellement, le cri de ralliement est poussé lorsqu'une formation de soldats effectue une charge. Ce pouvoir affectant l'esprit peut être utilisé jusqu'à trois fois par jour.

Écu héroïque : le chevalier peut entreprendre l'action « aider quelqu'un » (cf. page 135 du *Manuel des Joueurs*) pour que son allié bénéficie d'un bonus de circonstance de +4 à la CA au lieu de l'habituel +2.

Table 1–10 : chevalier Dragon Pourpre

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Cri de ralliement, écu héroïque
2	+2	+0	+3	+0	Encouragement (1/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Terreur
4	+4	+1	+4	+1	Encouragement (2/jour), serment du courroux
5	+5	+1	+4	+1	Résistance ultime

Encouragement (Sur) : ce pouvoir a des effets semblables à la capacité de barde du même nom. Le chevalier prononce un sermon galvanisant, donnant du courage à ses alliés et améliorant leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un allié doit entendre le chevalier parler pendant 1 round entier. L'effet dure aussi longtemps que le chevalier parle, puis pendant 5 rounds par la suite (ou pendant 5 rounds à partir du moment où l'allié n'entend plus le chevalier). Tout en parlant, le chevalier peut combattre, mais pas lancer de sorts, activer des objets magiques à fin d'incantation (comme un parchemin) ou à mot de commande (comme une baguette). Les alliés affectés bénéficient d'un bonus de moral de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes.

Terreur (Sur) : 1 fois par jour, le chevalier peut provoquer un effet de *terreur* (DD 13 + modificateur de Charisme de l'officier). Ses alliés sont immunisés contre ce pouvoir.

Serment du courroux (Sur) : 1 fois par jour, le chevalier peut désigner un adversaire situé dans un rayon de 18 mètres et jurer de le vaincre. Durant toute la durée de la rencontre, le chevalier bénéficie d'un bonus de moral de +2 à tous ses jets d'attaque au corps à corps, de dégâts, de sauvegarde et de compétences effectués contre l'adversaire ciblé.

L'effet s'estompe sur-le-champ si le chevalier attaque ou lance un sort à toute autre créature (les attaques d'opportunité ne comptent pas), ou encore s'il utilise une action complexe pour fuir l'adversaire ciblé.

Résistance ultime (Sur) : 1 fois par jour, le chevalier est capable d'inspirer un sentiment d'héroïsme à ses hommes, augmentant ainsi leur vigueur pour un temps. Tous les alliés situés dans un rayon de 3 mètres gagnent 2d10 points de vie temporaires. Ce pouvoir affecte un nombre d'alliés égal au niveau du chevalier + son modificateur de Charisme. Il dure ce même nombre de rounds.



Dévot profane de Kossuth

Illustration de Matt Wilson

Dévot profane

Toutes les grandes fois comptent des ensorceleurs et magiciens parmi leurs fervents disciples. Si certains magiciens s'allient aux Églises proches de leurs convictions, à la fois par prudence et par commodité, d'autres sont de fervents représentants de leur foi et acceptent de bon cœur de subordonner leur cause à celle de leur divinité patronne, devenant ainsi des dévots profanes.

Les dévots profanes complètent la magie divine des prêtres en charge de l'Église et comptent parmi les membres les plus importants et respectés des ouailles d'un dieu. Ils apportent une grande partie de la puissance de feu magique de leur foi et collaborent avec les prêtres de l'Église en ce qui concerne la création d'objets magiques requérant à la fois des sorts de magie profane et divine. En temps de guerre, les dévots profanes offrent leur soutien aux armées de leur Église, prédisent les intentions des ennemis de la foi et montent généralement au front pour décimer les troupes adverses ou terrasser un jeteur de sorts d'une foi rivale.

Naturellement, les dévots profanes sont toujours des jeteurs de sorts de magie profane. Ensorceleurs et magiciens sont les plus courants. Toutefois, les dieux aimant la musique disposent de dévots bardes, et quelques divinités maléfiques semblent avoir à leur service des dévots assassins qui s'attachent à de bien cruelles et horribles formes de magie de la mort.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir dévot profane (Dév) d'un dieu précis, il faut satisfaire aux critères suivants :

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 4.

Connaissance des sorts : 8 degrés de maîtrise.

Connaissances (religion) : 8 degrés de maîtrise.

Don : Extension de portée.

Divinité patronne : le dévot profane doit avoir une divinité patronne et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des dévots.

Compétences de classe

Les compétences du dévot profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de dévot profane :

Armes et armures : le dévot profane ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : chaque fois qu'il gagne un niveau de dévot profane, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts de magie profane (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, pouvoirs d'assassin ou de barde, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de dévot profane à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts de magie profane pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts de magie profane avant de devenir dévot profane, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de dévot profane lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

Table 1—11 : dévot profane

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Extension de portée	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
2	+1	+0	+0	+3	Défense sacrée +1, focaliseur d'alignement	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
3	+1	+1	+1	+3	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
4	+2	+1	+1	+4	Défense sacrée +2	+1 niveau dans la classe de magie profane existante
5	+2	+1	+1	+4	Suaire divin	+1 niveau dans la classe de magie profane existante

Extension de portée : le dévot profane peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Extension de portée. Il ne lui est pas nécessaire de préparer ce sort à l'avance. En outre, cela n'augmente pas le temps d'incantation et l'enchantement n'a pas besoin d'être préparé comme un sort d'un niveau supérieur. Ce pouvoir peut servir un nombre de fois par jour égal à 1 + modificateur de Charisme du dévot profane (avec un minimum de 1 fois par jour).

Défense sacrée : ajoutez ce bonus (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4) à tous les jets de sauvegarde du dévot profane contre les sorts de magie divine, pouvoirs magiques et surnaturels des extérieurs.

Focaliseur d'alignement : au niveau 2 le dévot profane choisit un élément de l'alignement de sa divinité patronne. Désormais, il lance les sorts de cet alignement comme s'il était d'un niveau plus élevé. Si son dieu est neutre, il choisit un élément de son propre alignement en guise de focaliseur. Si le dévot profane et son dieu sont neutres, le personnage choisit un des éléments suivants en guise de focaliseur : bien, chaos, loi ou mal.

Don supplémentaire : au niveau 3, le dévot profane choisit un don de création d'objets ou un don dans la liste suivante : Artisan magique, Contresort amélioré, École renforcée, École supérieure, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure ou Magie de la Toile d'Ombre (dévot de Shar uniquement).

Suaire divin (Sur) : au niveau 5, le dévot profane peut, 1 fois par jour, s'entourer d'un linceul de puissance divine rayonnante le protégeant contre tous les sorts ennemis. Le suaire est d'une couleur propre à l'alignement de la divinité patronne du dévot profane : bleu soutenu pour la loi, blanc miroitant pour le bien, noir vacillant pour le mal et jaune scintillant pour le chaos. Le suaire confère une résistance à la magie de 12 + niveau de jeteur de sorts du personnage, comme s'il était affecté par un sort de *résistance à la magie*. Faire appel à ce pouvoir requiert une action libre. Il dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du dévot profane + 5.



Disciple divin de Velsharoon

Illustration de Todd Lockwood

disciple divin

Les prêtres, druides et paladins les plus fervents, dévots et pieux ont le pouvoir de servir leur dieu en qualité d'intermédiaires entre les mortels et les serviteurs divins. Ils interprètent la volonté divine, agissent en professeurs et en guides auprès des autres membres du clergé, et arment les disciples laïques de leur dieu de la puissance de leur patron. Au bout d'un certain temps, ils finissent par transcender leur nature mortelle pour incarner le divin à la surface de Toril.

Les disciples divins sont toujours des jeteurs de sorts de magie divine. Prêtres et druides constituent les candidats les plus fréquents, mais paladins et rôdeurs entrent parfois dans leurs rangs. Enfin, des dieux maléfiques comme Baine élèvent parfois au sein de leur foi des chevaliers noirs au rang de disciples divins.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir le disciple divin (Dis) d'un dieu précis, il faut satisfaire aux critères suivants :

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 4.
Connaissances (religion) : 8 degrés de maîtrise.
Diplomatie : 5 degrés de maîtrise.
Divinité patronne : le disciple divin doit avoir une divinité patronne, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des disciples.

Compétences de classe

Les compétences du disciple divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de disciple divin :

Armes et armures : le disciple divin ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : chaque fois qu'il gagne un niveau de disciple divin, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts de magie divine (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de disciple divin à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts de magie divine pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts de magie divine avant de devenir disciple divin, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de disciple divin lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

Nouveau domaine : le disciple divin peut choisir un nouveau domaine parmi ceux accessibles à son dieu. Le disciple divin bénéficie des pouvoirs du domaine en question et peut apprendre les sorts de celui-ci en qualité de sorts de domaine (ainsi, le disciple divin a désormais trois choix possibles à chaque niveau en ce qui concerne les sorts de domaine).

Émissaire divin : le disciple divin est capable de communiquer par télépathie avec tout extérieur situé dans un rayon de 18 mètres, tant que celui-ci sert le même dieu ou a le même alignement que le disciple divin.

Table 1–12 : disciple divin

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+2	Émissaire divin, nouveau domaine	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
2	+1	+0	+3	+3	Défense sacrée +1	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
3	+2	+1	+3	+3	Transfert de sorts	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
4	+3	+1	+4	+4	Défense sacrée +2	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
5	+3	+1	+4	+4	Transcendance	+1 niveau dans la classe de magie divine existante

Défense sacrée : ajoutez ce bonus (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4) à tous les jets de sauvegarde du disciple divin contre les sorts de magie divine, pouvoirs magiques et surnaturels des extérieurs.

Transfert de sorts **(Mag)** : ce pouvoir est semblable au sort du même nom, sauf que le disciple divin n'a pas besoin de sacrifier un emplacement de sort de niveau 4 (ou supérieur) pour l'activer. En effet, il transfère des sorts préparés à sa cible sur la base de 1 pour 1 sans devoir sacrifier un emplacement de sort pour le *transfert de sort*. La seule limite au nombre de sorts que le disciple divin peut transférer est le nombre de sorts de niveau 1 et 2 disponibles au disciple.

Transcendance : grâce à son association de longue date avec les serviteurs extérieurs de son dieu et l'intervention directe de ce dernier, le disciple divin transcende sa forme mortelle et devient une créature divine. Désormais, le personnage est un extérieur, ce qui veut dire qu'il acquiert les immunités et vulnérabilités propres à son type (cf. *Extérieurs natifs*, dans la description des planaires). Au prix d'une action libre, il peut se protéger à l'aide d'un sort de *protection contre le Bien/Chaos/Mal/Loi* (il choisit le sort au moment où il acquiert le pouvoir de transcendance et ne peut plus en changer par la suite).

Lorsque le disciple divin atteint la transcendance, son apparence change généralement, presque imperceptiblement, de façon à refléter son alignement et celui de son dieu. Par exemple, les yeux d'un disciple de Lathandre, le Seigneur du Matin, pourraient devenir dorés et scintillants. Toute créature ayant la même divinité patronne que le disciple divin, dont les serviteurs extérieurs du dieu en question, reconnaît sur-le-champ sa nature transcendée. Ainsi, le disciple divin bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de compétences et de caractéristiques basés sur le Charisme en ce qui concerne ces créatures.



Arilyn Sabrelune, éclaireur ménestrel

Illustration de Matt Wilson

éclaireur ménestrel

Ces éclaireurs sont membres des Ménestrels, une organisation secrète visant à repousser le mal, à maintenir l'équilibre entre le civilisation et la nature. Les éclaireurs ménestrels apprennent des sorts de magie profane et de nombreuses compétences qui les aident durant leurs missions d'espionnage et de collecte de renseignements.

Nombre d'éclaireurs ménestrels sont des bardes, mais ce n'est pas le cas de tous. Rôdeurs, roublards, ensorceleurs et magiciens sont fréquents dans les rangs des éclaireurs ménestrels car ces classes proposent toute une variété de talents et une grande souplesse. Tous disposent de talents de manipulation, d'une résistance aux influences mentales extérieures, de fines facultés de perception et d'un don pour résoudre les problèmes.

Tous les Ménestrels ne sont pas membres de cette classe de prestige. La place que l'on occupe au sein de l'organisation ne dépend pas du niveau du personnage dans quelque classe que ce soit. Cependant, la plupart des Ménestrels de marque possèdent au moins un niveau dans la classe de prestige d'éclaireur ménestrel.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir un éclaireur ménestrel (Ecm), il faut satisfaire aux critères suivants :

Alignement : ne pas être mauvais.

Bluff : 4 degrés de maîtrise.

Connaissances (folklore local) : 4 degrés de maîtrise.

Diplomatie : 8 degrés de maîtrise.

Psychologie : 2 degrés de maîtrise.

Représentation : 5 degrés de maîtrise.

Sens de la nature : 2 degrés de maîtrise.

Dons : Vigilance, Volonté de fer.

Spécial : parrainage d'un membre des Ménestrels, aval des Grands Ménestrels.

Compétences de classe

Les compétences de l'éclaireur ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe d'éclaireur ménestrel :

Armes et armures : l'éclaireur ménestrel sait manier les armes simples. Il est habitué à porter une armure légère.

Sorts : dès le niveau 1, l'éclaireur ménestrel a la possibilité de lancer quelques sorts de magie profane. Cette faculté fonctionne de la même façon que celle des bardes (les sorts sont basés sur le Charisme et il n'est pas nécessaire de les préparer à l'avance).

Au niveau 1, l'éclaireur ménestrel apprend deux sorts de la liste qui suit. Ensuite, à chaque niveau, il apprend deux nouveaux sorts d'un niveau qui lui est accessible. Il n'y a pas de limite au nombre de sorts de cette liste que l'éclaireur ménestrel peut apprendre. Il peut en découvrir davantage en étudiant des parchemins ou des livres de sorts de magie profane.

Liste de sorts de l'éclaireur ménestrel

Niveau 1 : *changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, dispersion, effacement, feuille morte, lecture de la magie, lumière, message, monture, pattes d'araignée, saut, sommeil.*

Niveau 2 : *bouche magique, déblocage, détection de l'invisibilité, détection des pensées, détection faussée, grâce féline, invisibilité, localisation d'objet, masque d'ombres, splendeur de l'aigle, vision dans le noir.*

Table 1–13 : éclaireur ménestrel

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e
1	+0	+2	+0	+2	1er ennemi juré, savoir des Ménestrels	0	–	–
2	+1	+3	+0	+3	Œil de Déneïr, Talent	1	–	–
3	+2	+3	+1	+3	Sourire de Tymora	1	0	–
4	+3	+4	+1	+4	2e ennemi juré, cœur de Lliira	1	1	–
5	+3	+4	+1	+4	Création d'objets de ménestrel	1	1	0

Niveau 3 : *alignement indétectable, antidétection, clairaudience/clairvoyance, don des langues, suggestion.*

Savoir des Ménestrels : à l'instar des bardes, un éclaireur ménestrel a le chic pour collecter de menus renseignements. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que le savoir bardique de la classe de barde. Si l'éclaireur ménestrel possède des niveaux de barde, additionnez les niveaux de ces deux classes dans le cadre de toute utilisation de savoir bardique.

Ennemi juré : au niveau 1, l'éclaireur ménestrel choisit un ennemi juré parmi la liste des organisations maléfiques qui s'opposent aux buts des Ménestrels : l'Église de Baine, le Culte du Dragon, le Trône de Fer, les malaugryms, les Magiciens Rouges de Thay ou le Zhentarim. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le pouvoir d'ennemi juré de la classe de rôdeur. Si l'éclaireur ménestrel choisit un ennemi juré qu'il a déjà au titre de rôdeur, les bonus se cumulent.

Lorsque l'éclaireur ménestrel atteint le niveau 4, le bonus dont il bénéficiait contre son premier ennemi juré passe à +2, et il gagne un nouvel ennemi juré contre lequel il dispose d'un bonus de +1.

Œil de Déneïr (Sur) : l'éclaireur ménestrel bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les glyphes, les runes et les symboles.

Talent : au niveau 2, l'éclaireur ménestrel gagne le don Talent pour la compétence Représentation et une autre à choisir dans la liste des compétences de cette classe de prestige.

Sourire de Tymora (Sur) : 1 fois par jour, l'éclaireur ménestrel bénéficie d'un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde. Il est possible d'ajouter ce bonus une fois le jet effectué, après que la réussite ou l'échec de ce jet non modifié ait été déterminé.

Cœur de Lliira (Sur) : l'éclaireur ménestrel bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la coercition et la terreur.

Création d'objets de ménestrel : forme spécialisée du don Création d'objets merveilleux, celle-ci permet à l'éclaireur ménestrel de créer des instruments de musique magiques, des broches de ménestrel et certaines potions (*bagou, charisme, détection des pensées, don des langues* et *sérum de vérité*). Ce pouvoir annule toute obligation de posséder quelque autre don de création d'objets. Pour ces objets, le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau d'éclaireur ménestrel, plus ses niveaux dans d'autres classes de jeteurs de sorts. Toutes les conditions habituelles de création d'un objet (comme la race et les sorts) restent les mêmes. Toutes les autres règles de création d'objets merveilleux ou de potions s'appliquent.

Illustration de Todd Lockwood



Dame Thelbruna de Rashéménie, hathran

Anciens éclaireurs ménestrels

Il est possible qu'un personnage viole le code de conduite des Ménestrels, qu'il mette en danger d'autres Ménestrels, délibérément ou par négligence, ou qu'il quitte l'organisation de son plein gré. Un tel individu se fait rapidement une réputation parmi les autres Ménestrels et ne peut plus progresser dans sa classe de prestige d'éclaireur ménestrel. En outre, l'ex-éclaireur ne peut plus profiter des pouvoirs surnaturels propre à cette classe (œil de Déneïr, sourire de Tymora et cœur de Lliira). Pour revenir dans le droit chemin et être à même de gagner de nouveaux niveaux dans sa classe de prestige, il faut adresser une demande aux Grands Ménestrels, que ces derniers décident d'une quête à confier au personnage et qu'il lui soit lancé un sort de *pénitence* d'un dieu choisi par les Grands Ménestrels.

hathran

Les hathrans constituent une communauté d'élite de jeteuses de sorts qui gouvernent la Rashéménie. On les connaît également sous le nom des Sorcières de Rashéménie. En Rashéménie, leurs pouvoirs sont bien plus grands que ceux d'autres jeteurs de sorts de même niveau. Au sein de la société rashémi, les hathrans occupent la place habituellement réservée aux plus puissants prêtres dans les autres cultures de Faerûn. Elles soignent les malades et les blessés, veillent aux âmes de leurs disciples, recrutent des champions sur d'autres plans et rappellent les morts à la vie. Au niveau 1, les hathrans (terme qui signifie « communauté de femmes savantes » dans la langue rashémi) sont appelés blethran (« sœur »). Les hathrans de niveau 9 et 10 sont appelées othlor (« fidèle »). Elles exercent leur autorité sur toutes les autres Sorcières de Rashéménie. Les hathrans ont le droit de vie et de mort sur tous les citoyens de Rashéménie. Toutefois, le simple fait d'abuser de cette autorité est une insulte grave à l'encontre de la communauté de sœurs. Lorsqu'elles parcourent la Rashéménie, les hathrans portent toujours un masque. Nombre d'entre elles quittent leur pays natal pour étudier les cultures étrangères et garder un œil sur les personnalités de marque.

Pour devenir une hathran, il est nécessaire d'avoir des connaissances en matière de magies divine et profane. En général, les hathrans sont des prêtresses/magiciennes, mais certaines des sœurs entreprennent des carrières de barde, druide, rôdeur ou ensorceleuse. Pour les hathrans, le concept de rivalité entre les jeteurs de sorts n'a aucun sens. Ainsi partagent-elles leurs sorts avec celles qu'elles pensent dignes d'une telle responsabilité.

Au sein de la société rashémi, la création d'objets magiques est confiée aux jeteurs de sorts mâles et les hathrans n'ont pas le droit d'apprendre les dons de création d'objets (dans le cas contraire, la sœur fautive est bannie de Rashéménie tellement la honte est grande). Les seules exceptions à cette règle sont les parchemins, qui servent à instruire les membres de moindre importance en magies profane et divine. Les magiciennes rashémi qui souhaitent entrer dans les rangs des hathrans choisissent leurs dons supplémentaires parmi ceux de métamagie et Maîtrise des sorts.

Dés de vie : d4.

Table 1-14 : hathran

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon d'armes, magie placée	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+3	+3		+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+3	+3	Terreur (1/jour)	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+4	+4	Chef de cercle	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+4	+4		+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+5	+5	Terreur (2/jour),	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+5	+5		+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+6	+6	Terreur (3/jour)	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+6	+6		+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+7	+7	Injonction suprême	+1 niveau dans la classe existante

Conditions

Pour devenir une hathran (Hat), il faut satisfaire aux critères suivants :

Alignement : loyal bon, loyal neutre ou neutre bon.
Race : femme humaine de Rashéménie ou d'origine rashémi.
Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine et profane de niveau 2.
Don : Ethran.
Divinité patronne : Chauntéa, Mailikki ou Mystra.
Spécial : membre en règle des Sorcières de Rashéménie.

Compétences de classe

Les compétences de l'hathran (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Empathie avec les animaux (Cha), Langue, Natation (For), Profession (Sag), Représentation (Cha), Scrutation (Int), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe d'hathran :

Armes et armures : l'hathran gagne le don Maniement des armes exotiques (fouet). Elle n'est pas habituée à porter une armure.

Sorts : l'instruction d'une hathran s'attache aux sorts de magie divine et profane. Chaque fois qu'elle gagne un niveau d'hathran, elle acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'elle a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'elle ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, elle ajoute son niveau d'hathran à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'elle connaît ou auquel elle a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion). Comme toutes les hathrans sont des jeteuses de sorts multiclassées, certaines choisissent d'orienter leur carrière vers la magie profane, d'autres vers la magie divine, le reste conservant un juste équilibre entre les deux.

Les hathrans disposent également d'une courte liste de sorts personnalisés. Il s'agit de sorts de magie profane, que l'on acquiert comme n'importe quel autre sort de ce type. Ils prennent des emplacements de sorts normaux dans la classe de jeteuse de sorts de magie profane de l'hathran.

Liste de sorts de l'hathran

Niveau 1 : *dispersion.*
Niveau 2 : *rayon de lune.*
Niveau 3 : *éclat, sabre de lune.*
Niveau 5 : *voie lunaire.*

Compagnon d'armes : l'hathran gagne un compagnon d'armes, comme si elle avait le don Prestige (cf. page 45 du *Guide du Maître*). Ce compagnon d'armes est une Rashémi possédant le don Ethran ou un Rashémi disposant d'au moins un niveau de barbare. Il ne compte pas dans le total de compagnons d'armes (ou de suivants) que l'hathran peut obtenir en prenant le don Prestige.

Magie placée : le lien que l'hathran entretient avec la Rashéménie est si étroit que quand elle se trouve dans son pays d'origine, elle peut puiser dans les forces de la terre et de ses esprits pour lancer des sorts sans devoir les préparer à l'avance. Lorsqu'elle recoure à la magie placée, l'hathran est capable de lancer tout sort de magie profane de sa connaissance ou tout sort de magie divine extrait de sa liste de sorts. Le fait de lancer un sort de magie placée requiert une action complexe et réduit normalement le nombre de sorts auquel elle a droit chaque jour. Si le sort affiche un temps d'incantation d'une action ou plus, ajoutez 1 round à ce temps d'incantation. Si l'hathran souhaite utiliser un don de métamagie qu'elle connaît sur un sort de magie placée, ajoutez 1 round au temps d'incantation de ce sort.

Notez que sur sa terre natale, l'hathran peut utiliser un emplacement de sort de magie divine du niveau approprié pour lancer un sort figurant sur sa liste, même si elle ne le connaît pas en qualité de sort profane.

Terreur (Sur) : l'hathran peut lancer le sort *terreur* comme une ensorceleuse dont le niveau est égal à son niveau de classe de jeteuse de sorts le plus élevé. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour au niveau 3, 2 fois par jour au niveau 6 et 3 fois par jour au niveau 8.

Chef de cercle : l'hathran devient chef d'un cercle magique, autrement dit l'élément focaliseur de la magie de cercle des hathrans. Pour plus d'informations sur la magie de cercle, reportez-vous au chapitre 2.

Injonction suprême (Sur) : l'hathran peut lancer une version rapide du sort *injonction majeure* (cf. don Incantation rapide) 1 fois par jour, comme une ensorceleuse de son niveau de classe de jeteuse de sorts le plus élevé.



Hiérophante de Lathandre

Illustration de Sam Wood

Hiérophante

Un jeteur de sorts de magie divine qui prend de l'importance aux yeux de son dieu a accès à des sorts et pouvoirs dont n'ose rêver le fidèle moyen. La classe de prestige de hiérophante est ouverte aux puissants jeteurs de sorts de magie divine qui semblent capables de manipuler les sorts les plus puissants et difficiles. Ils retardent l'acquisition de ces précieux dons en échange d'un meilleur entendement et d'une plus grande maîtrise des pouvoirs qu'ils canalisent.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir le hiérophante (Hié) d'un dieu précis, il faut satisfaire aux critères suivants :

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 7.
Connaissances : 15 degrés de maîtrise en Connaissances (nature) ou 15 degrés de maîtrise en Connaissances (religion).
Don : un don de métamagie.

Compétences de classe

Les compétences du hiérophante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie

Table 1–15 : hiérophante

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Pouvoir spécial
2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir spécial
3	+1	+1	+3	+3	Pouvoir spécial
4	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial
5	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial

(Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de hiérophante.

Armes et armures : le hiérophante ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts et niveau de lanceur : les niveaux de hiérophante s'ajoutent à ceux de la classe de jeteur de sorts de base du personnage dans le cadre de la détermination de son niveau de lanceur. Toutefois, ils n'ont aucune incidence sur le nombre de sorts auquel le personnage a droit chaque jour.

Pouvoir spécial : à chaque niveau, un hiérophante gagne un pouvoir spécial de son choix parmi les suivants :

Don de métamagie : le hiérophante peut choisir un don de métamagie.

Don du divin : le hiérophante peut transférer une ou plusieurs utilisation de son pouvoir de renvoi des morts-vivants à une cible consentante (les hiérophantes intimidant les morts-vivants sont capables de faire de même). Le transfert dure de 1 à 10 jours (à choisir au moment du transfert) et tant qu'il est actif, le nombre de renvois des morts-vivants du hiérophante s'en trouve réduit. Le bénéficiaire de ce pouvoir repousse les morts-vivants comme un prêtre du niveau de la classe de prêtre du hiérophante, si ce n'est qu'il utilise son propre modificateur de Charisme.

Flétrissement d'infidèles : le hiérophante peut utiliser les sorts d'énergie négative au maximum de leur efficacité contre les créatures dotées d'une divinité patronne différente de la sienne. Tout sort infligeant ou canalisant de l'énergie négative (sorts de *blessure, cercle de douleur, mise à mal*) lancé contre une telle créature fonctionne comme s'il se trouvait sous l'effet du don Quintessence des sorts (sans que l'enchantement ait besoin d'être préparé comme un sort de trois niveaux de plus). Les morts-vivants affectés par ce pouvoir sont soignés du nombre de points de dégâts infligés, quelle que soit leur divinité patronne (s'ils en ont une).

Illustration de Carlo Arellano



Lanceur de runes

Maîtrise de l'énergie : le hiérophante canalise les énergies positive et négative avec une plus grande efficacité, augmentant ainsi le pouvoir qu'il exerce sur les morts-vivants. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Portée divine : le hiérophante est capable d'utiliser des sorts de contact sur des cibles situées dans les 9 mètres. Si le sort exige une attaque de contact au corps à corps, le hiérophante doit effectuer une attaque à distance à la place. S'il choisit ce pouvoir spécial une seconde fois, la distance maximale passe à 18 mètres.

Pouvoir magique : le hiérophante peut sacrifier un de ses emplacements de sorts de magie divine pour faire, de manière permanente, de l'un de ses sorts de magie divine préparés un pouvoir magique utilisable 2 fois par jour. Lorsqu'il lance le sort, le hiérophante n'a nul besoin de composantes. Toutefois, s'il lui doit normalement dépenser des PX pour le lancer, alors il doit s'acquitter du prix habituel. Enfin, si le sort affiche des composantes matérielles coûteuses, le hiérophante doit dépenser 10 fois leur montant en PX.

Normalement, ce pouvoir magique coûte un emplacement de sort correspondant au niveau du sort choisi (voire supérieur si le hiérophante choisit de lier un don de métamagie à celui-ci). Le hiérophante peut se servir d'un emplacement de sort de 1 niveau plus élevé s'il souhaite exploiter plus souvent son pouvoir magique. En sacrifiant un emplacement de sort de 3 niveaux plus élevé que celui du sort choisi, il peut employer son pouvoir 4 fois par jour. S'il sacrifie un emplacement de sort de 6 niveaux plus élevé, il peut utiliser son pouvoir 6 fois par jour. Par exemple, Lonafin le hiérophante est un disciple de Velsharoon. Il souhaite pouvoir créer des morts-vivants quand bon lui semble, aussi sacrifie-t-il un emplacement de sort de niveau 9 pour gagner *animation des morts* en qualité de pouvoir magique utilisable 6 fois par jour.

Si le hiérophante choisit plusieurs fois ce pouvoir spécial, celui-ci peut s'appliquer au même sort ou à un autre.

Puissance de la nature : réservé aux hiérophantes possédant des niveaux de druide, ce pouvoir permet au personnage de transférer temporairement un ou plusieurs de ses pouvoirs spéciaux de druide à une cible consentante. Le transfert dure de 1 à 10 jours (à choisir au moment du transfert) et tant qu'il est actif, le hiérophante est incapable d'utiliser les pouvoirs ainsi transférés. Il a le droit de transférer n'importe lequel de ses pouvoirs spéciaux de druide, sauf sa capacité à jeter des sorts et à avoir un compagnon animal.

De son côté, le pouvoir de *forme animale* peut être transféré partiellement ou intégralement. Il peut par exemple le transférer 1 fois par jour au bénéficiaire et conserver le reste de ses utilisations pour son usage personnel. Si le hiérophante peut adopter la forme d'un animal TP, TG ou sanguinaire, le bénéficiaire le peut également.

À l'instar de *transfert de sorts*, le hiérophante doit répondre des actes de tout bénéficiaire de ce pouvoir devant son dieu.

Puissance magique + 2 : ce pouvoir augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde des sorts de magie divine que le hiérophante lance, mais également celui de son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'un adversaire. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois et se cumule aussi bien avec lui-même qu'avec d'autres sources de pouvoirs magiques affectant les sorts de magie divine.

Soin de la foi : le hiérophante peut lancer des sorts de guérison au maximum de leur efficacité sur lui-même et sur les créatures dotées de la même divinité patronne que lui. Tout sort relevant du registre de la guérison lancé sur une telle créature fonctionne comme s'il se trouvait sous l'effet du don Quintessence des sorts (sans que l'enchantement ait besoin d'être préparé comme un sort de trois niveaux de plus). Toute créature prétendant à tort être un disciple de la divinité patronne du hiérophante dans l'espoir de profiter de cet avantage ne bénéficie d'aucun soin, et doit réussir un jet de Volonté (contre le DD du sort) ou être étourdie pendant 1 round.

Lanceur de runes

Art conçu par les nains et les géants, la création de runes de pouvoir s'est répandue au-delà des collines et des montagnes. Ceux qui domptent leurs pouvoirs sont les lanceurs de runes. Ceux-ci créent des symboles particulièrement puissants, utilisables plusieurs fois, qui se déclenchent parfois sans qu'on les touche. Les biens d'un lanceur de runes sédentaire sont généralement décorés par de nombreux symboles, ce qui rend leur apparence impressionnante et constitue une véritable menace pour les roublards.

La plupart des lanceurs de runes sont des prêtres ou des adeptes, car la majorité des pratiquants de cet art sont des nains et des géants. Certains rôdeurs et paladins entreprennent également une carrière de lanceur de runes, plus particulièrement depuis que la Bénédiction du Tonnerre a poussé nombre de jeunes nains à explorer le reste du monde. De rares druides empruntent cette voie, le plus souvent dans les régions où ils sont si peu nombreux qu'ils doivent compter sur les runes pour protéger une zone. Les prêtres et paladins lanceurs de runes utilisent leurs pouvoirs pour protéger leurs temples et objets saints. De leur côté, les rôdeurs lanceurs de runes s'en servent pour surveiller les sentiers, repaires d'animaux menacés et refuges naturels.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir un lanceur de runes (Lru), il faut satisfaire aux critères suivants :

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 3.

Artisanat : 8 degrés de maîtrise (cf. partie *Magie runique* du chapitre 2 avant de choisir votre compétence).

Connaissance des sorts : 8 degrés de maîtrise.

Don : Inscription de runes.

Compétences de classe

Les compétences du lanceur de runes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de lanceur de runes :

Armes et armures : le lanceur de runes ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : l'instruction d'un lanceur de runes s'attache aux sorts de magie divine. Ainsi, chaque fois qu'il gagne un niveau de lanceur de runes, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts de magie divine (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de lanceur de runes à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts de magie divine pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts de magie divine avant de devenir lanceur de runes, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de lanceur de runes lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

Artisanat runique : ajoutez ce bonus aux jets d'Artisanat du lanceur de runes quand il trace une rune.

Pouvoir runique : ajoutez cette valeur au DD du jet de sauvegarde et des tentatives visant à effacer, dissiper ou désamorcer les runes crées par le lanceur de runes, mais également à son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Science des runes : au fil de sa progression, un lanceur de runes crée des runes toujours plus performantes. Cependant, toute caractéristique supplémentaire augmente le coût de la rune, comme précisé dans la table ci-dessous.

Lire ou franchir une rune : toute tentative visant à étudier, identifier ou sonder une rune revient à la « lire ». Passer par un portail portant une rune revient à la « franchir ». Rien ne doit se trouver entre une rune et sa cible pour qu'elle affecte celle-ci. Enfin, la cible doit se trouver à moins de 9 mètres.

Une rune qui se déclenche quand on la franchit peut être « réglée » comme l'entend le lanceur de runes. Ainsi, on peut la régler selon des paramètres physiques (comme la hauteur ou le poids), le type, le sous-type ou la race de créature (comme les « drows » ou « aberrations »). On peut aussi les régler sur le bien, le chaos, la loi, le mal ou sa divinité patronne. Par contre, on ne peut les régler selon une classe, des dés de vie, ou un niveau. Les runes réagissent normalement contre les créatures invisibles, mais elles ne se déclenchent pas contre ceux qui les franchissent de façon éthérée. Lorsque l'on pose une rune censée se déclencher quand on la franchit, le lanceur de runes a la possibilité de préciser un mot de passe ou une phrase qui évitera qu'une créature ne la déclenche.

Nombre d'utilisations/ déclencheur	Coût de création	Niveau**
Une	Niveau du sort* x niveau du lanceur x 50 po	–
Charges†	Niveau du sort* x niveau du lanceur x 50 po	3
Charges par jour†	Niveau du sort* x niveau du lanceur x charges x 400 po	8
Permanente (jusqu'à dissipation)††	Niveau du sort* x niveau du lanceur x 2 000 po	8
S'active quand on la touche	Coût de base	–
S'active quand on la lit ou franchit	Coût de base x 2	3

* Un sort de niveau 0 compte comme demi-niveau.

** Le niveau minimum du lanceur de runes requis pour créer une rune de ce type. « – » indique la caractéristique par défaut conférée par le don Inscription de runes.

† Si le sort affiche une composante ou un coût en PX, ajoutez ce coût x le nombre de charges au coût de création de la rune.

†† Si le sort affiche une composante ou un coût en PX, ajoutez 100 fois cette valeur au coût de création de la rune.

Quintessence des runes : les runes créées par le personnage prennent leur valeur maximale, comme si elles se trouvaient sous l'influence du don Quintessence des sorts (sans que l'enchantement ait besoin d'être préparé

Table 1–16 : lanceur de runes

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+2	Artisanat runique +1	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir runique +1	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
3	+2	+1	+3	+3	Science des runes	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
4	+3	+1	+4	+4	Artisanat runique +2	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
5	+3	+1	+4	+4	Pouvoir runique +2	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
6	+4	+2	+5	+5	Quintessence des runes	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
7	+5	+2	+5	+5	Artisanat runique +3	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
8	+6/+1	+2	+6	+6	Science des runes	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
9	+6/+1	+3	+6	+6	Pouvoir runique +3	+1 niveau dans la classe de magie divine existante
10	+7/+2	+3	+7	+7	Chant runique	+1 niveau dans la classe de magie divine existante

comme un sort de trois niveaux de plus). Le fait de tirer la quintessence d'une rune augmente de +5 le DD du jet d'Artisanat requis pour la façonner.

Chant runique : lorsque le lanceur de runes jette un sort de magie divine, il peut dessiner dans les airs une composante gestuelle supplémentaire. Cela permet au personnage de profiter de la puissance de sa rune dans le cadre de son sort. Le temps d'incantation des sorts nécessitant 1 action passe à 1 round. Tous les autres sorts voient leur temps d'incantation augmenté de 1 round. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec les sorts préparés avec le don Incantation statique, ni avec le pouvoir Quintessence des runes.

Magicien rouge

Les Magiciens Rouges sont les maîtres de Thay, les conquérants de la terre natale des Rashémi et les soi-disant suzerains du monde. Ils s'attachent à une école de magie bien plus étroitement que n'importe quels autres spécialistes, maîtrisant celle-ci de manière fort précise. Considérés comme de cruels et maléfiques tyrans partout sur Toril, quelques-uns choisissent malgré tout de quitter leur terre natale, d'adopter une identité secrète et de pratiquer l'exercice de la magie sans se soucier de quelque alliance politique ou d'un possible soulèvement d'esclaves.

Tôt dans sa carrière, l'apprenti Magicien Rouge choisit une école de magie de prédilection et acquiert le don Tatouage focaliseur qui le prépare à son entrée dans cette classe de prestige. Tous les Magiciens Rouges sont des magiciens spécialisés, et la plupart suivent cette voie à l'exclusion de toute autre. Cependant, quelques-uns touchent à d'autres formes de connaissances (comme le combat ou la magie divine). Ensorceleurs et bardes peuvent parfaitement entrer dans l'ordre des Magiciens Rouges. Néanmoins, à Thay, un tel faux-pas est tourné en ridicule et particulièrement rare.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un Magicien Rouge (Mar), il faut satisfaire aux critères suivants :

Alignement : ne pas être bon.

Race : humain de Thay.

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 3.

Connaissance des sorts : 8 degrés de maîtrise.

Dons : Tatouage focaliseur et un total de trois dons de métamagie ou de création d'objets.



Zulkir Aznar Thrul, Magicien Rouge

Illustration de Todd Lockwood

Compétences de classe

Les compétences du Magicien Rouge (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de Magicien Rouge :

Armes et armures : le Magicien Rouge ne sait pas manier d'armes. Il n'est pas habitué au port de l'armure.

Sorts : l'instruction d'un Magicien Rouge s'attache aux sorts de magie profane. Ainsi, chaque fois qu'il gagne un niveau de Magicien Rouge, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts de magie profane (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, pouvoirs d'assassin ou de barde, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de Magicien Rouge à celui d'une de ses classes de jeteur de sorts de magie profane pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Si le personnage avait plusieurs classes de jeteurs de sorts de magie profane avant de devenir Magicien Rouge, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de Magicien Rouge lui permet de progresser, tant en nombre de sorts par jour qu'en niveau de lanceur de sorts.

École de prédilection améliorée : en devenant Magicien Rouge, le personnage se consacre plus encore à son école de magie de prédilection. En retour, le Magicien Rouge doit renoncer à ses études dans une ou plusieurs autres écoles. Ainsi, le personnage choisit une ou plusieurs écoles supplémentaires qui lui sont interdites, en se référant aux règles figurant en page 39 du *Manuel des Joueurs*. Désormais, il lui est impossible d'apprendre des sorts de ces écoles prohibées. Durant cette opération, il n'a pas le droit de choisir l'école interdite sélectionnée au niveau 1 de magicien. Par contre, il peut toujours se servir des sorts de ces écoles appris avant de devenir Magicien Rouge, et également utiliser des objets magiques à fin d'incantation ou à mot de commande.

Par exemple, Gorus Toth a pour école de prédilection la Transmutation. Deux écoles lui sont interdites, l'Abjuration et l'Enchantement (option 3). En devenant Magicien Rouge, il doit choisir l'une des écoles interdites avec

Table 1–17 : Magicien Rouge

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Défense spécialisée +1, école de prédilection améliorée	+1 niveau de magicien
2	+1	+0	+0	+3	Puissance magique +1	+1 niveau de magicien
3e	+1	+1	+1	+3	Défense spécialisée +2	+1 niveau de magicien
4	+2	+1	+1	+4	Puissance magique +2	+1 niveau de magicien
5	+2	+1	+1	+4	Chef de cercle, don supplémentaire	+1 niveau de magicien
6	+3	+2	+2	+5	Puissance magique +3	+1 niveau de magicien
7	+3	+2	+2	+5	Défense spécialisée +3, inscription de tatouage	+1 niveau de magicien
8	+4	+2	+2	+6	Puissance magique +4	+1 niveau de magicien
9	+4	+3	+3	+6	Défense spécialisée +4	+1 niveau de magicien
10	+5	+3	+3	+7	Chef de grand cercle, puissance magique +5	+1 niveau de magicien

la Transmutation, comme précisé dans l'encadré *École de prédilection*, page 39 du *Manuel des Joueurs*. Ses options sont : (1) Évocation, (2) Invocation ou (4) trois écoles au choix. Il ne peut pas choisir l'option (3) parce qu'il n'a pas le droit de choisir des écoles qui lui sont déjà interdites. S'il choisit l'option (4), il n'a pas le droit de prendre Abjuration ou Enchantement parce que les portes de ces écoles lui sont déjà fermées. Il choisit donc Invocation, qui devient une école interdite supplémentaire.

Défense spécialisée : ajoutez cette valeur à tous les jets de sauvegarde du Magicien Rouge contre les sorts de son école de prédilection.

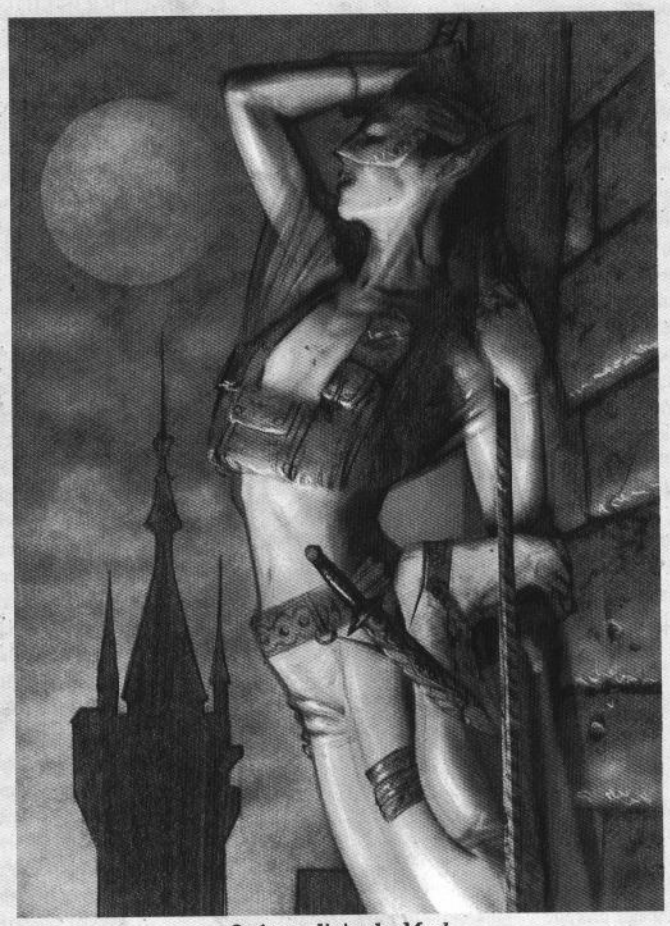
Puissance magique : ajoutez cette valeur au DD du jet de sauvegarde des sorts de l'école de prédilection du Magicien Rouge qu'il lance, mais également à son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'un adversaire. Ce pouvoir se cumule avec tout autre pouvoir magique affectant les sorts de l'école de prédilection du Magicien Rouge.

Don supplémentaire : le Magicien Rouge gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie, un don de création d'objets ou Maîtrise des sorts (cf. page 39 du *Manuel des Joueurs*).

Chef de cercle : le Magicien Rouge devient le chef d'un cercle magique, autrement dit l'élément focaliseur de la magie de cercle des Magiciens Rouges. Pour plus d'informations sur la magie de cercle, reportez-vous au chapitre 2.

Inscription de tatouage : le Magicien Rouge gagne le pouvoir de réaliser le tatouage des mages de Thay à tout novice qualifié consentant, leur octroyant ainsi le don Tatouage focaliseur et les initiant dans le cercle.

Chef de grand cercle : le Magicien Rouge devient le chef d'un grand cercle magique, qui peut avoir jusqu'à 9 participants au lieu de 5. Pour plus d'informations sur la magie de cercle, reportez-vous au chapitre 2.



Quêteur divin de Mask

Illustration de Carlo Arellano

quêteur divin

Parfois, en raison de contraintes politiques, ou encore pour préserver quelque secret, une Église ne peut agir ouvertement. Dans ce genre de cas, discrétion et diligence ont davantage de valeur qu'une manifestation directe de puissance. Le quêteur divin remplit ce rôle puisqu'il s'infiltre dans de dangereux endroits pour libérer des prisonniers, retrouver des reliques volées ou éliminer des dirigeants ennemis. Silencieux et protégé par son dieu, le quêteur divin réussit souvent là où un assaut direct n'aurait aucune chance de l'emporter.

Les quêteurs divins peuvent être de n'importe quelle classe. Toutefois, il s'agit souvent de moines, de rôdeurs et de roublards. Barbares et bardes ont généralement les compétences nécessaires pour entrer dans les rangs des quêteurs divins, mais ils sont habituellement trop indisciplinés ou disposent de talents quelque peu bruyants. Ensorceleurs et magiciens dotés d'une magie aussi subtile que discrète font parfois de bons quêteurs divins, mais ils sont rares.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir le quêteur divin (Quê) d'un dieu précis, il faut satisfaire aux critères suivants :

Connaissances (religion) : 3 degrés de maîtrise.
Déplacement silencieux : 8 degrés de maîtrise.
Détection : 5 degrés de maîtrise.
Discrétion : 10 degrés de maîtrise.

Divinité patronne : un quêteur divin doit avoir une divinité patronne, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des quêteurs.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du quêteur divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de quêteur divin. Tous les pouvoirs magiques de cette classe de prestige fonctionnent comme si un prêtre d'un niveau égal au niveau de quêteur divin + modificateur de Charisme s'en servait.

Armes et armures : Le quêteur divin sait manier les armes simples. Il est habitué à porter une armure légère.

Glyphe de réussite : le quêteur divin bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de Fouille et de Désamorçage/sabotage visant à trouver, désamorcer ou contourner des glyphes, runes et autres symboles magiques.

TABLE 1—18 : QUÊTEUR DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Glyphe de réussite, sanctuaire
2	+1	+3	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), défense sacrée +1
3	+2	+3	+1	+1	Dissimulation d'objet, localisation d'objet
4	+3	+4	+1	+1	Défense sacrée +2, attaque sournoise (+2d6)
5	+3	+4	+1	+1	Localisation de créature, persévérance divine

Sanctuaire (Mag) : 1 fois par jour, le quêteur divin peut se protéger à l'aide d'un sort de *sanctuaire*.

Attaque sournoise : semblable au pouvoir de roublard, il se cumule avec l'attaque sournoise de toute autre classe.

Défense sacrée : ajoutez ce bonus (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4) à tous les jets de sauvegarde du quêteur divin contre les sorts de magie divine, pouvoirs magiques et surnaturels des extérieurs.

***Dissimulation d'objet* (Mag)** : 1 fois par jour, le quêteur divin peut utiliser le sort *dissimulation d'objet*. Ainsi, il est impossible de le filer ou de le retrouver grâce à un objet dérobé qu'il porte.

***Localisation d'objet* (Mag)** : 1 fois par jour, le quêteur divin peut utiliser le sort *localisation d'objet*.

***Localisation de créature* (Mag)** : 1 fois par jour, le quêteur divin peut utiliser le sort *localisation de créature*.

Persévérance divine : 1 fois par jour, si le quêteur divin tombe en dessous de 0 points de vie, il est automatiquement soigné de 1d8+5 points de dégâts.

voleur de guilde

Les voleurs de guilde sont des brigands qui agissent dans les zones urbaines pour le compte de quelque organisation. Ils contrôlent et manipulent presque tous les aspects du crime de leur ville. Les voleurs de guilde sont généralement organisés en divisions (assassins, mendiants, chasseurs de primes, cambrioleurs, virtuoses de l'arnaque et escrocs, coupes-bourses et pickpockets, brutes, racketteurs, éclaireurs et espions, receleurs, pirates et contrebandiers), chacune étant dirigée par un maître de guilde responsable des activités criminelles de son secteur. Les maîtres de guilde font leur rapport au grand maître de la guilde. Les voleurs de guilde sont généralement connus uniquement de leurs séides, partenaires et supérieurs. Ce voile de secret protège l'organisation car ceux qui sont capturés ne peuvent alors guère dénoncer grand monde.



Illustration de Sam Wood

Voleur de guilde

La plupart des voleurs de guilde sont des roublards. Toutefois, les spécialistes de certaines branches sont plus souvent des guerriers et des rôdeurs. Les prêtres vénérant des divinités du mal (en particulier Mask et Shar) jouent un rôle dans de nombreuses branches, et ensorceleurs comme magiciens ont leur importance, même si leur éminence dépend du terrain sur lequel ils opèrent (certaines régions abritent peu d'ensorceleurs et de magiciens, décourageant leur séjour et leur installation en leur apportant de nombreuses restrictions). Les voleurs de guilde travaillent parfaitement bien avec autrui, intimidant le commun des citadins, administrant les bastonnades punitives et se créant d'importants contacts.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir un voleur de guilde (Vog), il faut satisfaire aux critères suivants :

Déplacement silencieux : 3 degrés de maîtrise.
Discrétion : 8 degrés de maîtrise.
Intimidation : 3 degrés de maîtrise.
Renseignements : 3 degrés de maîtrise.
Spécial : appartenance à une guilde de voleur.

Compétences de classe

Les compétences du voleur de guilde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Désamorçage/sabotage (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et les aptitudes de la classe de voleur de guilde :

Armes et armures : le voleur de guilde sait manier les armes simples. Il est habitué à porter une armure légère.

Attaque sournoise : semblable au pouvoir de roublard, il se cumule avec l'attaque sournoise de toute autre classe.

Double langage : le voleur de guilde bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff, Diplomatie et Langage secret.

Don supplémentaire : le voleur de guilde gagne un don supplémentaire à choisir dans la liste qui suit : Arme de prédilection, Botte secrète, Combat en aveugle, Cosmopolite, Débrouillard, Éducation, Incantation statique, Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Pistage, Prestige, Réflexes surhumains, Talent (une compétence de la classe de voleur de guilde), Vigilance.

Esquive instinctive : semblable au pouvoir de roublard. Si le voleur de guilde dispose d'une autre classe lui conférant le pouvoir d'esquive instinctive, additionnez tous les niveaux des classes concernées, puis déterminez les avantages du pouvoir sur cette base.

Réputation : ajoutez ce bonus à la valeur de Prestige du personnage (cf. don Prestige, page 45 du *Guide du Maître*). La plupart des voleurs de guilde aimant s'entourer de suivants, ils possèdent une base d'opérations permanente dans une ville, ce qui leur octroie un bonus supplémentaire de +2 à leur valeur de Prestige (cf. table 2–26, page 45 du *Guide du Maître*).

Table 1–19 : voleur de guilde

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), double langage
2	+1	+3	+0	+0	Don supplémentaire, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), Réputation +1
4	+3	+4	+1	+1	Don supplémentaire, Réputation +2
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille), Réputation +3

La Magie

Le monde de Toril est un lieu magique au sens propre du terme. Toutes les formes d'existence sont dotées de puissance magique. Ainsi, chaque pierre, chaque ruisseau, chaque être vivant et l'air lui-même abritent une énergie inexploitée. La magie brute constitue la matière figée de la création, la volonté muette et indifférente de l'être, noyant chaque once de matière et s'affichant dans toutes les manifestations de pensée du monde.

La magie imprègne les habitants de Faerûn mais également ses royaumes. Toutes les villes renferment de formidables temples vénérant les dieux et abritant les prêtres faisant appel à la puissance divine pour prodiguer leurs soins, repousser le mal et défendre la vie des fidèles. De subtils et astucieux magiciens restent non loin du trône de chaque contrée (et parfois derrière), mettant leurs formidables pouvoirs au service de leur seigneur. Des aberrations affamées issues de magies anciennes sont tapies sous la surface, attendant une occasion de bondir sur leur proie. Même les plus primaires des guerriers et les plus impudents des roublards apprennent rapidement à respecter le pouvoir de la magie, sans quoi leur carrière d'aventurier tourne très vite court.

La toile

Les mortels sont incapables de façonner directement la magie brute. En fait, la plupart de ceux qui pratiquent l'exercice de la magie se servent de la Toile. La Toile est l'incarnation de la magie brute, une sorte d'interface entre la volonté du jeteur de sorts et l'essence même de la magie. Sans la Toile, la magie reste inaccessible – ce qui explique qu'un archimage ne peut allumer une chandelle dans une zone de magie morte. Toutefois, épaulé par la Toile, un jeteur de sorts peut invoquer la foudre pour qu'elle s'abatte sur ses ennemis, se téléporter à des centaines de kilomètres en un battement de paupières ou même repousser la mort. Tous les sorts, objets magiques, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels, comme l'intangibilité des fantômes, dépendent de la Toile et l'exploitent différemment.

La nature précise de la Toile est insaisissable car elle est de nombreuses choses à la fois. La Toile est le corps de Mystra, la déesse de la magie. Mystra règne sur la magie à Toril, mais elle ne peut en endiguer le flux sans remettre en cause son existence même. La Toile est le conduit que les jeteurs de sorts utilisent pour canaliser l'énergie magique nécessaire à leurs sorts de magie, profanes comme divins. Enfin, la Toile est le tissu de formules et théorèmes ésotériques que renferment l'Art (les sorts profanes) et le Pouvoir (les sorts divins). Tout ce qui va des textes du livre de sorts profanes aux composantes individuelles des sorts fait partie de la Toile. Grâce à elle, la magie coule de la source au jeteur de sorts. Elle lui donne les outils nécessaires au bon fonctionnement de sa magie.

Lorsqu'un sort, un pouvoir magique, un pouvoir surnaturel ou un objet magique fonctionnent, les fils de la Toile s'entremêlent, s'unissent, se tortillent et se replient pour rendre l'effet possible. Quand les personnages jettent des sorts comme *détection de la magie*, *identification* ou *analyse d'enchantement*, ils ont une vision fugitive de la Toile. Un sort comme *dissipation de la magie* défroisse la Toile, tentant de lui restituer son état naturel. Les sorts comme *zone d'antimagie* réarrangent la Toile pour que la magie contourne la zone affectée plutôt que de la traverser.

Les endroits dans lesquels la magie marche de travers, comme les zones de magie sauvage et de magie morte, sont des accrocs dans la Toile.

La magie sauvage

Dans certaines régions de Toril, la Toile est si déformée ou effilée que la magie n'y fonctionne plus correctement. Les dégâts peuvent être dus à une catastrophe magique, comme celles qui furent si courantes durant le Temps des Troubles, en 1358 DR, ou à un puissant enchantement qui déforme la Toile, comme les *mythals* (cf. *La haute magie elfe*, plus loin). La plupart des zones de magie sauvage créées durant le Temps des Troubles ont disparu, mais de petites poches résistent, habituellement sous terre et dans les régions sauvages.

Détection des zones de magie sauvage

Les zones de magie sauvage restent généralement inaperçues jusqu'à ce qu'elles pervertissent un sort. Un personnage distinguant une zone de magie sauvage par le biais d'un sort de *détection de la magie* remarque la présence de magie au premier round et l'existence de la zone au deuxième. Si ce même personnage étudie l'endroit durant 3 rounds, il a le droit d'effectuer un jet de Connaissance des sorts DD 25 pour découvrir les limites exactes de la zone affectée.

Certains magiciens astucieux profitent de zones de magie sauvage pour défendre leur tour ou forteresse. En l'étudiant attentivement, ils dressent le plan exact de la zone de magie sauvage et s'en servent pour se défendre sur leur sol.

Effets des zones de magie sauvage

Tout sort ou pouvoir magique utilisé au sein d'une zone de magie sauvage est vulnérable aux effets de celle-ci. (La magie sauvage n'affecte pas les pouvoirs surnaturels, extraordinaires et naturels.) Le jeteur de sorts doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort). Dans le cadre d'un objet magique, servez-vous également de son niveau de lanceur de sorts.

Si le jet échoue, lancez un dé et reportez-vous à la table 2–1 pour déterminer si le sort marche de travers et, si tel est le cas, de quelle façon. S'ils visent des cibles situées dans la zone, les sorts et pouvoirs magiques utilisés en dehors de celle-ci ne sont pas affectés, tout comme un enchantement mobile amené en son sein. Seule la magie prenant naissance dans cette zone est affectée.

Table 2–1 : effets de magie sauvage

1d100	Effets*
01–10	Le sort est renvoyé au lanceur et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur, il échoue.
11–25	Le sort affecte une cible ou zone choisie au hasard. Le MD doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou resituer le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur le schéma des projectiles à impact, page 138 du *Manuel des Joueurs*. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,5 mètre pour les sorts de courte portée, par 6 mètres pour les sorts de moyenne portée et par 24 mètres pour les sorts de longue portée. Il est même possible que les effets du sort sortent de la zone de magie sauvage. Cependant, son point d'origine ne peut excéder la limite imposée par sa portée. Si cela devait arriver, réajuster le point d'origine dans la limite de la portée, tout en respectant la direction fixée. Les sorts dont la portée est personnelle ou contact échouent tout simplement.
26–40	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle est utilisée, tout comme le sort, le pouvoir magique ou l'éventuelle charge d'un objet magique.
41–50	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles ne sont pas utilisées tout comme le sort, le pouvoir magique ou l'éventuelle charge d'un objet magique.
51–55	Le sort fonctionne mais des couleurs miroitantes dansent autour du personnage dans un rayon de 9 mètres, pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'un effet de *poussière scintillante* nécessitant un jet de sauvegarde (DD 10 + niveau du sort lancé).
56–85	Le sort fonctionne normalement.
86–95	Le sort fonctionne normalement. Les composantes matérielles ne sont pas utilisées tout comme le sort, le pouvoir magique ou l'éventuelle charge d'un objet magique.
96–100	Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Le jet de sauvegarde contre ce sort bénéficie d'un malus de -2. En outre le sort est considéré comme sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le sort lancé était déjà sous l'influence du don Quintessence des sorts, ce résultat n'a pas de conséquences.

Extermination de la magie sauvage

Grâce à des connaissances difficilement acquises, les jeteurs de sorts de Faerûn ont découvert plusieurs moyens de s'occuper d'une zone de magie sauvage. Lorsqu'on lance une *dissipation de la magie* de zone sur un lieu hanté par la magie sauvage, celui-ci redevient parfaitement normal pendant 1d4 minutes. Dans le cas d'une *dissipation suprême*, l'endroit redevient normal pendant 1d4 x 10 minutes. Les sorts de *souhait* et de *miracle* détruisent la zone de magie sauvage dans un rayon de 9 mètres. Toutefois, aucun de ces sorts ne fonctionne face à une zone de magie sauvage causée par un *mythal*.

La magie morte

Dans certaines parties de Toril, la Toile est totalement absente. Elle est déchirée et la zone ne renferme plus aucune magie. À l'instar des rares zones de magie sauvage, les régions de magie morte furent créées durant le Temps des Troubles et disparaissent depuis. Les zones de magie morte persistent le plus souvent en des lieux où une

Mystra et la Toile

Parcourez trois ouvrages consacrés à la magie et aux connaissances ésotériques de Faerûn et vous découvrirez trois récits différents traitant des origines et de la nature de la magie. Une partie de ces contradictions est née de mensonges délibérés visant à restreindre l'exercice de la magie à ceux qui l'apprenaient convenablement. Le reste nous vient de points de vue curieux voire d'erreurs reproduites ultérieurement par des moines.

Mais lisez dès maintenant la vérité et voyons si vous saurez la saisir. Pour rester simple, tous les mondes et plans connus bouillonnent d'une énergie perpétuelle. Grands ou petits, libres ou liés par des barrières physiques parfois magiques (elles-mêmes conçues pour renfermer d'autres énergies), ces naissances et dissipations d'énergie offrent lumière, vie et mouvement à tout ce qui nous entoure. Elles constituent la vie elle-même et seraient présentes à Toril même s'il n'y restait plus que des rochers.

Ce que les gens appellent la magie, et que les magiciens qualifient d'Art, est le moyen par lequel certains êtres parviennent à manipuler les énergies. Les ensorceleurs le font instinctivement, grâce à un don inné et à leur incroyable force de personnalité. Les bardes rappellent les échos lointains des chants du commencement, la musique de la création elle-même. Les magiciens s'appuient sur des formules – les sorts – qui leur permettent de soumettre la Toile à leur volonté. La puissance divine inspirant les prêtres détenant les sorts de leur dieu agit de même, remodelant la Toile grâce au pouvoir qui leur est conféré.

Au fil des ans, on a traité de nombreuses formes de magie – la magie runique, la magie des ombres (à ne pas confondre avec la Toile d'Ombre), la magie des gemmes, la magie élémentaire, et même la haute magie elfe. Cependant, toutes constituent des voies différentes menant à la même maîtrise des énergies naturelles. Cette force infinie et en mutation permanente est la Toile. Les humains appellent Mystra l'entité ou conscience qui est liée à la Toile de Toril. Ils la vénèrent en qualité de déesse de la magie.

L'actuelle Mystra est une mortelle récemment montée aux Cieux. Elle prit la suite de son prédécesseur durant le Temps des Troubles. Le rôle de Mystra est de confier la magie à toutes les créatures et de contrôler l'utilisation qui en est faite. Jadis, les archimages de Nétheril ne tenaient pas compte des dictats de Mystryl, la déesse de la magie de l'époque. L'un d'eux, le magicien Karsus le Fou, tenta d'atteindre un statut divin en jetant de puissants sorts qui auraient détruit la Toile de Toril. Mystryl dut donc se sacrifier pour la sauver. Par la suite, Mystra décréta que nul mortel n'aurait plus le droit de pratiquer une aussi terrible magie – et cela vaut encore aujourd'hui.

Mystra protège la Toile contre les créatures suffisamment puissantes et téméraires pour l'abîmer. Tant que le monde n'aura pas changé ou que les puissances divines n'auront pas baissé leur garde face aux humains, les dangereuses magies du passé resteront le secret de Mystra.

concentration de puissance magique extrême fut brutalement détruite ou dispersée – non loin d'un *mythal* abîmé, là où un artefact fut détruit ou sur le lieu du décès d'un dieu.

Détection de la magie morte

Les jeteurs de sorts et créatures dotées de pouvoirs surnaturels ou magiques savent précisément quand ils rentrent dans une zone de magie morte. Les jeteurs de sorts sont en harmonie avec la Toile et se sentent très mal à l'aise dans les zones de magie morte. Un utilisateur de la Toile peut effectuer une action de mouvement pour distinguer les limites exactes d'une zone de magie morte. Les utilisateurs de la Toile d'Ombre ne s'accordent guère avec la Toile et ne ressentent pas de sensations semblables dans une région de magie morte.

Tout jeteur de sorts, quelle que soit la Toile dans laquelle il puise, peut lancer *détection de la magie* pour distinguer les limites d'une zone de magie morte située dans la portée du sort. Naturellement, le personnage doit se situer en dehors de la zone touchée pour employer cette technique.

Effets de la magie morte

Une région de magie morte se comporte comme une *zone d'antimagie*, sauf qu'elle ne gêne en rien les sorts, objets et pouvoirs magiques découlant de la Toile d'Ombre. Les sorts de divination sont incapables de détecter des sujets situés dans une zone de magie morte. Enfin, il est impossible de recourir à un effet de téléportation pour pénétrer ou quitter un tel endroit.

Une zone de magie morte ne fonctionne jamais, pas même de façon temporaire. Les sorts de *souhait* et de *miracle* détruisent la zone de magie morte dans un rayon de 9 mètres.

Le magefeu

Le magefeu est l'énergie brute de la Toile. On peut le manipuler de deux façons. Mystra confère le pouvoir du feu d'argent à son Élu et à ses serviteurs préférés. Le pouvoir de magefeu est de loin le plus puissant de ces rares et précieux talents. Il s'agit d'un don octroyé à une poignée d'hommes et de femmes issus de chaque génération.

Le magefeu est une magie brute raffinée et maîtrisée. Lors de ses manifestations bienfaisantes, il s'agit d'un bénitier de lumière argentée et d'énergie curative. Au combat, c'est une flamme bleutée particulièrement vive.

Le feu d'argent

Seul l'Élu de Mystra connaît ce redoutable pouvoir surnaturel. Se manifestant telle une belle flamme argentée enveloppant l'intéressé, ce pouvoir a plusieurs usages. Il se comporte comme un *anneau de chaleur constante* ou un *anneau de barrière mentale*, permet à son utilisateur de respirer sous l'eau ou de repousser toutes les contraintes magiques externes, comme s'il était protégé par une *dissipation suprême*. On ne peut bénéficier que d'un seul pouvoir à la fois.

L'utilisateur peut en appeler au feu d'argent pour se redonner des forces, ce qui lui permet de ne plus manger ni boire durant 7 jours (on ne peut en profiter qu'une fois tous les 10 jours). Toutes les 70 minutes, il peut libérer le feu d'argent sous la forme d'un souffle de flammes. Ce souffle peut être déchaîné dans une zone de 1,5 m x 21 m, traversant les obstacles comme un *éclair*, mais venant aussi automatiquement à bout des barrières magiques et résistances à la magie. Ce souffle inflige 4d12 points de dégâts de feu (jet de Réflexes DD 23 pour demi-dégâts). De même, on peut libérer le feu d'argent sous la forme d'un cône de 21 mètres de long. Il n'inflige alors pas de dégâts mais répare les régions de magie morte et dissipe (comme une *dissipation suprême*) toute *zone d'antimagie* qu'il touche. Toutefois, ce cône est éprouvant pour la Toile et Mystra conseille de ne l'utiliser qu'en cas de nécessité absolue.

Tous ces pouvoirs fonctionnent comme s'ils étaient lancés par un ensorceleur de niveau 20.

Le magefeu

Les individus doués du pouvoir de magefeu sont capables de réaliser d'incroyables exploits selon leurs compétences, talents et quantité d'énergie magique à disposition. En général, le magefeu sert à soigner, créer des incendies destructeurs ou absorber la magie. Toutefois, ses effets précis dépendent des circonstances et de leur utilisateur. Les pratiquants les plus talentueux peuvent produire plusieurs explosions à la fois ou même voler.

Un utilisateur du magefeu peut entreprendre une action pour absorber les sorts qui le prennent pour cible, comme dans le cas d'un *sceptre d'absorption*. Il obtient un niveau d'énergie de magefeu par niveau de sort absorbé et peut en emmagasiner autant que sa valeur de Constitution.

Au prix d'une action simple, il peut utiliser ces niveaux d'énergie pour effectuer une attaque à distance (portée maximale 120 mètres) infligeant 1d6 points de dégâts par niveau d'énergie de magefeu dépensé (jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts). Il s'agit de dégâts de feu pour une moitié et de dégâts de puissance magique brute pour l'autre moitié (tout comme les dégâts d'un sort de *colonne de feu* relèvent du feu et de l'énergie divine).

L'histoire du magefeu

Quelles soient fondées ou non, les légendes prétendent qu'une seule créature de Faerûn à la fois bénéficie du don de magefeu. Actuellement, les rumeurs affirment que cet individu est une jeune fille du nom de Shandril Shessair, une orpheline travaillant dans une taverne de Hautelune dans le Valprofond.

Shandril connaît bel et bien le magefeu et des centaines de mages la recherchent. Le Zhentarim, les Thayens, le Culte du Dragon et autres indépendants se massacrent dans leur quête de pouvoir. Mais si vous n'avez rien vu d'autre dans cet ouvrage, apprenez au moins ceci : les légendes ne disent parfois pas la vérité.

Les Élus de Mystra connaissent une version de ce pouvoir, mais certains d'entre eux seulement maîtrisent le véritable magefeu.

Un mage vivant caché dans les Royaumes frontaliers a connaissance du vrai magefeu, ainsi qu'un cruel et arrogant noble de Chessenta et le magicien R... mais je suis sûr que vous voyez de qui je veux parler.

Au nord de la Côte des épées, le rôdeur Haelam Pierrebrisée est incontestablement en possession du magefeu. Il tint seul face à une horde d'orques dévalant vers le sud, non loin du Bois froid – et il ne resta d'eux que plaies et chairs fumantes.

Je pourrais continuer. Tout comme le pourrait tout individu ayant passé ses années d'études à Château-Suif, comme je le fis avant d'arriver en ce donjon perdu, m'entourant d'ombres et de misère.

Pourquoi ai-je dépensé ma fortune, usé ma vue puis fui jusqu'ici pour finir parcheminé, hideux et voûté ?

Pourquoi ? Eh bien, parce que je connais également le magefeu, bien évidemment. Venez à moi et je vous réduirai en poussière. Je tuerai vos descendants et anéantirai le royaume d'où vous venez, jusqu'au dernier arbre, à la dernière pierre. Pourquoi ? Parce que c'est ce que je fais de mieux.

– Baerendra Rivebras, Sage de Spandeliyon

Les créatures dotées d'une résistance, d'une immunité ou d'une protection contre le feu l'appliquent donc à la moitié des dégâts.

Mais il est aussi possible de soigner sa cible en la touchant. Cela lui restitue 2 points de vie par niveau d'énergie de magefeu dépensé dans ce sens.

Contrairement à la plupart des pouvoirs surnaturels, le magefeu est affecté par les sorts et objets magiques s'attaquant aux pouvoirs magiques, comme le *sceptre d'absorption* et le *sceptre d'annulation* (s'ils visent cette manifestation plutôt que le porteur). Une *dissipation de la magie* peut le contrer ou le dissiper. En théorie, un effet de magefeu peut en contrer un autre. Cependant, le magefeu est un pouvoir surnaturel qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité quand on l'utilise, et qui n'est soumis à aucune résistance à la magie.

Connaissances secrètes

Depuis l'ère où les elfes, nains, géants et dragons régnaient sur une Faerûn constituée de forêts vierges, ceux qui manipulent la Toile sont à la recherche de plus d'entendement, de plus de puissance et de connaissances oubliées, simplement pour prendre l'avantage sur leurs ennemis. Les premiers empires humains ne furent guère différents. Les Imaskari maîtrisaient l'art des *portails*, amenant des milliers de malheureux esclaves depuis d'autres mondes pour qu'ils servent leur puissance profane. Les Nétherisses étudiaient l'art de la conception d'objets magiques, créant les merveilles et horreurs qui dorment encore sous les dunes d'Anauroch. Les Raumathari assombrirent à jamais Faerûn en invoquant des hordes de guerriers orques censés les servir dans leur guerre contre la vieille Narfell, avant de perdre le contrôle de leurs propres guerriers.

Les magiciens rêvent d'écoles de magie secrètes, de voies rendues possibles grâce à un meilleur discernement de l'Art et d'études interdites menant à de terrifiants pouvoirs. Des douzaines de voies de puissance et d'entendement ont été empruntées puis abandonnées. Mais de nouvelles recherches (certaines fondées sur l'étude, d'autres inspirées de crises d'horreur enfiévrées) exhument régulièrement des méthodologies inédites ou des sorts jamais rencontrés à la surface de Faerûn.

De nombreuses rumeurs traitent des sorts légendaires de la vieille Nétheril et des royaumes elfes disparus, sorts dont la puissance ridiculisait le plus puissant *souhait* aujourd'hui. Des magiciens ont découvert les secrets d'une Toile d'Ombre qui n'est pas soumise au pouvoir de Mystra, des prêtres et adeptes puisent leurs puissants sorts dans les runes et les vestiges d'anciens royaumes parsèment la terre sous la forme de *portails* se jouant de la structure de l'espace.

La Toile d'ombre

Durant sa guerre éternelle menée contre la déesse Séluné, la déesse Shar créa la Toile d'Ombre. Cela fut sa réponse à la création de Mystra par Séluné et à la naissance de la Toile. Si la Toile est une maille filtrant la réalité, la Toile d'Ombre est le broché formé par l'espace négatif situé entre les fils de la Toile. Elle propose d'autres alternatives pour jeter des sorts.

Étant la déesse des secrets, Shar garda pour elle seule l'existence de la Toile d'Ombre. Au fil des millénaires, certains mortels, en majeure partie ses serviteurs, ont découvert la Toile d'Ombre, par hasard ou par obstination académique.

Les utilisateurs de la Toile d'Ombre bénéficient de plusieurs avantages. Premièrement, ils ignorent les ruptures dans la Toile. Un sort de la Toile d'Ombre fonctionne normalement dans une zone de magie morte ou de magie sauvage (une *zone d'antimagie*, qui enraye le flux de magie, reste efficace face à la magie de la Toile d'Ombre, tout comme la résistance à la magie). Les utilisateurs de la Toile d'Ombre les plus doués parviennent à jeter des sorts que les utilisateurs de la Toile ont grande peine à percevoir, contrer ou dissiper.

Mais les utilisateurs de la Toile d'Ombre subissent aussi quelques inconvénients. En premier lieu, Shar contrôle parfaitement la Toile d'Ombre et peut en isoler toute créature ou la réduire au silence sans prendre le moindre risque. En deuxième lieu, les secrets de la Toile d'Ombre sont troublants et nocifs pour l'esprit des mortels. En effet, sans le concours de Shar, un utilisateur de la Toile d'Ombre perd une partie de son esprit. Troisièmement, si la Toile s'adapte à tous les types de sorts, la Toile d'Ombre convient plus aux sorts gâchant la vie et emmêlant l'esprit. D'un autre côté, elle n'est guère appropriée aux sorts manipulant l'énergie ou la matière et est totalement incompatible avec ceux produisant de la lumière (pour plus de détails, reportez-vous à la description du don Magie de la Toile d'Ombre, page 33).

Enfin, plus un mortel en apprend au sujet des secrets de la Toile d'Ombre, plus il s'éloigne de la Toile. Un utilisateur de la Toile d'Ombre accompli est capable de jeter des sorts qu'un utilisateur de la Toile aura du mal à détecter, dissiper ou contrer. Toutefois, l'utilisateur de la Toile d'Ombre se révèle également incapable d'affecter des sorts de la Toile.

Objets magiques de la Toile d'Ombre

Les objets magiques créés par les utilisateurs de la Toile d'Ombre sont rares et dangereux. Seuls le clergé et quelques dévots profanes de Shar produisent des objets de la Toile d'Ombre. Les adeptes des ombres n'étant pas alliés à Shar sont suffisamment rares et reclus pour qu'il n'existe qu'une poignée d'objets forgés par la Toile d'Ombre.

Le Magister

À Faerûn, il y a toujours un magicien désigné par Mystra et Azouth comme le Magister. D'aucuns pensent que l'on s'empare de cette place via quelque forme de compétition (le titulaire étant évincé au cours d'un duel magique fatal). Le bénéficiaire d'un tel titre en tire des pouvoirs particuliers. Mais il le met également en danger en faisant de lui la cible de nombreux magiciens, tous plus ambitieux et puissants les uns que les autres.

Le Magister est le champion personnel de Mystra. Cela ne signifie pas que le Magister combat pour le compte de Mystra. En fait, son rôle est d'accroître l'influence et la puissance de Mystra en rendant la magie plus facilement disponible à ceux qui en traquent les secrets. Souvent, les Magisters guident d'autres magiciens pour qu'ils créent de nouveaux sorts, en améliorent d'anciens et augmentent leur puissance magique en qualité d'élèves ou de provocateurs du Magister.

Un Magister acquiert des pouvoirs spéciaux et accède à de nombreux sorts inconnus des magiciens et ensorceleurs. Les mages originaires de contrées ayant l'esprit de concurrence, comme Thay, voient inévitablement une ascension au rang de Magister comme la reconnaissance de leur toute-puissance à Faerûn. Ils profitent de leurs pouvoirs spéciaux pour occire de vieux ennemis ou des rivaux potentiels et s'approprient toute magie servant leurs intérêts. L'histoire entachée de violence de cette charge reflète l'ambition de magiciens meurtriers et égoïstes. Néanmoins, les Magisters qui suivent d'autres desseins sont instruits, cajolés et guidés personnellement par le dieu Azouth. Ainsi reçoivent-ils des missions ayant pour objet de populariser la magie.

Pour la plupart des mortels de Faerûn, un Magister est un individu surgissant sans crier gare pour offrir sa magie, lancer un avertissement ou jeter un sort (si ce n'est l'empêcher). Pourquoi produire des Magisters et les laisser se comporter comme ils l'entendent ? Comme le dit le vieux dicton de magicien : « Les voies des dieux sont mystérieuses et la magie est la plus grande énigme de toutes ».

Les objets de la Toile d'Ombre ressemblent en apparence aux objets créés par les utilisateurs de la Toile, mais les différences qui les séparent sont énormes.

Les effets magiques produits par les objets de la Toile d'Ombre affichent les mêmes avantages et inconvénients qu'un jeteur de sorts de la Toile d'Ombre : les effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie bénéficient d'un bonus de +1 au DD de leur jet de sauvegarde ainsi qu'au jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie. Les mêmes avantages s'appliquent aux effets magiques relevant du registre de l'obscurité. Les effets magiques issus des écoles d'Évocation et de Transmutation voient leur niveau de lanceur de sorts réduit de -1 (bien que leur coût soit basé sur le niveau de lanceur de sorts originel). Le niveau de lanceur de sorts ainsi réduit s'applique à la portée, la durée, les dégâts et tout autre paramètre dépendant du niveau. Le DD du jet de sauvegarde de l'effet magique est réduit de -1, tout comme le jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie. Le DD pour dissiper un effet magique d'un objet de la Toile d'Ombre issu de l'école d'Évocation ou de Transmutation est égal à 10 + niveau de lanceur de sorts. En général, les utilisateurs de la Toile d'Ombre ne s'embêtent pas à créer des objets incluant des effets magiques issus des écoles d'Évocation ou de Transmutation.

Les objets de la Toile d'Ombre sont incapables de produire des effets magiques relevant du registre de la lumière.

En outre, ils peuvent poser un sérieux danger aux utilisateurs connaissant mal les mystères de la Toile d'Ombre. Le simple fait d'activer un objet de la Toile d'Ombre à fin d'incantation, à potentiel magique ou à mot de commande inflige un affaiblissement de Sagesse de 1d4 points à tout utilisateur n'ayant pas le don Magie de la Toile d'Ombre. Un objet de la Toile d'Ombre à usage normal inflige un affaiblissement de Sagesse de 1 point, la première fois qu'on s'en sert chaque jour, sauf si l'utilisateur possède le don Magie de la Toile d'Ombre. Si l'objet fonctionne continuellement, l'affaiblissement de Sagesse est infligé chaque jour au crépuscule, ou lorsque l'utilisateur se sépare de l'objet, suivant laquelle de ces deux circonstances survient la première.

La haute magie elfe

Jadis, avant que la Toile n'adoptât sa forme actuelle, les règles de la magie étaient bien différentes. De nombreux êtres menaient des expériences sur des domaines inconnus qui généraient davantage de puissance que ce qui est possible aujourd'hui. Beaucoup d'artefacts rares et uniques remontent à ces temps anciens.

Tout comme on exhume parfois d'anciens artefacts, on découvre aussi de vénérables et puissants effets magiques subsistant à la surface de Faerûn (et qui fonctionnent généralement mal). Le plus célèbre est le *mythal* de Myth Drannor (reportez-vous à la partie consacrée à la forêt de Cormanthor du chapitre 4). Un *mythal* est une vieille forme de magie elfe créée par un groupe de jeteurs de sorts ayant œuvré de concert pour produire un effet magique durable sur une vaste zone. Les *mythals* existant encore aujourd'hui commencent à avoir du mal à résister aux efforts visant à les dissiper. En outre, ils génèrent certains effets magiques étranges, comme la magie sauvage (cf. *La magie sauvage*). La nature précise de tels effets magiques varie avec chaque *mythal*.

La magie runique

Dans les monts enneigés du Nord, nains et géants vivent depuis fort longtemps en rivaux et en ennemis et leurs exploits parviennent à peine aux oreilles des humains. Dans la culture des nains d'écu, les runes – des symboles soigneusement reproduits à partir des caractères secrets de l'alphabet nain – peuvent renfermer de très puissants sorts.

Apprentissage des runes

Pour utiliser la magie runique, un personnage doit apprendre le don Inscription de runes (cf. chapitre 1). La magie runique est étroitement liée aux dieux des nains et des géants. Elle relève donc des jeteurs de sorts de magie divine. Certains élèves en magie runique décident d'abandonner leur pratique normale de la magie pour se concentrer sur leur art de prédilection, devenant ainsi de puissants lanceurs de runes.

Création des runes

Si vous possédez le don Inscription de runes, vous pouvez faire une rune de l'un de vos sorts de magie divine préparés. Une rune est une inscription magique temporaire semblable à un parchemin qui conserve sa puissance magique jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée. Une rune écrite ou peinte sur une surface disparaît quand on la dissipe, efface ou déclenche. Une rune gravée sur une surface devient une inscription non magique une fois qu'elle a servi.

Inscrire une rune demande 10 minutes, plus le temps d'incantation du sort en question. Lorsque vous en créez une, vous pouvez fixer le niveau de lanceur de sorts. Il ne peut évidemment ni être inférieur au niveau minimum requis pour jeter le sort, ni supérieur à votre niveau. Durant ce processus, vous devez faire les choix habituels pour le sort.

Vous devez également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort doit coûter des PX, payez-en le prix au début de la création de la rune, en plus du coût en PX de la rune elle-même.

Pour inscrire une rune, il faut réussir un jet d'Artisanat DD 20 + le niveau du sort. La compétence d'Artisanat utilisée doit correspondre à la création du symbole écrit (métallurgie, calligraphie, joaillerie, ciselure, sculpture sur bois, etc.). Vous devez peindre, dessiner ou graver la rune sur une surface avant d'effectuer le jet (les nains gravent habituellement leurs runes dans le métal ou la pierre pour tirer le meilleur parti de leur affinité raciale).

Si le jet échoue, la rune est imparfaite et ne peut pas accueillir le sort. Mais que le jet d'Artisanat soit réussi ou non, le fait d'inscrire la rune déclenche le sort préparé.

Un objet de taille M ou plus petit ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus grands peuvent renfermer une rune par tranche de 2,25 m^2 de surface (1,5 m x 1,5 m). On ne peut pas inscrire une rune sur une créature. Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort x niveau du lanceur x 100 po (un sort de niveau 0 compte pour un demi-niveau). Vous devez sacrifier un nombre de PX égal à 1/25e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Déclenchement des runes

Quiconque déclenche une rune devient la cible du sort qu'elle renferme. Le créateur de la rune peut la toucher sereinement sans la déclencher, ou encore la déclencher délibérément s'il le désire (ces artisans portent souvent des runes de guérison dans ce but). Pour déclencher une rune, il faut la toucher, aussi est-il possible de manipuler un objet accueillant une rune en prenant soin de ne pas l'effleurer. Si le sort n'affecte que les objets, alors c'est un objet qui doit déclencher la rune. Déclencher délibérément une rune requiert 1 action simple.

À l'instar du sort de *symbole*, on ne peut pas inscrire une rune sur une arme dans l'espoir qu'elle se déclenche en frappant un adversaire.

Contrairement au sort de *glyphe de garde*, le sort que renferme la rune n'est pas dissimulé et demeure visible aux yeux de toute créature inspectant l'objet en question. *Lecture de la magie* permet au personnage d'identifier le sort que renferme la rune s'il réussit un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

Désamorçage des runes

Il existe plusieurs façons de désamorcer ou de désactiver une rune. Un sort d'*effacement* couronné de succès désactive une rune (DD 15 + votre niveau de lanceur de sorts). Le fait de toucher la rune pour l'effacer ne la déclenche pas, sauf si le sort d'*effacement* ne parvient pas à la désactiver.

Un sort de *dissipation de la magie* lancé contre une rune ne s'étant pas déclenchée peut la faire dissiper (DD 11 + votre niveau de lanceur de sorts). Les runes non déclenchées ne sont pas affectées par les dissipations de zone. Enfin, un roublard peut recourir à la compétence Désamorçage/sabotage pour se débarrasser d'une rune (DD 25 + niveau du sort), comme s'il s'agissait d'un piège magique.

La magie de cercle

Certains des plus spectaculaires et puissants sorts de Faerûn sont lancés sous la forme de magie de cercle. La magie de cercle consiste à lancer un sort en réunissant plusieurs participants. Elle permet au jeteur de sorts menant le cercle d'augmenter très sensiblement son niveau de lanceur de sorts et d'obtenir des résultats au-delà de ses espérances. Les Magiciens Rouges de Thay et les Sorcières de Rashéménie s'en remettent souvent à la magie de cercle.

Contribution

Pour participer à la magie de cercle, il faut posséder un don : Tatouage focaliseur pour un Magicien Rouge, ou Ethran pour une Sorcière de Rashéménie.

Un jeteur de sorts, habituellement le plus puissant ou expérimenté, se tient au centre du cercle. Il s'agit là du chef de cercle. Pour le devenir, une Sorcière de Rashéménie doit être niveau 4 d'hathran. De son côté, le Thayen doit être niveau 5 de Magicien Rouge.

En plus du chef, deux participants au moins doivent former le cercle. Dans un cercle normal, jusqu'à cinq participants peuvent prêter leur concours au chef. Cependant, un Magicien Rouge de niveau 10 peut conduire un grand cercle accueillant jusqu'à neuf participants.

Tous les participants du cercle doivent se trouver à moins de 3 mètres du chef, qui en occupe le centre.

Pouvoirs des cercles

La première utilité de la magie de cercle consiste à doter le chef de la force de tous les participants. Cela requiert 1 heure de concentration ininterrompue de la part de l'ensemble des participants et du chef. Chaque participant lance alors un sort de son choix qui n'a aucun effet. Les niveaux de sort dépensés de la sorte deviennent des niveaux de bonus du cercle qui peuvent être utilisés comme suit :

- Augmenter le niveau de lanceur de sorts du chef de cercle de +1 par niveau de bonus du cercle utilisé (niveau de lanceur de sorts maximum : 40).
- Faire en sorte que les sorts préparés par le chef de cercle fonctionnent comme s'ils se trouvaient sous l'effet des dons Extension d'effet, Quintessence des sorts ou Augmentation d'intensité. Chaque niveau de bonus du cercle utilisé représente un niveau de sort supérieur dans le cadre de l'application d'un don de métamagie. Le chef de cercle peut associer un don à un sort, même s'il ne connaît pas ce don ou si l'ajout de ce don devait faire passer le niveau du sort au-dessus du niveau des sorts auquel le chef a accès (niveau de sort maximum : 20).
- Augmenter le niveau du chef de cercle de +1 à tous les jets de niveau (jet de dissipation, jet de niveau de lanceur de sorts, etc.) par niveau de bonus du cercle utilisé (niveau maximum : 40).

Tous ces effets durent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on s'en serve. Les niveaux de bonus du cercle sont répartis comme l'entend le chef de cercle. Par exemple, le Magicien Rouge Hauth Var dirige un cercle au sein duquel quatre participants lancent chacun un sort de niveau 2. Hauth Var décide d'utiliser 3 niveaux de bonus du cercle pour lancer un sort de *cône de froid* bénéficiant du don Quintessence des sorts, 3 pour augmenter son niveau de lanceur de sorts de 10 à 13 (valable pour tous les paramètres de ces sorts liés au niveau), et 2 pour bénéficier d'un bonus de +2 à tous ses jets de niveau. L'effet de Quintessence des sorts est utilisé lorsqu'il lance son sort de *cône de froid*, et les deux autres effets durent pendant 24 heures. Nombre de Magiciens Rouges de haut niveau dirigent chaque jour des cercles pour tirer partie de la puissance magique de leurs apprentis.

Les portails

Les *portails* magiques relient entre eux de nombreux endroits de Toril. Un *portail* est un simple moyen de téléportation permanent qui expédie en toute sécurité son utilisateur vers un lieu prédéterminé. La plupart des *portails* mènent d'un endroit de Toril à un autre, mais certains conduisent vers d'autres plans ou d'autres corps célestes des cieux de Toril.

Caractéristiques des portails

Des centaines d'archimages, de grands prêtres, de sociétés secrètes, de races monstrueuses et de sombres cabales ont contribué à l'édification de la multitude de *portails* cachés de Faerûn. Une telle magie est généralement durable et survit le plus souvent pendant des siècles, voire des millénaires, à la disparition de ses créateurs. Par conséquent, le fonctionnement des *portails* reste mystérieux et imprévisible. Chacun fut bâti pour de bonnes raisons, habituellement oubliées au moment où son créateur disparut dans les limbes de l'histoire.

Tous les *portails* partagent des caractéristiques communes. Il s'agit de surfaces en deux dimensions, généralement en forme de cercle et d'un rayon de 4,5 mètres maximum, mais parfois carrées, rectangulaires, voire d'une autre forme. Le *portail* en lui-même reste intangible et invisible.

Les *portails* fonctionnent le plus souvent par paires ou par réseaux. Un *portail* n'offre qu'un aller simple. Pour se payer le retour, il faut découvrir un *portail* équivalent dans le lieu de destination. Certains *portails* vous expédient en plusieurs lieux dangereux, chacun équipé d'un *portail* de retour équivalent. Toutefois, la plupart sont de simples portes à double sens séparant un lieu et un autre habituellement éloigné. Une fois bâti, un *portail* ne peut pas être déplacé.

Détection des portails

Une arche ou un chambranle précise généralement l'emplacement d'un *portail*, afin qu'on le trouve quand on en a besoin et qu'on ne l'emprunte pas par erreur. *Détection de la magie* révèle l'aura magique d'un *portail*. Si celui-ci est en état de fonctionnement (capable d'assurer le transport de créatures), il affiche une aura forte. Si le *portail* n'est pas capable de déplacer des créatures (le plus souvent parce qu'il avait un nombre limité d'utilisations), son aura est faible. Mais qu'il paraisse fort ou faible, un *portail* rayonne de magie de transmutation.

Le sort *analyse de portail* permet d'en apprendre un peu plus à propos des *portails*.

Fonctionnement des portails

Les créatures qui touchent ou traversent la surface d'un *portail* sont instantanément téléportées vers le lieu spécifié par le créateur du *portail* (cette opération est semblable à une *téléportation sans erreur* jetée par un jeteur de sorts de niveau 17, sauf qu'un voyage inter-planaire n'est pas à exclure). Il est impossible de passer la tête par un *portail* pour voir ce qui se trouve de l'autre côté. Un *portail* ne peut transporter que les créatures convenant à ses dimensions physiques.

Si un objet solide fait rempart avec la destination, le *portail* ne fonctionne pas. Cependant, les créatures ne peuvent pas bloquer un *portail*. Si une créature occupe déjà l'endroit où mène le *portail*, l'utilisateur apparaît en un lieu approprié aussi proche que possible du point de destination originel. Un lieu approprié a une surface suffisamment solide pour supporter l'utilisateur et un espace assez grand pour l'accueillir.

Les objets indésirables ne peuvent pas franchir un *portail*. Par exemple, un personnage peut emmener avec lui toutes les flèches qu'il veut en traversant un *portail*, mais il ne peut pas décocher de trait à travers celui-ci. Un objet indésirable heurtant un *portail* se contente de rebondir à sa surface.

À moins que son créateur n'ait fixé quelques restrictions, un nombre infini de créatures peut emprunter un *portail* chaque round. Une créature usant d'un *portail* peut emmener avec elle 400 kg d'équipement. Dans ce cas, on appelle équipement tout ce que la créature porte ou touche. Si plusieurs créatures touchent un même élément d'équipement, celui-ci compte dans la limite de poids de toutes ces créatures.



Illustration de Matt Wilson

Ce portail actif donne un aperçu de ce qui attend de l'autre côté.

Portails à clef

Les bâtisseurs de *portails* limitent souvent l'accès à leur création en fixant des conditions précises à leur utilisation. Ainsi, l'activation de certains *portails* dépend par fois d'une *clef*, c'est-à-dire le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature, ou encore une caractéristique visible du *portail*. Par contre, les éléments intangibles, comme le niveau, la classe, les dés de vie ou les points de vie, n'entrent jamais en ligne de compte.

Un *portail* à clef reste actif durant 1 round. Toute créature touchant le *portail* activé pendant ce round peut également l'emprunter, même si elle ne dispose pas elle-même de la clef.

Nombre de clefs de *portail* sont des objets rares et singuliers que la créature utilisant le *portail* doit porter. Certains *portails* ne fonctionnent qu'à des moments précis, comme au lever du soleil, au coucher, à la pleine lune ou à minuit. Certains sorts constituent également la clef de *portail*, tout comme les énergies positives et négatives. Quand le *portail* est la cible du sort requis, dans sa zone d'effet ou encore affecté par celui-ci, le sort est absorbé et le *portail* activé. Tout type de sort œuvre dans ce sens, y compris les pouvoirs magiques de créatures ou d'objets magiques et les sorts issus de parchemins.

Scellement de portails

Un *portail* ne peut être détruit par des moyens physiques ou des sorts anéantissant les objets (comme *désintégration*). Une *dissipation de la magie* réussie (DD 27) empêche un *portail* de fonctionner durant 1d4 rounds. Une *disjonction de Mordenkainen* détruit un *portail*, sauf s'il réussit un jet de Volonté (le bonus de Volonté d'un *portail* est de +10). Le sort *scellement de portail* (décrit plus loin dans ce chapitre) verrouille un *portail* et l'empêche donc de fonctionner.

Portails inhabituels

À Faerûn, rien n'est jamais certain et on ne peut pas toujours se fier aux *portails*. Les bâtisseurs de *portails* ont créé, par goût ou par malchance, des *portails* aux caractéristiques périlleuses et insidieuses.

Portails aléatoires

Ces *portails* s'activent de manière aléatoire. Ils ont parfois besoin d'une clef, parfois non. Le *portail* le plus courant est celui qui fonctionne jusqu'à ce que 1d6+6 créatures l'aient franchi avant de se refermer pour 1d6 jours. Toutefois, d'autres facteurs sont envisageables.

Portails variables

Ces *portails* sont particulièrement hasardeux pour ceux qui ne connaissent pas leurs caractéristiques. Les créatures utilisant ce type de *portails* sont transportées vers l'une des destinations de la porte. La séquence des destinations suit un schéma récurrent ou aléatoire.

Certains *portails* variables disposent de clefs permettant à leurs utilisateurs de choisir leur destination. D'autres se contentent de transporter leurs utilisateurs vers un lieu par défaut – un donjon dont on ne peut s'échapper, le centre d'un volcan ou quelque autre plan extérieur particulièrement hostile – *sauf* s'ils disposent de la bonne clef.

Portails à créatures

Ces *portails* ne transportent que les créatures les empruntant, pas leurs vêtements ni leur équipement. De tels *portails* sont souvent utilisés de manière défensive pour rendre les intrus vulnérables après leur saut. Une variante de ce type de *portails*, plus rare et complexe, transporte les créatures vers un lieu et leur équipement vers un autre.

Portails défectueux

Les autres genres de *portails* inhabituels sont généralement façonnés par les efforts soigneux de leurs bâtisseurs. Les *portails* défectueux affichent presque toujours des erreurs de conception.

Au fil des siècles, des forces prodigieuses ont balayé Toril, affectant sensiblement la magie. À cause de décennies (voire de siècles ou de millénaires) de dégradation naturelle et d'exposition à des forces cataclysmiques,

nombre de constructions anciennes se sont abîmées. Bien entendu, les *portails* ne font pas exception à la règle.

Un *portail* défectueux a généralement un siècle au moins, mais nombre sont beaucoup plus vieux. L'utilisation de l'un d'entre eux peut avoir de nombreuses conséquences. Effectuez un jet de dés sur la table 2–2 chaque fois qu'un *portail* défectueux est activé. Quand un tel *portail* fonctionne continuellement, le défaut indiqué prend effet en 1d10 rounds et toute personne traversant le *portail* dans ce laps de temps y est sujette.

Table 2–2 : défauts des portails

1d100	Effet
01–05	Le *portail* ne marche pas, mais puise une partie de la puissance magique de son utilisateur dans un effort visant à s'alimenter. L'utilisateur est alors frappé par une *dissipation suprême* lancée au niveau 17.
06–10	Le *portail* ne marche pas, mais puise une partie de la puissance magique de son utilisateur dans un effort visant à s'alimenter. Un nombre d'objets aléatoire (1d10) est alors frappé par une *dissipation suprême* lancée au niveau 17. Reportez-vous à la table 10–1 : objets affectés par les attaques magiques, page 150 du *Manuel des Joueurs*, pour déterminer les objets touchés. En cas de succès de la dissipation, les objets magiques permanents cessent de fonctionner pendant 1d4 rounds. Les objets dotés de charges ou d'utilisations limitées perdent 1d4 charges/utilisations et sont inactifs pendant 1d4 rounds (bien qu'ils restent magiques).
11–20	Le *portail* ne marche pas. L'utilisateur est refoulé avec force par la violente poussée d'un sort de *télékinésie* lancé au niveau 17. Il a droit à un jet de Volonté DD 17 pour en annuler les effets mais subit 1d6 points de dégâts s'il est projeté contre une surface solide.
21–25	Le *portail* ne fonctionne pas. Une vague d'énergie négative (50%) ou positive (50%) jaillit du *portail* dans un rayon de 9 mètres. L'énergie négative agit comme un sort de *blessure grave* lancé au niveau 17 (3d8+15 points de dégâts, jet de Volonté DD 14 pour demi-dégâts). L'énergie positive agit comme un sort de *soins importants* lancé au niveau 17.
26–40	Le *portail* marche, mais envoie son utilisateur vers une mauvaise destination. Pour déterminer l'endroit où celui-ci atterrit, reportez-vous à la table du sort de *téléportation*, page 267 du *Manuel des Joueurs*, et lancez 1d20+80 sur la ligne « destination erronée ».
41–50	Il ne se passe rien. Le *portail* ne marche tout simplement pas.
51–100	Le *portail* marche normalement.

Création de portail

Tout personnage de niveau 17 au moins peut bâtir un *portail* s'il connaît le don Création de portails et les sorts *cercle de téléportation* ou *portail*. Le *portail* mène en un lieu que le bâtisseur a eu l'occasion de voir une fois au moins. La construction du *portail* échoue si le bâtisseur choisit une destination ne pouvant l'accueillir en toute sécurité (comme l'intérieur d'un objet solide ou en plein ciel). La construction du *portail* échoue également si le bâtisseur choisit un lieu où le déplacement astral est impossible (cf. description du sort de *téléportation*).

Coût de base : le bâtisseur doit dépenser 50 000 po en matières premières pour créer un *portail* toujours actif, ne fonctionnant que dans un seul sens et couvrant une surface de 3 mètres de rayon. La prix de vente d'un *portail* est égal à deux fois son coût en matières premières. La création d'un *portail* demande un jour par tranche de 1 000 po de son prix de vente, et 1/25e de cette même valeur en PX (100 jours et 4 000 PX pour un *portail* de base).

Le bâtisseur peut créer un second *portail* au point de destination, constituant alors un *portail* à double sens, pour la moitié du prix (25 000 po, 50 jours et 2 000 PX).

Dimensions des portails : la surface minimale d'un *portail* est de 15 centimètres de rayon, mais cela n'en réduit pas le coût pour autant. Le plus petit *portail* utilisable par une créature de taille M a environ 60 centimètres de rayon. Les créatures de taille P peuvent emprunter un *portail* de 45 centimètres de rayon. De leur côté, les créatures de taille TP sont capables de franchir un *portail* de 25 centimètres de rayon. Enfin, les créatures de tailles Min et I sont les seules à pouvoir emprunter un *portail* de 15 centimètres de rayon.

Les *portails* plus grands ajoutent 100% au coût de base par tranche ou fraction de 3 mètres de rayon supplémentaire. Les créatures de taille G ou TG peuvent emprunter un *portail* de taille normale, mais les créatures de taille Gig ou C ont généralement besoin d'un *portail* deux ou trois fois plus grand.

Propriétés spéciales : certaines caractéristiques spéciales augmentent sensiblement le coût de création des *portails*.

Portails à clef : ils ne nécessitent aucun coût supplémentaire. La clef doit être définie lors du processus de création de l'objet et il est impossible de la changer par la suite.

Portails aléatoires : ils ne nécessitent aucun coût supplémentaire. Les conditions doivent être définies lors de la création du *portail* et il est impossible de les changer par la suite.

Portails variables : ils augmentent le coût de base de 25% par destination supplémentaire. Par exemple, un *portail* continuellement actif doté de trois destinations variables coûte 75 000 po.

Portails à créatures : ils coûtent deux fois plus cher qu'un *portail* standard. Si le *portail* expédie les affaires des intrus en quelque autre endroit, considérez-le comme un *portail* variable doté d'une destination supplémentaire.

Usage limité : les prix et multiplicateurs de construction précisés ci-dessus valent pour les *portails* fonctionnant en continu, transportant ceux qui les empruntent à n'importe quel moment. Si le *portail* ne peut être utilisé que 4 fois par jour, le coût de base est réduit.

Le coût en matières premières et en PX d'un *portail* à usage limité est basé sur le nombre d'utilisations disponibles. Le coût en matières premières est égal à 10 000 po x le nombre d'utilisations quotidiennes. Le coût en PX est égal à 800 x le nombre d'utilisations quotidiennes. Le coût de base est moitié moindre pour le second *portail* d'une paire à double sens. Le prix de vente d'un *portail* est égal à deux fois son coût de base en matières premières. Le temps de construction est de 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente.

Un *portail* utilisable 5 fois par jour ou davantage coûte aussi cher qu'un *portail* toujours actif. Des *portails* utilisables moins de 1 fois par jour sont également possibles, il suffit pour cela d'arrondir aux fractions appropriées. Par exemple, un *portail* utilisable 1 fois tous les 4 jours corresponde à une utilisation de 1/4, coûte 2 500 po en matières premières et 200 PX. Le coût minimum d'un *portail* à usage limité est de 1 000 po et 80 XP pour un *portail* utilisable 1 fois tous les 10 jours (le bâtisseur du *portail* peut décider que celui-ci fonctionne moins souvent – une fois par an, par exemple – mais cela ne réduit pas les coûts en po et PX).

Chaque activation d'un *portail* à usage limité dure 1 round. Une fois activé, un *portail* à usage limité peut transporter toutes les créatures le touchant ce round-ci.

Les sorts de Faerûn

Presque toutes les fois de Faerûn comprennent des prières, invocations et sorts secrets de magie divine connus de leur seul clergé. Des centaines de magiciens reclus et de communautés sinistres conçoivent de nouveaux sorts de magie profane, à la recherche d'un meilleur entendement de la Magie ou d'une arme que ne possèdent pas les autres jeteurs de sorts. Les temples de dieux déchus et les ruines de cités antiques renferment les parchemins de sorts aussi puissants que dangereux, oubliés des petits prêtres et magiciens qui peuplent Faerûn aujourd'hui.

Les sorts et domaines décrits dans le *Manuel des Joueurs* constituent les connaissances courantes des bardes, prêtres, druides, paladins, rôdeurs, ensorceleurs et magiciens de Faerûn. Tout personnage peut acquérir ces sorts de manière normale. Les domaines et sortilèges décrits ci-dessous constituent les secrets de certains individus et communautés. D'autres sont des classiques pour la majorité des jeteurs de sorts de Faerûn.

Domaines de prêtre

En plus de ceux du *Manuel des Joueurs*, diverses divinités de Faerûn offrent à leurs prêtres les domaines supplémentaires qui suivent. Ces nouveaux domaines se conforment aux règles présentées dans la description de la classe de prêtre du *Manuel des Joueurs*. Un prêtre choisit donc deux domaines parmi ceux proposés pour son dieu (cf. chapitre 5).

Dans les descriptions ci-dessous, les pouvoirs accordés et les sorts ne concernent que les domaines présentés dans cet ouvrage. Si un domaine ne propose pas un pouvoir accordé ou un sort que vous recherchez, reportez-vous au *Manuel des Joueurs*. Les sorts précédés d'une croix (†) sont décrits dans l'ouvrage que vous tenez entre les mains.

Domaine de l'Air

Dieux : Aerdrië Faenya, Akadi, Aurile, Seth, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

Domaine des Araignées

Dieux : Lolth, Selvetarm.

Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les araignées comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Sorts du domaine des Araignées

1 Pattes d'araignée
2 Nuée grouillante
3 Coursier fantôme (doté d'une apparence de vermine)
4 Vermine géante
5 Fléau d'insectes
6 † Malédiction arachnide
7 † Araignées de pierre
8 Mort rampante
9 † Métamorphose arachnide

Domaine de l'Artisanat

Dieux : Callarduran Doucemains, Dugmaren Brilletoge, Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brillor, Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Thoth.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de création comme s'il avait un niveau de plus. En outre, il gagne le don Talent dans la compétence d'Artisanat de son choix.

Sorts du domaine de l'Artisanat

1 Corde animée
2 Façonnage du bois
3 Façonnage de la pierre
4 Création mineure
5 Mur de pierre
6 † Machine fantastique
7 Création majeure
8 Cage de force
9 † Machine fantastique améliorée

Domaine du Bien

Dieux : Aerdrië Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Baervan Ermiterrant, Baravar Sombretoge, Berronar Purargent, Chauntéa, Clangeddin Barbedargent, Corellon Larethian, Cyrrollalie, Sashalas des Abîmes, Déneïr, Dugmaren Brilletoge, Eilistraée, Eldath, Flandal Peaudacier, Gaerdal Maindefer, Garl Brillor, Gorm Gulthyn, Gwaeron Bourrasque, Haela Brillehache, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Isis, Labelas Enoreth, Lathandre, Lliira, Lurue, Marthammor Duïn, Mailikki, Milil, Moradin, Mystra, Nephthys, Nobanion, Osiris, Rillifane Rallathil, Segojan Hanteterre, Sehanine Lunarc, Séluné, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sunie, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

Domaine des Cavernes

Dieux : Callarduran Doucemains, Dumathoïn, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Hanteterre, Shar.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir nain de connaissance de la pierre. S'il le possède déjà, son bonus racial de connaissance de la pierre passe de +2 à +4 à tous les jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle.

Sorts du domaine des Cavernes

1 Détection des passages secrets
2 Ténèbres
3 Fusion dans la pierre
4 Refuge de Léomund
5 Passe-muraille
6 Orientation
7 † Mâchoire de pierre
8 Tremblement de terre
9 Emprisonnement

Domaine de la Chance

Dieux : Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ileserë, Haela Brillehache, Mask, Oghma, Tymora, Verdagain.

Domaine du Chaos

Dieux : Aerdrië Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Sashalas des Abîmes, Dugmaren Brilletoge, Eilistraée, Erevan Ileserë, Fenmarel Mestarine, Trouveur Grifwiverne, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Brillehache, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Lliira, Lolth, Lurue, Malar, Nephthys, Rillifane Rallathil, Sehanine Lunarc, Séluné, Selvetarm, Sharess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor, Thelandira, Sunie, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlie, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

Domaine du Charme

Dieux : Eilistraée, Trouveur Grifwiverne, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sunie.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut augmenter sa valeur de Charisme de 4 points. Ce pouvoir dure 1 minute. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine du Charme

1 Charme-personne
2 Apaisement des émotions
3 Suggestion
4 Émotion
5 Charme-monstre
6 Quête
7 Aliénation mentale
8 Exigence
9 Domination universelle

Domaine du Commerce

Dieux : Abbathor, Nephthys, Shaundakul, Verdagain, Waukyne.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le sort *détection de pensées* en qualité de pouvoir magique. Ce pouvoir affecte une cible et dure un nombre de minutes égal à son modificateur de Charisme. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine du Commerce

1 Message
2 † Gemme explosive
3 † Splendeur de l'aigle
4 Communication à distance
5 Fabrication
6 Vision lucide
7 Manoir somptueux de Mordenkainen
8 Esprit impénétrable
9 Localisation suprême

Domaine de la Connaissance

Dieux : Angharradh, Azouth, Sashalas des Abîmes, Déneïr, Dugmaren Brilletoge, Dumathoïn, Gond, Gwaeron Bourrasque, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Savras, Sehanine Lunarc, Shar, Siamorphe, Thoth, Tyr, Waukyne.

Domaine du Destin

Dieux : Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Pouvoir accordé : le personnage acquiert le pouvoir d'esquive instinctive d'un roublard de niveau 3. S'il a déjà ce pouvoir par une autre classe, on considère qu'il a 3 niveaux de plus dans cette classe pour obtenir la puissance de l'esquive instinctive.

Sorts du domaine du Destin

1 Coup au but
2 Augure
6 Quête
7 Vision mystique

3 Malédiction
4 Rapport
5 Marque de la justice
8 Esprit impénétrable
9 Prémonition

Domaine de la Destruction

Dieux : Baine, Cyric, Garagos, Ilneval, Istichia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlie, Yurtrus.

Domaine des Drows

Dieux : Eilistraée, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Réflexes surhumains.

Sorts du domaine des Drows

1 † Manteau de sombre puissance
2 Clairaudience/clairvoyance
3 Suggestion
4 Détection du mensonge
5 † Forme arachnide
6 Dissipation suprême
7 Parole du Chaos
8 Allié suprême d'outreplan
9 Portail

Domaine de la Duperie

Dieux : Abbathor, Akadi, Baravar Sombretoge, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ileserë, Gargauth, Garl Brillor, Lolth, Mask, Oghma, Sharess, Shargaas, Verdagain, Vhaeraun.

Domaine de l'Eau

Dieux : Aurile, Sashalas des Abîmes, Eldath, Isis, Istishia, Sebek, Silvanus, Umberlie.

Domaine des Elfes

Dieux : Aerdrié Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Sashalas des Abîmes, Eilistraée, Erevan Ileserë, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Lunarc, Shevarash, Solonor Thelandira.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Tir à bout portant.

Sorts du domaine des Elfes

1 Coup au but
2 Grâce féline
3 Collet
4 Voyage par les arbres
5 Communion avec la nature
6 Orientation
7 Chêne animé
8 Explosion de lumière
9 Aversion

Domaine de l'Esprit

Dieu : Duerra des Abîmes.
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut forger une protection mentale. Ce pouvoir magique permet à une cible qu'il touche de bénéficier d'un bonus de résistance égal au niveau du personnage + 2 à son prochain jet de Volonté. Ce pouvoir dure 1 heure. On l'active au prix d'une action simple.

Sorts du domaine de l'Esprit

1 Action aléatoire
2 Détection de pensées
3 Clairaudience/clairvoyance
4 Modification de mémoire
5 Brume mentale
6 Lien télépathique de Rary
7 Aversion
8 Esprit impénétrable
9 Projection astrale

Domaine de la Famille

Dieux : Berronar Purargent, Cyrrollalie, Eldath, Hathor, Isis, Lliira, Luthic, Yondalla.
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut protéger un nombre de créatures égal à son modificateur de Charisme (une créature minimum) en leur octroyant un bonus d'esquive de +4 à la CA. Ce pouvoir surnaturel dure 1 round par niveau. On l'active au prix d'une action libre. Toute créature affectée perd le bénéfice de cette protection si elle se déplace à plus de 3 mètres du personnage. Le personnage peut également bénéficier des effets de ce pouvoir.

Sorts du domaine de la Famille

1 Bénédiction
2 Protection d'autrui
3 Main du berger
4 Transfert de sorts
5 Lien télépathique de Rary
6 Festin des héros
7 Refuge
8 Protection contre les sorts
9 Sphère prismatique

Domaine de la Faune

Dieux : Aerdrié Faenya, Baervan Ermiterrant, Chauntéa, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Lurue, Malar, Mailikki, Nobanion, Sebek, Shiallia, Silvanus, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

Domaine du Feu

Dieux : Gond, Kossuth, Talos.

Domaine de la Flore

Dieux : Angharradh, Baervan Ermiterrant, Chauntéa, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Mailikki, Osiris, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

Domaine de la Force

Dieux : Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Heaum, Ilmater, Lathandre, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Ulutiu, Uthgar.

Domaine des Gnomes

Dieux : Baervan Ermiterrant, Baravar Sombretoge, Callarduran Doucemains, Flandal Peaudacier, Gaerdal Maindefer, Garl Brillor, Segojan Hanteterre, Urdlen.
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'illusion comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine des Gnomes

1 Image silencieuse
2 † Gemme explosive
3 Image imparfaite
4 Création mineure
5 Terrain hallucinatoire
6 † Machine fantastique
7 Écran
8 Danse irrésistible d'Otto
9 Convocation d'alliés naturels (élémentaires de la terre et animaux uniquement)

Domaine de la Guérison

Dieux : Berronar Purargent, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

Domaine de la Guerre

Dieux : Anhur, Arvoreen, Clangeddin, Corellon Larethian, Duerra des Abîmes, Gaerdal Maindefer, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Brillehache, Ilneval, Cavalière Rouge, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

Domaine de la Haine

Dieux : Baine, Ghaunadaur, Gruumsh, Seth, Urdlen.
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie d'un bonus de malfaisance de +2 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde et à la CA contre cet adversaire. Ce pouvoir surnaturel dure 1 minute. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Haine

1 Anathème
2 Effroi
3 Malédiction
4 Émotion (haine uniquement)
5 Force du colosse
6 Interdiction
7 Blasphème
8 Aversion
9 Plainte d'outre-tombe

Domaine des Halfelins

Dieux : Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalie, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son modificateur de Charisme à tous les jets de Déplacement silencieux, Discrétion, Escalade et Saut. Ce pouvoir extraordinaire dure 10 minutes. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine des Halfelins

1 Pierre magique
2 Grâce féline
3 Panoplie magique
4 Liberté de mouvement
5 Chien de garde de Mordenkainen
6 Glissement de terrain
7 Traversée des ombres
8 Mot de rappel
9 Prémonition

Domaine de l'Illusion

Dieux : Akadi, Azouth, Baravar Sombretoge, Cyric, Mystra, Sehanine Lunarc.
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'illusion comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine de l'Illusion

1 Image silencieuse
2 Image imparfaite
3 Déplacement
4 Assassin imaginaire
5 Image prédéterminée
6 Double illusoire
7 Projection d'image
8 Écran
9 Ennemi subconscient

Domaine du Jugement

Dieux : Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Osiris, Shevarash, Tyr, Uthgar.
Pouvoir accordé : une fois par jour, quand un adversaire blesse le personnage au combat, il a le droit d'utiliser son action suivante pour se venger et le frapper avec une arme de corps à corps ou à distance. Si son coup porte, il inflige les dégâts maximums.

Sorts du domaine du Jugement

1 Bouclier de la foi
2 Endurance
3 Communication avec les morts
4 Bouclier de feu
5 Marque de la justice
6 Bannissement
7 Renvoi des sorts
8 Localisation suprême
9 Tempête vengeresse

Domaine de la Loi

Dieux : Arvoreen, Azouth, Baine, Berronar Purargent, Clangeddin, Cyrrollalie, Duerra des Abîmes, Gaerdal Maindefer, Gargauth, Garl Brillor, Gorm Gulthyn, Heaum, Hoar, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Osiris, Cavalière Rouge, Savras, Seth, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

Domaine de la Lune

Dieux : Eilistraée, Hathor, Malar, Sehanine Lunarc, Séluné, Sharindlar.
Pouvoir accordé : le personnage peut repousser ou détruire les lycanthropes comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Sorts du domaine de la Lune

1 Lueur féerique
2 † Rayon de lune
3 † Sabre de lune
4 Émotion
5 † Voie lunaire
6 Image permanente
7 Aliénation mentale
8 Métamorphose animale
9 † Feu de lune

Domaine de la Magie

Dieux : Azouth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Isis, Laduguer, Mystra, Savras, Seth, Thoth, Velsharoon.

Domaine du Mal

Dieux : Abbathor, Aurile, Bahgtru, Baine, Beshaba, Cyric, Duerra des Abîmes, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Mask, Sebek, Selvetarm, Seth, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlie, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

Domaine du Métal

Dieux : Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Gond, Grumbar, Laduguer.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Maniement des armes de guerre ou Maniement des armes exotiques, ainsi que le don Arme de prédilection pour un type de marteau de son choix.

Sorts du domaine du Métal

1 Arme magique
2 Métal brûlant
3 Affûtage
4 Rouille
5 Mur de fer
6 Barrière de lames
7 Transmutation du métal en bois
8 Corps de fer
9 Éloignement du métal et de la pierre

Domaine de la Mort

Dieux : Jergal, Kelemvor, Osiris, Urogalan, Velsharoon, Yurtrus.

Domaine des Morts-vivants

Dieux : Kiaransalee, Velsharoon.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Emprise sur les morts-vivants.

Sorts du domaine des Morts-vivants

1 Détection des morts-vivants
2 Profanation
3 Animation des morts
4 Protection contre la mort
5 Cercle de douleur
6 Création de mort-vivant
7 Contrôle des morts-vivants
8 Création de mort-vivant dominant
9 Absorption d'énergie

Domaine des Nains

Dieux : Abbathor, Berronar Purargent, Clangeddin, Duerra des Abîmes, Dugmaren Brilletoge, Dumathoïn, Gorm Gulthyn, Haela Brillehache, Laduguer, Marthammor Duïn, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Verdagain.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Vigueur surhumaine.

Sorts du domaine des Nains

1 Arme magique
2 Endurance
3 Glyphe de garde
4 Arme magique supérieure
5 Fabrication
6 Pierres commères
7 Décret
8 Protection contre les sorts
9 Nuée d'élémentaires (élémentaires de la terre uniquement)

Domaine de la Noblesse

Dieux : Horus-Re, Lathandre, Milil, Nobanion, Cavalière Rouge, Siamorphe.
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut galvaniser ses alliés, leur conférant ainsi un bonus de moral de +2 à tous les jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts avec une arme. Ses alliés doivent être à même de l'entendre prendre la parole pendant 1 round. Ce pouvoir magique dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage. On l'active au prix d'une action simple.

Sorts du domaine de la Noblesse

1 Faveur divine
2 Discours captivant
3 Panoplie magique
4 Détection du mensonge
5 Injonction suprême
6 Quête
7 Champ de force
8 Exigence
9 Tempête vengeresse

Domaine de l'Obscurité

Dieux : Lolth, Mask, Seth, Shar, Shargaas.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Combat en aveugle.

Sorts du domaine de l'Obscurité

1 Brume de dissimulation
2 Cécité/surdité
3 † Lueur noire
4 † Armure des ténèbres
5 † Éclair des ténèbres
6 Œil indiscret
7 Cauchemar
8 Mot de pouvoir aveuglant
9 Mot de pouvoir mortel

Domaine de l'Océan

Dieux : Sashalas des Abîmes, Istishia, Ulutiu, Umberlie, Valkur.
Pouvoir accordé : tous les jours, le personnage peut respirer sous l'eau comme s'il bénéficiait des effets du sort *respiration aquatique*. Ce pouvoir surnaturel se déclenche automatiquement. Le personnage peut profiter de ses effets plusieurs fois par jour, mais la durée totale d'utilisation ne peut pas dépasser 10 round par niveau.

Sorts du domaine de l'Océan

1 Endurance aux énergies destructrices
2 Cacophonie
3 Respiration aquatique
4 Liberté de mouvement
5 Mur de glace
6 Sphère glaciale d'Otiluke
7 † Trombe d'eau
8 † Tourbillon
9 Nuée d'élémentaires (élémentaires de l'eau uniquement)

Domaine de l'Organisation

Dieux : Gond, Heaum, Ilneval, Cavalière Rouge, Siamorphe, Ubtao.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Extension de durée.

Sorts du domaine de l'Organisation

1 Perception de la mort
2 Augure
3 Clairaudience / clairvoyance
4 Rapport
5 Détection de la scrutation
6 Festin des héros
7 Scrutation ultime
8 Localisation suprême
9 Arrêt du temps

Domaine des Orques

Dieux : Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir surnaturel de châtiment. Une fois par jour, une de ses attaques de corps à corps bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son niveau de prêtre. Il doit déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant d'effectuer son attaque. En outre, S'il utilise ce pouvoir contre un nain ou un elfe, il bénéficie d'un bonus de châtiment de +4 au jet d'attaque.

Sorts du domaine des Orques

1 Frayeur
2 Flammes
3 Prière
4 Puissance divine
5 Œil indiscret
6 Mauvais œil
7 Blasphème
8 Manteau du Chaos
9 Mot de pouvoir mortel

Domaine des Portails

Dieux : Eilistraée, Shaundakul.
Pouvoir accordé : le personnage peut détecter les *portails* actifs et inactifs comme s'il s'agissait de passages secrets normaux (jet de Fouille DD 20).

Sorts du domaine des Portails

1 Convocation de monstres I
2 † Analyse de portail
3 Ancre dimensionnelle
4 Porte dimensionnelle
5 Téléportation
6 Bannissement
7 Passage dans l'éther
8 Dédale
9 Portail

Domaine de la Protection

Dieux : Angharradh, Arvoreen, Baravar Sombretoge, Berronar Purargent, Chauntéa, Corellon Larethian, Déneïr, Dumathoïn, Eldath, Gaerdal Maindefer, Garl Brillor, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Heaum, Kelemvor, Laduguer, Lathandre, Marthammor Duïn, Moradin, Nephthys, Rillifane Rallathil, Séluné, Shaundakul, Silvanus, Sunie, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Urogalan, Valkur, Waukyne, Yondalla.

Domaine du Renouvellement

Dieux : Angharradh, Chauntéa, Trouveur Grifwiverne, Kossuth, Lathandre, Shiallia, Silvanus.
Pouvoir accordé : une fois par jour, si le personnage tombe en dessous de 0 points de vie, il regagne automatiquement un nombre de points de vie égal à 1d8 + son modificateur de Charisme. Si une attaque le fait tomber à -10 points de vie, le personnage meurt avant que ce pouvoir surnaturel ne se déclenche.

Sorts du domaine du Renouvellement

1 Charme-personne
2 Restauration partielle
3 Guérison des maladies
4 Réincarnation
5 Pénitence
6 Festin des héros
7 Restauration suprême
8 Métamorphose universelle
9 Délivrance

Domaine des Reptiles

Dieux : Trouveur Grifwiverne, Sebek, Seth, Tiamat, Ubtao.
Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement) comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Sorts du domaine des Reptiles

1 Morsure magique
2 Hypnose des animaux*
3 Morsure magique aggravée
4 Empoisonnement
5 Croissance animale*
6 Mauvais œil
7 Mort rampante (composée de serpents de taille TP)
8 Métamorphose animale*
9 Changement de forme
* Affecte les créatures ophidiennes et reptiliennes uniquement.

Domaine des Runes

Dieux : Déneïr, Dugmaren Brilletoge, Jergal, Mystra, Thoth.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Écriture de parchemins.

Sorts du domaine des Runes

1 Effacement
2 Page secrète
3 Glyphe de garde
4 Runes explosives
5 Contrat
6 Glyphe de garde divin
7 Invocation instantanée de Drawmij
8 Symbole
9 Cercle de téléportation

Domaine du Soleil

Dieux : Horus-Re, Lathandre.

Domaine des Sorts

Dieux : Azouth, Mystra, Savras, Thoth.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Concentration et de Connaissance des sorts.

Sorts du domaine des Sorts

1 Armure de mage
2 Silence
3 † Sort universel
4 Mémorisation de Rary
5 Annulation d'enchantement
6 † Sort universel amélioré
7 Souhait limité
8 Zone d'antimagie
9 Disjonction de Mordenkainen

Domaine de la Souffrance

Dieux : Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.
Pouvoir accordé: une fois par jour, le personnage peut réaliser une attaque

de contact contre une créature vivante de son choix. Si l'attaque porte, la victime subit un malus d'altération de -2 en Force et en Dextérité pendant 1 minute. Ce pouvoir surnaturel n'affecte pas les créatures immunisées contre les coups critiques.

Sorts du domaine de la Souffrance

1 Imprécation
2 Endurance
3 Malédiction
4 Énergie négative
5 Débilité
6 Mise à mal
7 Mauvais œil (fièvre uniquement)
8 Symbole (douleur uniquement)
9 Flétrissure

Domaine de la Tempête

Dieux : Aerdrië Faenya, Anhur, Aurile, Isis, Istishia, Talos, Umberlie.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir résistance à l'électricité (5).

Sorts du domaine de la Tempête

1 Bouclier entropique
2 Bourrasque
3 Appel de la foudre
4 Tempête de neige
5 Tempête de grêle
6 Convocation de monstres VI (créatures de l'air uniquement)
7 Contrôle du climat
8 Cyclone
9 Tempête vengeresse

Domaine du Temps

Dieux : Grumbar, Labelas Enoreth.
Pouvoir accordé : le personnage gagne le don Science de l'initiative.

Sorts du domaine du Temps

1 Coup au but
2 Préservation des morts
3 Rapidité
4 Liberté de mouvement
5 Permanence
6 Prévoyance
7 Rapidité de groupe
8 Prémonition
9 Arrêt du temps

Domaine de la Terre

Dieux : Callarduran Doucemains, Chauntéa, Dumathoïn, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Hanteterre, Urdlen, Urogalan.

Domaine de la Tyrannie

Dieux : Baine, Tiamat.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 au DD du jet de sauvegarde des sorts de coercition qu'il lance.

Sorts du domaine de la Tyrannie

1 Injonction
2 Discours captivant
3 Détection du mensonge
4 Terreur
5 Injonction suprême
6 Quête
7 Poigne de Bigby
8 Charme de groupe
9 Domination universelle

Domaine des Vases

Dieu : Ghaunadaur.
Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les vases comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Sorts du domaine des Vases

1 Graisse
2 Flèche acide de Melf
3 Empoisonnement
4 Rouille
5 Tentacules noirs d'Evard
6 Transmutation de la pierre en boue
7 Destruction
8 Mot de pouvoir aveuglant
9 Implosion

Domaine du Voyage

Dieux : Akadi, Baervan Ermiterrant, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mailikki, Oghma, Sehanine Lunarc, Séluné, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukyne.

Description des sorts

Les sorts décrits ci-dessous se conforment aux règles des chapitres 10 et 11 du *Manuel des Joueurs*.

Analyse de portail

Divination
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Portails 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 m
Zone d'effet : un quart de cercle allant de vous à l'extrémité de la portée
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau maximum (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déterminer si un *portail* se trouve dans une zone donnée. En étudiant une zone pendant 1 round, le lanceur peut découvrir la taille et l'emplacement de tout *portail* présent. Dès lors qu'il en remarque un, il lui est possible de l'étudier de plus près (s'il en découvre plusieurs, il ne peut en étudier qu'un à la fois).

À chaque round d'étude, le lanceur peut découvrir l'une des propriétés du *portail*, dans l'ordre qui suit : clef ou mot de commande requis pour l'activer, détails particulier concernant son utilisation (tels que les moments où celui-ci fonctionne), aller simple ou aller-retour, caractéristiques habituelles décrites dans la partie *Création de portail* (cf. page 61) et, pour finir, un aperçu de l'endroit où il mène. Le lanceur peut observer l'endroit où conduit un *portail* pendant 1 round. *Analyse de portail* ne permet pas d'étendre les effets de sorts de divination à l'autre côté du *portail*. Par exemple, il est impossible d'utiliser *détection de la magie* ou *détection du Mal* pour étudier le lieu où mène un *portail* tout en observant cet endroit via *analyse de portail*.

Pour chaque propriété, le jeteur effectue un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur) DD 17. S'il échoue, il peut tenter sa chance une nouvelle fois au round suivant. *Analyse de portail* permet de distinguer les caractéristiques inhabituelles des *portails* dans une moindre mesure :

- *Portails* aléatoires. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un *portail* aléatoire et s'il est possible de l'activer sur-le-champ. Il ne précise en rien comment l'activer ou le désactiver.
- *Portails* variables. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un *portail* variable. Si le lanceur étudie la destination du *portail*, le sort précise uniquement celle sur laquelle le *portail* est actuellement réglé.
- *Portails* à créatures. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un *portail* à créatures. Si le lanceur étudie la destination du *portail*, le sort précise où celui-ci envoie les créatures. S'il s'agit d'un *portail* qui envoie les créatures vers un lieu et leur équipement vers un autre, le sort ne révèle en rien où se retrouve cet équipement.
- *Portails* défectueux. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un *portail* défectueux, pas le type de défaut qui le frappe.

Composantes matérielles profanes : une lentille en cristal et un petit miroir.

Araignées de pierre

Transmutation
Niveau : Araignées 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)

Cibles : 1d3 pierres ou 1d3 vermines, situées à moins de 9 mètres les unes des autres.
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le prêtre transforme 1d3 cailloux en créatures artificielles de taille TP à TG ressemblant à des araignées monstrueuses de pierre. Toutes les créatures ainsi créées adoptent la même taille. Elles présentent les mêmes caractéristiques que des araignées monstrueuses de leur taille (cf. page 205 du *Manuel des Monstres*), à l'exception de ce qui suit :

Leur armure naturelle augmente de +6.

Elles bénéficient du pouvoir réduction des dégâts (30/+2).

Leur venin nécessite un jet de Vigueur DD 17 + le modificateur de Sagesse du prêtre. Ses effets initiaux et secondaires consistent en un affaiblissement de Force de 1d3 points chacun.

Si les créations du prêtre sont capables de l'entendre, il peut leur ordonner de ne pas attaquer, d'attaquer un ennemi précis ou d'accomplir quelque autre action. Autrement, elles attaquent ses ennemis du mieux qu'elles le peuvent.

De même, le prêtre peut lancer ce sort sur 1d3 vermines, quels que soient leur type et leur taille. Les vermines affectées bénéficient des effets du sort *peau de pierre* (réduction des dégâts 10/+5) pendant 1 round par niveau du prêtre.

Armure des ténèbres

Abjuration [obscurité]
Niveau : Obscurité 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sort enveloppe la créature protégée sous un voile d'ombres vacillantes. Si le prêtre le souhaite, le voile peut dissimuler les traits du porteur. Dans tous les cas, la créature ciblée bénéficie d'un bonus de parade de +3 à la CA, +1 par tranche de 4 niveaux du prêtre (bonus maximum +8). Le sujet voit au travers de l'armure comme si elle n'existait pas et bénéficie également de la vision dans le noir (portée 18 mètres). Enfin, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et effets saints, du Bien ou de la lumière.

Les morts-vivants affectés par ce sort bénéficient également du pouvoir de résistance au renvoi des morts-vivants (+4).

Création de tatouage magique

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible ou zone d'effet : créature touchée
Durée : 1 jour
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort permet de créer un tatouage magique. Le lanceur détermine le type exact de tatouage, sans oublier que ce choix est restreint par son niveau de jeteur de sorts. Le concepteur d'un tatouage magique doit disposer d'un minimum de talent artistique pour faire le croquis du tatouage désiré – au moins 1 degré de maîtrise en Artisanat (dessin), Artisanat (peinture), Artisanat (calligraphie) ou quelque autre compétence d'Artisanat. La création d'un tatouage magique passe par un jet d'Artisanat. Comme vous le noterez ci-dessous, le DD varie suivant le type de tatouage.

Un jeteur de sorts de niveau 3 à 6 est capable de créer les tatouages suivants (DD 10) :

- Bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde d'un seul type (Réflexes, Vigueur ou Volonté).
- Bonus de chance de +1 à tous les jets d'attaque.
- Bonus de parade de +1 à la CA.

Un jeteur de sorts de niveau 7 à 12 est capable de créer les tatouages ci-dessus (DD 10) et les suivants (DD 15) :

- Bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets d'attaque.
- La faculté de se souvenir d'un sort de niveau 0, 1 ou 2 précédemment lancé (comme si le sujet se servait d'une *perle de thaumaturgie*). Le personnage choisit le niveau du sort.

Un jeteur de sorts de niveau 13 et plus est capable de créer les tatouages ci-dessus (DD 15) et les suivants (DD 20) :

- Résistance à la magie de 10 + 1 par tranche de 6 niveaux du jeteur de sorts.
- Bonus d'altération de +2 à une caractéristique au choix.
- +1 niveau de lanceur de sorts. Si cela augmente le niveau effectif du sujet, cela ne change en rien le nombre de sorts qu'il est capable de lancer chaque jour. Un magicien de niveau 11 bénéficiant de ce pouvoir lance ses sorts comme un magicien de niveau 12 en termes de portée, de zone d'effet, etc. Cependant, son tatouage ne lui confère aucun sort supplémentaire.

Une même créature ne peut avoir que trois tatouages magiques à la fois. Une fois celle-ci dotée de ses trois tatouages, tout effort visant à lui en faire un nouveau est voué à l'échec.

Un sort d'*effacement* couronné de succès efface un seul tatouage magique. Une *dissipation de la magie* couronnée de succès peut anéantir plusieurs tatouages si elle vise la créature les portant (reportez-vous à la description du sort *dissipation de la magie* dans le *Manuel des Joueurs*).

Composantes matérielles : encres à tatouages déclinées en différentes couleurs.

Focaliseur : aiguilles à tatouages.

Dépeçage

Évocation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : une créature tangible
Durée : jusqu'à 4 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le lanceur dépèce littéralement une créature dotée d'un corps tangible.

Chaque round, la créature visée est victime d'une souffrance physique et d'un traumatisme psychologique qui la minent. L'attaque inflige 2d6 points de dégâts et 1d6 points d'affaiblissement de Charisme et de Constitution. Le jet de Vigueur permet d'annuler l'affaiblissement de Charisme et de Constitution et de réduire les dégâts de moitié. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde par round pour réduire les dégâts de ce round.

Dépeçage n'a aucun effet sur les créatures intangibles ou en état gazeux.

Composantes matérielles : un oignon.

Dérobade d'Elminster

Évocation
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M, F, PX

Temps d'incantation : au moins 10 minutes (voir description)
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : jusqu'à utilisation

Cette puissante variante du sort de *prévoyance* transfère automatiquement le lanceur avec tout ce qu'il porte ou touche (hormis les créatures et les objets pesant plus de 25 kg) vers un endroit de son choix.

Lorsqu'il lance ce sort, le jeteur doit préciser le lieu de destination et jusqu'à six conditions capables de déclencher le sort. Lorsque l'une de ces situations survient, son corps, son esprit et son âme sont emportés vers ce lieu. Ce dernier peut être n'importe quel endroit de sa connaissance, même s'il se trouve sur un autre plan. En outre, quand il lance ce sort, le jeteur lance également *téléportation sans erreur* et un ou deux autres sorts, qui prennent effet dès son arrivée à destination. Le temps d'incantation de 10 minutes est le minimum requis. Si les sorts attenants nécessite un temps d'incantation total de plus de 10 minutes, on s'y conforme. La *téléportation sans erreur* amène le lanceur à destination par le Plan Astral. Ainsi, tout sort empêchant le voyage astral contrecarre les effets de la *dérobade d'Elminster*.

Les sorts prenant effet juste après la *dérobade d'Elminster* doivent être capables d'affecter le lanceur personnellement (*feuille morte, lévitation, vol, téléportation,* etc.) et ne pas être d'un niveau supérieur au tiers de son niveau de lanceur de sorts (niveau 6 maximum).

Les conditions censées déclencher le sort peuvent être d'ordre général mais doivent rester explicites (cf. *prévoyance*, page 248 du *Manuel des Joueurs*).

Le sort rassemble le corps, l'esprit et l'âme du lanceur si on les avait séparés. Par exemple, si l'âme du lanceur est prise au piège par une *possession* au moment où se déclenche la *dérobade d'Elminster*, elle retourne à son corps (cela annule les effets du sort *possession*.) Si son corps ou son âme sont pris au piège magiquement (par exemple via un sort d'*entrave*, d'*emprisonnement* ou de *séquestration*), il doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + niveau de lanceur de sorts de l'individu ayant tendu le piège magique). S'il l'emporte, le sort de piège est annulé et la *dérobade d'Elminster* fonctionne. Dans le cas contraire, la *dérobade d'Elminster* échoue. Si le lanceur est mort en arrivant à destination, son âme le quitte comme s'il venait de périr.

Composantes matérielles : ceux des sorts attenants et du mercure, un œil d'ogre mage, de ki-rin ou de quelque autre créature similaire jetant des sorts, et un peu de sang frais du lanceur. Cette saignée inflige 1d4 points d'affaiblissement de Constitution.

Focaliseur : une statuette représentant le jeteur de sorts, taillée dans l'ivoire et ornée de gemmes (d'une valeur minimum de 1 500 po). Le jeteur de sorts doit porter le focaliseur pour que la *dérobade d'Elminster* fonctionne.

Coût en PX : 5 000 PX.

Dispersion

Transmutation
Niveau : Écm 1, Ens/Mag 1, Hat 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cibles : au moins 6 objets de taille I ou Min, tous situés à moins de 30 cm les uns des autres et dont le poids total n'excède pas 12,5 kg.
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Le lanceur peut désigner un amas de petits objets visibles et les faire voler dans toutes les directions. La dispersion de ceux-ci a un rayon de 3 mètres. Si les objets sont durs ou pointus (pierres, billes de fronde, pièces, etc.), les créatures prises dans le rayon de l'explosion subissent 1d8 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler ces dégâts. Œufs, fruits et autres objets mous n'infligent pas de dégâts réels.

Éclair des ténèbres

Évocation [obscurité]
Niveau : Obscurité 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : un éclair/2 niveaux du jeteur de sorts (7 maximum)
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Des éclairs d'ombres jaillissent des paumes ouvertes du prêtre. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour frapper la cible de son choix. Il a le droit de lancer 1 éclair par tranche de 2 niveaux de jeteur de sorts (7 au maximum). Il peut tous les lancer en même temps, ou en jeter 1 par round au prix d'une action libre, à commencer par le round où il lance le sort. Rien ne l'oblige à lancer 1 éclair par round, mais s'il n'utilise pas celui qui lui était attribué dans un round, il est perdu. S'il lance tous les éclairs en même temps, les cibles visées ne doivent pas se trouver à plus de 18 mètres les unes des autres.

Un éclair inflige 2d8 points de dégâts et la cible est étourdie pendant 1 round si elle rate son jet de Volonté (une même créature frappée par plusieurs éclairs est étourdie pendant 1 round, quel que soit le nombre de jets de Volonté ratés). Les morts-vivants ne subissent aucun dégât mais n'en sont pas moins étourdis s'ils ratent leur jet de Volonté.

Éclat

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 3, Hat 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : une explosion de 6 m de rayon
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort produit un flash de lumière aveuglant. Les créatures douées de vue situées dans la zone sont automatiquement éblouies pendant 1 round (malus de -1 à tous les jets d'attaque), voire aveuglées pendant 2d8 rounds (jet de Volonté, annule). Les créatures situées en dehors de la zone d'effet, mais dans les 36 mètres de l'explosion, sont aveuglées si l'explosion de lumière se trouve dans leur ligne de mire (jet de Volonté, annule). Par contre, le sort n'éblouit pas les créatures situées en dehors de la zone de l'explosion.

En plus des conséquences évidentes, un personnage aveuglé a 50% de chances de rater sa cible au combat (tous ses adversaires sont considérés totalement camouflés), il perd son bonus de Dextérité à la CA, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et il subit un malus de -4 à la plupart de ses jets de compétences basées sur la Dextérité et la Force. Ses adversaires bénéficient quant à eux d'un bonus de +2 à tous leurs jets d'attaque (ils sont invisibles).

Composantes matérielles profanes : un soupçon de soufre ou de phosphore.

Feu de lune

Évocation [lumière]
Niveau : Lune 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un cône de lumière de lune blanche et embrasée naît des mains du lanceur. Les créatures vivantes présentes dans la zone ressentent un frisson surnaturel et subissent 1d8 points de dégâts par tranche de 2 niveaux du lanceur (10d8 maximum). Les morts-vivants et les lycanthropes subissent le double des dégâts. Le sort permet tout de même un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

Toutes les auras magiques situées dans le cône brillent d'une légère lueur bleutée pendant 1 round par niveau du lanceur. Les créatures et objets déguisés, métamorphosés ou ayant adopté une autre apparence, situés dans la zone au moment où le sort est lancé, doivent réussir un jet de Volonté ou recouvrer instantanément leur forme normale. S'ils réussissent leur jet, ils n'en restent pas moins recouverts d'une pâle silhouette fantomatique éventant leur véritable apparence pendant 1 round par niveau du lanceur.

Toute la zone balayée par le cône scintille d'un blanc argenté pendant 1 round par niveau du lanceur. Cette lueur est aussi vive que la lumière de la pleine lune et annule l'électricité pendant 1 round par niveau du lanceur, sauf si la créature qui la génère réussit un jet de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal au niveau du lanceur. Si un effet électrique est produit hors du cône luisant, ce dernier le bloque si le jet de niveau de lanceur de sorts a échoué. Si l'effet électrique est généré au sein du cône, ce dernier l'annule totalement si le jet de niveau de lanceur de sorts a échoué.

Forme arachnide

Transmutation
Niveau : Drows 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cibles : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Le prêtre peut de se transformer en drider ou en araignée monstrueuse de taille TP à G (cf. *Manuel des Monstres*). Lors de sa transformation initiale, il regagne des points de vie comme s'il s'était reposé pendant une journée complète. Le sort dure jusqu'à ce qu'il décide de reprendre sa forme normale.

Le prêtre bénéficie des caractéristiques naturelles et physiques de la créature choisie, à savoir la taille, la Force, la Dextérité, la Constitution, l'armure, les attaques normales et la vitesse de déplacement. Il conserve ses caractéristiques suivantes : Intelligence, Sagesse, Charisme, niveau et classe, points de vie (malgré la modification de Constitution), bonus de base à l'attaque et bonus aux jets de sauvegarde (les scores modifiés de Force, Dextérité et Constitution affectent la CA, le bonus à l'attaque et les bonus aux jets de sauvegarde). S'il choisit la forme de drider (et pas celle d'araignée monstrueuse), il peut continuer à lancer des sorts et à utiliser des objets magiques.

Si le prêtre adopte la forme d'un drider, son équipement demeure et continue de fonctionner tant qu'il convient à son nouveau corps. Les objets restants incluent tous ceux portés sur la partie supérieure du corps (tête, cou, épaules, mains, bras et taille). Tout objet ne respectant pas ce critère est absorbé dans la nouvelle forme et cesse de fonctionner pendant toute la durée du sort.

Foulée enflammée

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation (voir la description)

Le lanceur gagne la faculté de s'aventurer dans les flammes et de se déplacer de feu en foyer. Les flammes dans lesquelles il entre et évolue doivent être assez vastes pour l'accueillir en entier. En ce qui concerne ce sort, les élémentaires et autres créatures du feu ne sont pas des « flammes ». Cela vaut également pour les sources d'intenses chaleurs, comme les puits de lave.

Une fois dans les flammes, il peut se téléporter vers un autre foyer suffisamment grand situé à longue portée (120 m + 12 m/niveau). En outre, il découvre instantanément la présence de tous les foyers à portée susceptibles de le recevoir. Chaque « voyage » constitue une action de déplacement total à part entière. À chaque fois qu'il lance ce sort, le jeteur peut effectuer un déplacement par niveau de lanceur de sorts. Si le foyer n'abrite pas assez de place pour l'accueillir (par exemple, le foyer d'un four trop petit ou occupé par un gros chaudron), la destination n'est pas viable et il ne la remarque donc pas. Si le foyer se trouve sur une surface incapable de le supporter, il n'en reste pas moins une destination viable et le lanceur doit en assumer les conséquences s'il s'y rend. Par exemple, s'il se déplace vers un feu brûlant dans un puits d'huile bouillante, il y tombe en y arrivant.

Ce sort ne confère pas la moindre protection contre le feu aussi vaut-il mieux prendre ses précautions avant de s'en servir.

Gemme explosive

Invocation (création) [force]
Niveau : Commerce 2, Gnomes 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action/gemme
Portée : contact
Cibles : jusqu'à 5 gemmes d'une valeur minimum de 1 po chacune
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme jusqu'à cinq gemmes en bombes que le lanceur, et lui seul, peut alors envoyer à ses ennemis. Il est nécessaire qu'il les ait en main lorsqu'il lance le sort.

Ensemble, les bombes infligent 1d8 points de dégâts de force par tranche de 2 niveaux du jeteur de sorts (5d8 maximum), répartis entre les gemmes comme le lanceur l'entend. Un prêtre de niveau 10 peut créer une bombe de 5d8, une de 3d8 et une autre de 2d8, cinq bombes de 1d8 ou toute autre combinaison de dés de dégâts et de gemmes.

Le jeteur peut lancer les bombes jusqu'à 30 mètres de distance, chaque facteur de portée supplémentaire s'élevant à 6 mètres. Pour toucher sa cible, il doit réussir une attaque de contact à distance.

Une *gemme explosive* frappe sa cible d'un arc-en-ciel de puissance magique. Une créature touchée par une *gemme explosive* a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

Le fait de lancer une *gemme explosive* constitue une attaque, aussi le jeteur ne peut pas le faire durant le tour où il lance le sort. Il n'a le droit de lancer qu'une bombe à la fois, mais il lui est possible d'en lancer plusieurs s'il a plus d'une attaque par round.

Composantes matérielles : jusqu'à cinq gemmes d'une valeur minimum de 1 po chacune.

Griffes d'ombres

Illusion [ombre]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur puise dans la matière du Plan de l'Ombre pour allonger et doter ses mains de griffes noirâtres. À partir de son action suivante, il

peut utiliser ses griffes pour effectuer des attaques à mains nues comme s'il s'agissait d'armes naturelles (il attaque avec une griffe et peut aussi utiliser sa main non directrice ; s'il dispose de plusieurs attaques, il a le droit de les exploiter normalement à l'aide de ses griffes). Les assauts portés avec les griffes sont des attaques de contact au corps à corps. Chaque griffe inflige 1d4 points de dégâts de froid. S'il lutte avec son adversaire, les griffes infligent des dégâts à chaque jet de lutte réussi. En outre, à moins de réussir un jet de Vigueur, son adversaire reste sous l'effet d'un sort de *lenteur* tant que le lanceur maintient sa prise.

Le lanceur peut allonger ses griffes jusqu'à ce qu'elles atteignent 1,80 mètre de longueur, ce qui lui confère une allonge de 3 mètres. Au prix d'une action libre, il peut également les rétracter.

Tant que le lanceur est sous l'effet des *griffes d'ombres*, il lui est impossible de lancer des sorts dotés de composantes autres que verbales. De même, ses mains ne peuvent porter aucun objet. Tous les objets magiques qu'il portait sur ses mains sont temporairement absorbés et cessent de fonctionner tant que le sort est actif.

Gris manteau de Grimwald

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : une créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort imprègne un os ou un crâne d'une lueur gris pâle, que le jeteur peut lancer ou manier pour frapper sa cible. Il peut attaquer à l'aide du crâne lors du round où il jette le sort, mais autrement, cela nécessite une action simple.

Si l'os ou le crâne touche la cible, la lueur grise passe de l'objet à la créature, la recouvrant entièrement. Pendant toute la durée du sort, la créature ne peut regagner de points de vie ou de caractéristique, par quelque moyen que ce soit. En outre, il lui est impossible de se débarrasser de ses niveaux négatifs. Toute forme de régénération naturelle (comme celle des trolls) est stoppée et il en va de même pour les *anneaux de régénération*, les *potions de soins* et les *bâtons de guérison*. Les sorts permettant de récupérer des points de vie (*soins légers, guérison suprême*) ne fonctionnent pas avec cet individu. Les autres sorts de nécromancie marchent normalement, y compris ceux qui soignent les autres maux (*maladie, cécité*). Ce sort n'affecte pas ceux qui ôtent des points de vie (*blessure légère*). Le sujet peut accroître son capital de points de vie en augmentant sa Constitution, mais également bénéficier de points de vie temporaires (via un sort d'*aide*, par exemple).

À expiration du sort, les pouvoirs de soins automatiques, les objets comme l'*anneau de régénération* et la régénération des trolls fonctionnent de nouveau.

Composantes matérielles : le crâne ou l'os utilisé.

Hurlement assourdissant

Évocation [son]
Niveau : Bar 6, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : ligne de 1,50 m de haut et de large, puis cône (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (objet)

Le lanceur pousse un hurlement tonnant et dévastateur. L'effet principal du sort prend la forme d'une ligne d'énergie sonique intense de 1,50 mètre de haut et de large, aussi longue que la portée. Les objets de pierre, de métal et de cristal situés dans la zone subissent 20d6 points de dégâts. Les créatures portant des objets ainsi vulnérables peuvent tenter d'effectuer un jet de Réflexes pour annuler les dégâts. Tout objet survivant à ce premier effet n'est pas sujet au second.

Le deuxième effet du sort prend la forme d'un cône centré autour de la ligne susmentionnée. Les créatures s'y trouvant subissent 10d6 points de dégâts, sans compter qu'elles sont étourdies pendant 1 round et assourdies pendant 4d6 rounds. En cas de réussite d'un jet de Vigueur, le personnage n'est pas étourdi, divise les dégâts par deux et réduit de moitié le temps de surdité. Les objets cristallins ou fragiles et les créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d6). En réussissant un jet de Réflexes, les créatures portant des objets fragiles peuvent annuler les dégâts qui sont infligés à ceux-ci.

En plus des conséquences tombant sous le sens, un personnage sourd est victime d'un malus de -4 à l'initiative et a 20% de chances d'échouer à tout sort doté d'une composante verbale (V) qu'il tente de lancer.

Le *hurlement assourdissant* ne saurait pénétrer une zone de *silence*.

Focaliseur profane : une petite corne en métal ou en ivoire.



Griffes d'ombres

Illustration de Carlo Arellano

Incinérateur d'Aganazzar

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : largeur 1,5 m, longueur à concurrence de la portée (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Un jet de flammes jaillit des mains tendues du lanceur, brûlant toute créature sur une largeur de 1,5 mètre. L'*incinérateur d'Aganazzar* inflige 1d8 points de dégâts par tranche de 2 niveaux du lanceur, jusqu'à un maximum de 5d8.

Focaliseur : une écaille de dragon rouge.

Lance tonnerre

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0
Zone d'effet : un rayon de lumière semblable à une lance
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une force grise et luisante, semblable à un bâton ou à une lance, naît de la main du lanceur. Il peut librement adapter la taille de cette force (30 cm à 6 m), mais elle n'en reste pas moins une ferme lance qui lui offre une allonge naturelle de 6 mètres au combat.

La *lance tonnerre* se manie à une main. Elle n'impose aucun malus si le porteur ne possède pas le don Maniement des armes de guerre (pique) et inflige les mêmes dégâts qu'une pique de taille TG (2d6 points de dégâts, 20/x3). La *lance tonnerre* frappe avec une valeur de Force égale à 12 + le niveau du lanceur (+15 maximum), qui se substitue à la Force du porteur lorsqu'il effectue un jet d'attaque ou de dégâts.

Si le porteur parvient à toucher une cible protégée par un effet de force de niveau inférieur ou égal à 3, comme les sorts *bouclier* ou *armure de mage*, la *lance tonnerre* peut dissiper celui-ci en plus d'infliger des dégâts. Le porteur doit effectuer un jet de dissipation contre le créateur de cet effet magique. S'il l'emporte, le sort est dissipé. Qu'il réussisse ou non ce jet, la *lance tonnerre* demeure entre ses mains.

Le porteur peut s'en prendre à des objets et utiliser la valeur de Force de la *lance tonnerre* pour les briser.

Composantes matérielles : une petite lance en métal.

Lueur noire

Évocation [obscurité]
Niveau : Ens/Mag 3, Obscurité 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon autour d'une créature, d'un objet ou d'un point dans l'espace
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule, ou aucun (objet)
Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Le lanceur crée une zone d'obscurité totale. Visions normale et dans le noir ne sauraient pénétrer ces ténèbres, mais en leur sein, la vision n'y est pas entravée. Les créatures situées hors de la zone d'effet du sort, le lanceur compris, ne peuvent pénétrer l'obscurité ainsi créée.

On peut lancer ce sort sur un point dans l'espace, mais l'effet est alors stationnaire, à moins que le jeteur ne l'ait lancé sur un objet mobile. On peut également lancer le sort sur une créature, l'effet continuant alors d'émaner de celle-ci, même si elle se déplace. Les objets et les points dans l'espace n'ont pas droit à un jet de sauvegarde et ne bénéficient d'aucune résistance à la magie.

La *lueur noire* contre ou dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, comme *lumière du jour* par exemple. Le sort de prêtre de niveau 3 *lumière du jour* contre ou dissipe *lueur noire*.

Composantes matérielles : un morceau de charbon et un œil séché de n'importe quelle créature.

Machine fantastique

Illusion (ombre)
Niveau : Artisanat 6, Gnomes 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : une machine de 3 m
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Machine fantastique crée une créature artificielle mécanique bruyante, armée, illusoire et particulièrement impressionnante. Le lanceur peut ordonner à la machine d'effectuer des tâches physique simples, qu'il est possible de décrire en 25 mots ou moins. Il peut lui donner l'ordre d'effectuer perpétuellement la même tâche, mais il ne peut pas la changer ensuite. Il doit préciser cette tâche lorsqu'il lance le sort. La machine agit toujours à son tour dans l'ordre d'initiative (elle peut agir au tour où le sort est lancé).

La machine se comporte comme un objet animé de taille G (cf. page 145 du *Manuel des Monstres*). Elle roule au sol à la vitesse de 12 mètres par round. Elle est également capable de nager ou de voler à une vitesse de 3 mètres par round (manœuvrabilité déplorable). Elle a 22 points de vie, une CA de 14 (taille -1, naturelle +5) et une solidité de 10. Ses bonus aux jets de sauvegarde sont les suivants : Réflexes +1, Vigueur +1, Volonté -4.

Sa charge légère monte jusqu'à 105 kg, sa charge intermédiaire va de 105 à 210 kg et sa charge lourde de 210 à 315 kg. Elle ne peut nager ou voler que quand elle se trouve en charge légère.

Elle est capable de soulever un poids de 700 kg à une hauteur de 1,5 mètre. En outre, elle peut pousser ou tirer 1 750 kg. Elle peut excaver jusqu'à 3,5 tonnes de cailloux à la minute (ce qui suffit pour creuser un cube de 1,5 m de côté en 3 rounds). Elle excave le sable et la terre deux fois plus vite.

La machine bénéficie d'un bonus à l'attaque de +5 et frappe une fois par round (1d8+4 points de dégâts). Face à la pierre ou au métal, elle en inflige trois fois plus (3d8+12). Il lui est possible de projeter des pierres de taille P (si elle en a sous la main) avec un bonus d'attaque de +3. Son facteur de portée est de 45 mètres et elle est capable de lancer une pierre à 10 fois cette distance. Une pierre ainsi lancée inflige 2d6+4 points de dégâts.

Machine fantastique améliorée

Illusion (ombre)
Niveau : Artisanat 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : une machine de 3 m
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

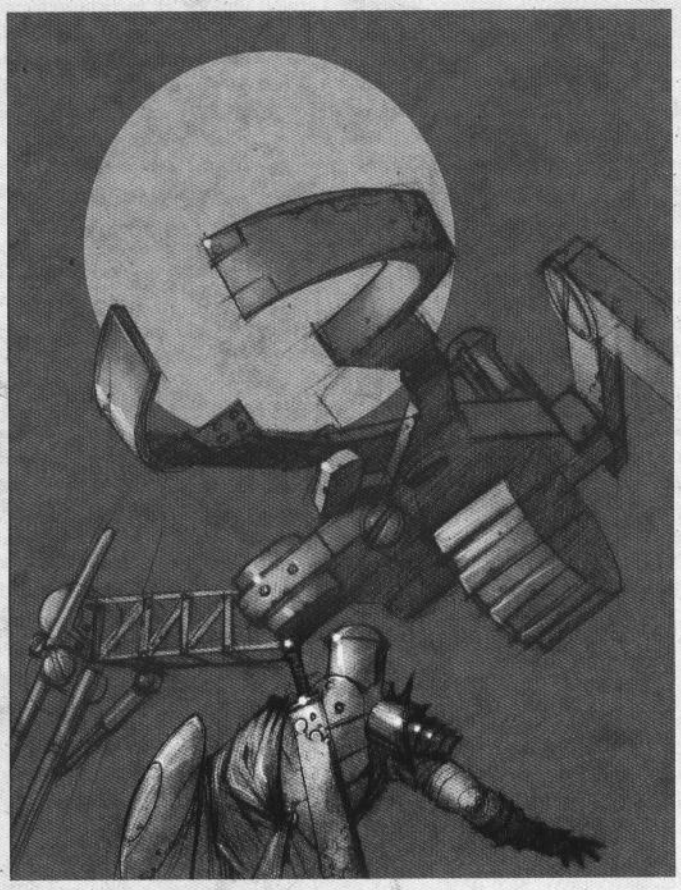
Ce sort crée une créature artificielle mécanique bruyante, armée, illusoire et particulièrement impressionnante. Le prêtre peut se concentrer pour contrôler tous les actes de la machine ou lui donner un ordre précis, comme rassembler tous les rondins et les empiler, labourer un champ, enfoncer des pieux, etc. De son côté, la machine est capable de réaliser des tâches physiques assez simples. En ce qui concerne le lanceur, le fait de diriger les actes de la machine ou de modifier ses mouvements programmés constitue une action simple. La machine agit toujours à son tour dans l'ordre d'initiative (elle peut agir au tour où le sort est lancé).

À l'exception des précisions données ci-dessous, la machine fonctionne comme un objet animé de taille G (cf. page 145 du *Manuel des Monstres*) bâti en adamantium. Elle roule au sol avec à la vitesse de 18 mètres par round. Elle est également capable de nager ou de voler à une vitesse de 6 mètres par round (manœuvrabilité médiocre). Elle a 16 DV, 88 points de vie, une CA de 20 (taille -1, naturelle +11) et une solidité de 20. Ses bonus aux jets de sauvegarde sont les suivants : Réflexes +5, Vigueur +5, Volonté +0.

La machine a une Force de 22. Sa charge légère monte jusqu'à 260 kg, sa charge intermédiaire va de 261 à 520 kg et sa charge lourde de 521 à 780 kg. Elle ne peut nager ou voler que quand elle se trouve en charge légère.

Elle est capable de soulever un poids de 1 560 kg à une hauteur de 4,5 mètres. En outre, elle peut pousser ou tirer 3,9 tonnes. Elle peut excaver jusqu'à 10 tonnes de cailloux à la minute (ce qui suffit pour creuser un cube de 1,5 m de côté en 1 round). Elle excave le sable et la terre deux fois plus vite.

La machine bénéficie d'un bonus à l'attaque de +17/+12 (1d8+9 points de dégâts). Face à la pierre ou au métal, elle en inflige trois fois plus (3d8+27). Il lui est possible de projeter des pierres de taille P (si elle en a sous la main) avec un bonus d'attaque de +12/+7. Son facteur de portée est de 45 mètres et elle est capable de lancer une pierre à 10 fois cette distance. Une pierre ainsi lancée inflige 2d6+9 points de dégâts.



Machine fantastique améliorée

Mâchoire de pierre

Transmutation
Niveau : Cavernes 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : une entrée de caverne de 4,5 m de haut et de large maximum
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le prêtre anime une ouverture de caverne ou une grotte naturelle. Celle-ci ne peut bouger mais elle a parfaitement le droit d'attaquer. Ainsi peut-il lui ordonner d'attaquer n'importe quelle créature ou un type de créature précis. Mais il peut également lui ordonner de passer à l'attaque en fonction de circonstances particulières, si une créature tente de fuir ou de toucher quelque chose par exemple.

Une ouverture animée ne peut tenter de frapper que les créatures qui essayent de la franchir. Par contre, une grotte animée a le droit d'attaquer toute créature qu'elle renferme. Seule un sort de *mâchoire de pierre* peut affecter une entrée ou grotte à la fois.

L'ouverture ou la grotte animée a une Force de 30 et un bonus à l'attaque égal au niveau du prêtre + son modificateur de Sagesse + 7 pour sa Force. Si elle fait plus de 2,40 mètres en hauteur, longueur ou largeur, elle subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque en raison de sa grande taille.

Toute ouverture animée est capable d'effectuer une attaque de lutte par round pour se saisir d'une proie la franchissant. Si son attaque est couronnée de succès, elle effectue un jet de lutte et inflige 2d6+10 points de dégâts. Une ouverture de taille G bénéficie d'un modificateur de taille spécial de +4 et inflige 2d8+10 points de dégâts.

Une grotte animée fonctionne sur le même principe, si ce n'est qu'elle peut effectuer des attaques séparées contre les créatures qu'elle renferme.

La pierre ainsi animée a une CA de 15, ou de 14 si elle est de taille G (-1), et une solidité de 8. Une ouverture a 40 points de vie (60 si elle est de taille G). Une grotte en possède 60 (90 si elle est de taille G).

Malédiction arachnide

Transmutation [mental]
Niveau : Araignées 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : un humanoïde de taille M ou plus petite
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le prêtre transforme une créature en une sorte de drider obéissant à tous ses ordres mentaux.

La cible transformée acquiert un corps d'araignée doté d'une tête, de bras et d'un torse humanoïdes, comme un drider.

Elle bénéficie de la vitesse de déplacement, de l'armure naturelle, de la morsure et du poison (cf. ci-dessous pour de plus amples précisions) d'un drider. En outre, elle bénéficie d'un bonus de +4 en Force, Dextérité et Constitution.

Le sujet conserve son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme, son niveau et sa classe, ses points de vie (malgré la modification de Constitution), son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses jets de sauvegarde (les scores modifiés de Force, Dextérité et Constitution affectent la CA, le bonus à l'attaque et les bonus aux jets de sauvegarde). L'équipement du sujet demeure et continue de fonctionner tant qu'il convient au corps d'un drider. Tout objet ne convenant pas à ce critère est absorbé dans la nouvelle forme et cesse de fonctionner pendant toute la durée du sort. Les objets restants incluent tous ceux portés sur la partie supérieure du corps (tête, cou, épaules, mains, bras et taille). Parmi les autres comptent ceux portés aux jambes, pieds ou sur l'ensemble du corps (armure, robe, vêtements et bottes).

La morsure du sujet est empoisonnée (jet de Vigueur DD 16 + le modificateur de Sagesse du lanceur). Les effets initiaux et secondaires consistent en un affaiblissement de Force de 1d6 points chacun.

Le contrôle que le lanceur exerce sur la cible est semblable à celui d'un sort de *domination* (il contrôle la créature par télépathie tant qu'elle reste à portée).

Bien que la *malédiction arachnide* soit semblable au sort *métamorphose provoquée*, elle ne permet pas de regagner de points de vie et ne provoque aucun effet de désorientation.

Manteau de sombre puissance

Abjuration
Niveau : Drows 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Illustration by Carlo Arellano

Le *manteau de sombre puissance* crée une brume obscure autour de la créature ciblée. Cette brume n'entrave en rien la vision, mais la cible et tout ce qu'elle porte sont protégés des effets de la lumière du soleil, même en plein jour, à la surface. Un drow sous l'effet de ce sort n'est sujet à aucun malus d'aveuglement ou de vive lumière.

En outre, la cible du sort bénéficie d'un bonus de résistance de +4 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de lumière ou d'obscurité.

Masque d'ombres

Illusion (ombre)
Niveau : Écm 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cibles : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Un masque d'ombres se pose sur le visage du lanceur. Il n'entrave en rien sa vision, ne saurait être ôté, dissimule totalement ses traits et le protège contre certaines attaques. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts de lumière, d'obscurité et tous ceux comptant sur une vive lumière pour infliger des dégâts (comme *illumination* ou le feu d'artifice de *pyrotechnie*). À chaque round, le lanceur a également 50% de chances d'éviter d'effectuer un jet de sauvegarde contre une attaque de regard, comme s'il détournait les yeux. S'il détourne les yeux en utilisant le *masque d'ombres*, il doit effectuer deux jets pour voir s'il échappe au jet de sauvegarde.

Au terme du sort, le *masque d'ombres* se dissipe en 1d4 rounds, ce qui donne au lanceur le temps de cacher ses traits par d'autres moyens. Une *dissipation de la magie* couronnée de succès et jetée contre le *masque d'ombres* met un terme au sort, mais le délai de 1d4 rounds est toujours valable.

Composantes matérielles : un masque de tissu noir.

Métamorphose arachnide

Transmutation
Niveau : Araignées 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cibles : une créature volontaire par niveau, sachant qu'elles doivent se trouver à moins de 3 mètres les unes des autres.
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable au sort *métamorphose provoquée*, si ce n'est que lanceur transforme une créature consentante par niveau en une araignée monstrueuse de taille TP à TG (cf. page 205 du *Manuel des Monstres*). Toutes les créatures transformées adoptent la même taille. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui refusent d'être transformées.

Les sujets conservent leur forme arachnide jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que le lanceur y mette lui-même un terme. En outre, chaque sujet peut recouvrer sa forme naturelle au prix d'une action complexe. Cela met alors fin au sort, mais pour lui seul.

Les membres amputés à la forme arachnide ne reprennent pas leur forme originelle et chaque araignée est dotée d'une morsure empoisonnée.

Les créatures transformées par ce sort ne sont victimes d'aucun effet de désorientation, comme c'est souvent le cas pour le sort *métamorphose provoquée*. Elles regagnent des points de vie comme si elles s'étaient reposées pendant une journée complète.

Nuée de boules de neige de Snilloc

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : explosion de 1,5 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, __ dégâts
Résistance à la magie : oui

Une rafale de neige magique balaye le point désigné. La nuée de boules de neige inflige 2d6 points de dégâts de froid aux créatures et objets pris dans la rafale. Par tranche de 2 niveaux du lanceur au-delà du 3e, les boules de neige infligent 1d6 supplémentaire de dégâts (jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 9).

Composantes matérielles : un petit morceau de glace ou un éclat de pierre blanche.

Poussière d'ombres

Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : explosion de 1,5 m de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Des lambeaux d'ombres explosent depuis le point visé. Les créatures situées dans la zone subissent 2 points d'affaiblissement de Force, sont étourdies pendant 1 round et victimes d'un malus de morale de -2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de *terreur*. Le malus de *terreur* disparaît en même temps que la *poussière d'ombres*, mais l'affaiblissement de Force est instantané.

Composantes matérielles : une poignée de rubans noirs.

Protection de fer mineure

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur ou la créature touchée est immunisé contre le métal non magique. Les objets en métal (parmi lesquels les armes) le traversent tout simplement et il peut passer entre des barreaux en fer par exemple. Le métal magique l'affecte normalement, tout comme les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels. Les attaques portées par des objets en métal (comme une dague enduite de poison) l'affectent normalement. Si le sort s'achève alors qu'un objet en métal se trouve dans son corps, celui-ci en est expulsé (ou il en est rejeté s'il s'agit d'un objet inamovible comme des barreaux en fer). L'objet et la cible de ce sort subissent alors 1d6 points de dégâts (on ignore la solidité de l'objet).

Comme le lanceur ou la créature touchée traverse le métal, il peut parfaitement ne pas tenir compte des bonus d'armure des adversaires qu'il attaque à mains nues.

Composantes matérielles : un minuscule bouclier en bois, verre ou cristal.

Rayon de lune

Évocation [lumière]
Niveau : Hat 2, Lune 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Un cône de lumière de lune jaillit des mains du lanceur. À chaque round, lors de son tour de jeu, il peut changer la direction du cône.

La lueur émise par un rayon de lune n'exerce pas d'influence néfaste à l'encontre des créatures sensibles à la lumière, mais les lycanthropes pris dans le cône sous leur forme humanoïde doivent réussir un jet de Volonté ou reprendre de force leur apparence animale. Les lycanthropes sous forme animale peuvent recouvrer leur apparence humanoïde au tour suivant (passant alors un round sous forme animale). Cependant, s'ils se trouvent toujours dans la zone d'effet du sort, il leur faut réussir un jet de Volonté pour y parvenir. Dès lors qu'un lycanthrope réussit un jet de Volonté contre le *rayon de lune*, il n'est plus affecté par ce sort pendant 24 heures, même s'il est lancé de nouveau par la suite.

Le *rayon de lune* pénètre tout sort d'obscurité de niveau inférieur ou égal, mais ne le contre ni le dissipe. Les sorts d'obscurité de niveau supérieur bloquent le *rayon de lune*.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poudre blanche.

Sabre de lune

Évocation
Niveau : Hat 3, Lune 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0
Zone d'effet : un rayon de lumière semblable à une épée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui

Un rayon de lumière de lune embrasé de 90 cm de long apparaît dans la main du lanceur. Toute personne capable de jeter ce sort sait manier ce rayon. Toutefois, si elle sait manier une épée, elle peut utiliser le rayon comme une épée et profiter ainsi des avantages dont elle est dotée (le don Arme de prédilection par exemple).

L'utilisation en combat du *sabre de lune* nécessite une attaque de contact au corps à corps qui, quand elle touche, inflige 1d8 points de dégâts + 1 par tranche de 2 niveaux du lanceur (jusqu'à un maximum de +15) sans laisser aucune blessure visible. Les morts-vivants sont tout particulièrement vulnérable aux attaques d'un *sabre de lune*. Leurs chairs entrent en ébullition à son contact et ils subissent 2d8 points de dégâts + 1 par niveau du lanceur (jusqu'à un maximum de +30) à chaque fois qu'il les touche. Le sabre étant immatériel, le modificateur de Force du porteur ne s'applique donc pas aux dégâts.

Un coup porté à l'aide d'un *sabre de lune* perturbe temporairement la magie. Ainsi, une créature touchée par un *sabre de lune* doit, au tour suivant, réussir un jet de Concentration si elle souhaite utiliser un sort ou un pouvoir magique. Le DD de ce jet est égal à 10 + les points de dégâts subis + le niveau du sort. Un adversaire frappé par un *sabre de lune* alors qu'il lance un sort effectue le jet de Concentration habituel pour ne pas le perdre en plus du jet du tour suivant.

Le *sabre de lune* n'a rien à voir avec les objets magiques connus sous le nom de *lames de lune* que forgent certains elfes.

Composantes matérielles profanes : une petite confiserie recouverte d'essence de wintergreen.

Scellement de portail

Abjuration
Niveau : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : un sort de *portail* ou un *portail*
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Vous scellez de façon permanente un sort de *portail* ou un *portail*. *Scellement de portail* entrave l'activation du sort de *portail* et d'un *portail* mais peut être annulé par une *dissipation de la magie* lancé contre le sort. Un sort de *déblocage* ne sert à rien contre un *scellement de portail*, mais un *carillon d'ouverture* le dissipe.

Composantes matérielles : un lingot d'argent d'une valeur de 50 po.

Sort universel

Transmutation
Niveau : Sorts 3
Composantes : V, G, FD (voire M, F et PX)
Temps d'incantation : 15 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Sort universel permet au prêtre de lire et de préparer un sort de magie profane, de niveau 2 maximum. Il doit disposer d'un écrit de magie profane (un parchemin ou un livre de sorts) pour lancer ce sort. Durant les 15 minutes du temps d'incantation, il peut observer les sorts disponibles et choisir celui à lire puis à préparer.

Une fois le sort de magie profane choisi et préparé, il lui reste à l'esprit. Le sort ainsi préparé mobilise son sort de domaine de niveau 3 de la journée. Si le prêtre a lu ce sort dans un livre de sorts, ce dernier reste intact. Par contre, s'il l'a lu sur un parchemin, le sort en est effacé.

Lorsque le prêtre lance le sort de magie profane en question, celui-ci prend effet comme si un magicien de son niveau l'avait lancé, à ceci près que c'est la Sagesse du prêtre qui fixe le DD du jet de sauvegarde du sort (si applicable). Pour préparer et lancer le sort, il doit posséder un score de Sagesse d'au moins 10 + niveau du sort de magie profane. Son symbole sacré se substitue à toute composante matérielle à coût modique. Si le sort nécessite une composante matérielle dont le prix est indiqué en pièces d'or, il doit la posséder. Si le sort réclame un autre focaliseur, il doit se le procurer. Enfin, si le sort présente un coût en PX, il doit s'en acquitter.

Sort universel amélioré

Transmutation
Niveau : Sorts 6
Composantes : V, G, FD (voire M, F et PX)
Temps d'incantation : 15 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Semblable à *sort universel*, sauf que le prêtre est capable de lire et de préparer tout sort de son choix jusqu'au niveau 5. Le sort ainsi préparé mobilise son sort de domaine de niveau 6 de la journée.

Splendeur de l'aigle

Transmutation
Niveau : Bard 2, Commerce 3, Écm 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature affectée par ce sort affiche un port inhabituel, elle semble davantage articulée et puissante. Elle bénéficie d'un bonus d'altération de 1d4+1 au Charisme, qui s'applique à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. Les ensorceleurs et bardes sous l'effet de ce sort ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD du jet de sauvegarde des sorts qu'ils lancent s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes d'aigle ou un peu de fiente.

Tourbillon

Invocation (création)
Niveau : Océan 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : un tourbillon de 36 m de large et de 20 m de profondeur
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un meurtrier tourbillon dans les flots. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 36 mètres de large et de 18 mètres de profondeur pour fonctionner.

Les créatures et objets qui se trouvent dans l'eau et à moins de 15 mètres du tourbillon (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Un nageur expérimenté pourra effectuer un jet de Natation si son modificateur de compétence est plus élevé que son bonus de Réflexes. Les embarcations évoluant sur les flots ne sont pas aspirées si leur navigateur réussit un jet de Profession (marin) contre un DD égal à celui du jet de sauvegarde du sort.

Les créatures et objets subissent 3d8 points de dégâts au moment où ils sont aspirés. Une fois à l'intérieur du tourbillon, ils subissent 3d8 points de dégâts par round et y restent piégés pendant 2d4 rounds. Les créatures et objets de taille I à G sont éjectés par le bas du tourbillon, ceux de taille supérieure sont éjectés par le haut.

Trombe d'eau

Invocation (création)
Niveau : Océans 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : un cylindre de 3 mètres de large et de 24 mètres de haut
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : non

Ce sort élève dans les airs une colonne d'eau tourbillonnante. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 3 mètres de large et de 6 mètres de profondeur pour fonctionner. Si la profondeur s'avère insuffisante une fois le sort lancé, la colonne d'eau s'effondre.

La trombe se déplace de 9 mètres par round et doit rester au-dessus d'une étendue d'eau. Le prêtre peut se concentrer pour gérer chacun de ses mouvements ou bien lui donner un ordre simple, comme avancer droit devant, en zigzag, en cercle, etc. Le fait de contrôler la trombe ou de lui donner un nouvel ordre constitue une action simple. Elle agit toujours au tour de jeu du prêtre dans l'ordre d'initiative. Si la trombe sort de la portée du sort, elle s'effondre mettant un terme au sort.

La trombe aspire souvent les créatures et objets avec lesquels elle entre en contact. Tout objet ou créature qu'elle touche doit réussir un jet de Réflexes ou subir 3d8 points de dégâts. Les créatures de taille M ou plus petites qui ratent ce jet sont aspirées et maintenues en suspension par les puissants courants, subissant alors 2d6 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde possible. Les créatures aspirées restent prises au piège pendant 1d3 rounds avant d'être recrachées par le sommet de la trombe, puis de s'écraser à la surface (subissant des dégâts de chute), à 1d8 x 1,5 mètre de la base de l'effet magique.

Les créatures et objets de taille M ou plus petites qui se trouvent dans l'eau et à moins de 3 mètres de la trombe (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Toute chose aspirée dans la trombe subit 3d8 points de dégâts et reste prise au piège pendant 1d3 rounds, comme expliqué ci-dessus.

Seuls les petits canoës, kayaks et coracles peuvent être aspirés par la trombe. Pour ne pas se faire prendre, le navigateur d'une telle embarcation peut effectuer un jet de Profession (marin) plutôt qu'un jet de Réflexes.

Voie lunaire

Évocation [force]
Niveau : Hat 5, Lune 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : une volée de marches blanches et scintillantes ou un pont translucide pouvant mesurer jusqu'à 4,5 m/niveau (voir description)
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur de créer un escalier ou pont menant d'un endroit à un autre. Il génère ainsi une bande blanche, rayonnante et transparente, mais dénuée de garde-fou, semblable à du verre. Selon les besoins du lanceur, cette bande peut faire de 1,5 à 6 mètres de large (ou avoir une largeur variable sur toute sa longueur). Elle adhère parfaitement à chacune de ses extrémités, même si celles-ci se trouvent entre ciel et terre.

Au moment où le jeteur lance le sort, il désigne jusqu'à une créature par niveau de lanceur qui seront protégées en empruntant la *voie lunaire*. Ces créatures bénéficient toutes des effets d'un sort de *sanctuaire* dont le DD du jet de sauvegarde est égal à 15 + le modificateur de Sagesse du lanceur. Si l'une d'entre elles passe à l'attaque, les effets du sort de *sanctuaire* disparaissent pour tous ses bénéficiaires. Les créatures protégées adhèrent à la surface de la *voie lunaire* comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignée*. Si elle quitte cette voie, une créature en perd instantanément les avantages.

Contrairement à un *mur de force*, une *voie lunaire* peut être dissipée. Hormis cela, elle ressemble en tout point à un *mur de force*, si ce n'est qu'elle n'a besoin de rien pour la soutenir et qu'elle est immunisée contre les dégâts de tous types. Une *désintégration* y fait un trou de 2,25 m^2 (1,5 m x 1,5 m), sans endommager le reste de la structure (si la *voie lunaire* fait 1,5 mètre de large, cela crée un simple fossé). Un *sceptre d'oblitération*, une *sphère d'annihilation* ou une *disjonction de Mordenkainen* anéantissent une *voie lunaire*. Les sorts et souffles ne traversent pas une *voie lunaire*, mais *porte dimensionnelle*, *téléportation* et autres sorts similaires permettent de la franchir. Elle bloque les créatures éthérées et les créatures matérielles. Enfin, les attaques par regard n'agissent pas au travers d'une *voie lunaire*.

Une *voie lunaire* doit être droite, continue et d'un seul tenant à sa création. Si sa surface est brisée par quelque objet ou créature, le sort échoue. Si le lanceur crée un pont, celui-ci doit être plat. De leur côté, les marches ne peuvent monter ou descendre à plus de 45 degrés.

Composantes matérielles profanes : un mouchoir blanc.

Vivre à Faerûn

En ces terres de légendes, des chasseurs nomades arpentent les désolations glacées du Grand glacier et la jungle millénaire de Chult. Des forgerons baignés de sueur créent des chefs d'œuvres au cœur des forges naines de la Grande faille et des fonderies puantes de la Porte de Baldur. Des caravanes marchandes, escortées de gardes lourdement armés, sillonnent les déserts de Calimshan et les routes des Contrées du Mitan. Les chemins suivis par les aventuriers les mènent vers d'innombrables terres, à la rencontre de nouvelles cultures, de nouveaux peuples, de nouvelles histoires.

La plupart des habitants de Faerûn sont de simples paysans, fermiers ou artisans, demeurant dans des petits villages et d'humbles hameaux. Sur ce vaste océan de gens simples règnent les riches et les privilégiés. Toutefois, à Faerûn, la richesse et les privilèges peuvent prendre une multitude de formes et ne se résument pas, loin de là, à la fortune pécuniaire et aux privilèges du sang. Si, dans certaines contrées, le peuple est opprimé et exploité par de cruels tyrans, en règle générale la population de Faerûn est plutôt heureuse de son sort. Ce chapitre vous propose de découvrir divers aspects de la vie quotidienne à Faerûn.

Le passage du temps et des saisons

Presque tous les peuples et toutes les races vivant à Faerûn marquent le passage des jours, des saisons et des années d'une manière ou d'une autre. En Cormyr et dans une douzaine d'autres royaumes, les astrologues royaux s'occupent avec la plus grande attention de la Chronique des Âges. Même les hérauts de guerre des tribus orques illettrées composent des chants rauques dédiés à la mémoire des jours anciens et des actes de gloire des plus grands chefs de guerre.

Jour et nuit

À Faerûn, une journée est composée de vingt-quatre heures. C'est tout naturellement le lever et le coucher du soleil qui déterminent la durée du jour et de la nuit. Dans les terres méridionales, telles que Halruaa par exemple, la durée du jour varie peu avec le passage des saisons, et les journées sont composées de douze heures de jour et de douze heures de nuit presque tout au long de l'année. Plus au nord, dans les contrées septentrionales, les jours sont plus longs en été et ils raccourcissent sensiblement en hiver. C'est ainsi qu'en Lunargent les journées hivernales comptent moins de huit heures de jour alors que les journées estivales en comptent plus de seize.

Dix journées forment une semaine faerûnienne, aussi nommée une dizaine ou, plus communément, une chevauchée. Les journées formant une dizaine ne portent pas de nom distinctif, au lieu de cela elles sont distinguées par un numéro : premier jour, deuxième jour, et ainsi de suite. La plupart des habitants de Faerûn commencent à compter les journées d'une dizaine en partant du pouce comme premier jour, toutefois les halfelins sont connus pour commencer à compter la première journée sur leur auriculaire. De cette particularité est née une expression particulièrement populaire : « compter comme un halfelin », qui est utilisée pour désigner des individus qui cherchent à affirmer une différence juste pour le plaisir de compliquer les choses.

Les heures du jour

Les appareils permettant la mesure du temps sont des objets rares à Faerûn et la plupart des gens se contentent de diviser les journées en dix portions à peu près égales : l'aube, la matinée (ou le matin), le zénith (ou midi), l'après-midi, le crépuscule, le coucher de soleil, le soir, la mi-nuit, le clair de lune (ou le cœur de la nuit), la traîne de nuit. Des dizaines de vocables désignent ces différentes périodes de la journée et sont à l'origine de la confusion de nombreux voyageurs arpentant les terres de Faerûn.

Ces divisions coutumières ne correspondent toutefois qu'à des approximations et la fin de l'après-midi d'un individu peut parfaitement correspondre au début du crépuscule d'un autre. Les coutumes locales déterminent la durée de chacune de ces portions de journée. En règle générale, chacune de ces périodes dure d'une à quatre heures.

Peu de Faerûniens ont de réelles raisons de mesurer l'écoulement du temps avec précision. Ils sont habitués à évaluer l'heure de manière intuitive ainsi qu'en se servant de la position du soleil dans le ciel et de l'activité les entourant. C'est ainsi qu'il est fort probable que deux marchands se donnant rendez-vous dans une taverne au crépuscule arrivent dans un intervalle de temps de quinze à vingt minutes l'un de l'autre.

Dans les plus grandes cités, les cloches des temples marquent de manière claire le passage du temps. Nombreuses sont les religions qui s'intéressent à l'étude du temps qui passe. C'est ainsi que les prêtres de Gond entretiennent avec dévotion leurs précieuses horloges mécaniques et se plaisent à laisser le son de leurs cloches se répandre dans les cités. De leur côté, les jeunes acolytes lathandriens ont souvent pour fonction de s'occuper attentivement des cadrans soigneusement conçus après des années d'observation attentive des mouvements du soleil dans le ciel. Traditionnellement, les heures sont numérotées de 1 à 12, deux fois de suite, et les cloches des cités sonnent généralement un nombre de fois égal à la valeur de l'heure. En fonction du contexte, douze coups indiquent donc soit midi, soit minuit.

Le calendrier de Harptos

La plupart des Faerûniens utilisent le calendrier de Harptos, nommé en mémoire du célèbre mage mort depuis des siècles qui l'a inventé. Rares sont cependant ceux qui s'y réfèrent en nommant Harptos, car ce calendrier étant tout simplement le seul qu'ils connaissent, ils ne voient pas l'utilité de lui donner un nom particulier.

Chaque année de trois cent soixante-cinq jours est divisée en douze mois et chaque mois est divisé en trois dizaines, soit trente jours. Cinq jours spéciaux s'intercalent entre certains mois de l'année. Traditionnellement ces journées sont fériées et elles marquent les changements de saison. Les mois de Faerûn correspondent approximativement à ceux du calendrier grégorien.

Table 3—1 : Le calendrier de Harptos

Mois	Nom officiel	Nom usuel
1	Martel	Le Cœur d'hiver
Jour férié : Hiver fatal		
2	Alturiak	La Griffe du froid
3	Ches	La Griffe du couchant
4	Tarsakh	La Griffe des tempêtes
Jour férié : Herbeverte		
5	Mirtul	La Fonte
6	Kythorn	Le Temps des fleurs
7	Flammerige	La Marée estivale
Jour férié : La Longue nuit		
8	Eléasis	Le Haut-soleil
9	Eleinte	La Flétrissure
Jour férié : Les Grandes moissons		
10	Marpenoth	La Chute des feuilles
11	Uktar	Le Pourrissement
Jour férié : Fête de la lune		
12	Nuiteuse	Le Crépuscule

Les festivals saisonniers

Dans la plupart des contrées civilisées, cinq journées dans l'année sont traditionnellement fériées et consacrées à fêter le passage des saisons. Chaque festival saisonnier est célébré différemment, en fonction de sa nature et des traditions locales.

Hiver fatal : les nobles et les monarques accueillent le milieu de l'hiver en célébrant une fête qu'ils nomment le Haut festival de l'hiver. Traditionnellement, c'est au cours de cette journée que les alliances sont renouvelées ou conclues. Le bas-peuple accueille cette journée avec bien moins d'entrain. Il célèbre alors le jour de l'Hiver fatal. Pour le bas-peuple, le milieu de l'hiver est une période des plus rudes et elle annonce de longues journées de froid à venir.

Herbeverte : le début officiel du printemps est un jour de paix et de réjouissance plus connu sous le nom d'Herbeverte. Même si la neige couvre encore le sol, les prêtres, les nobles et les bourgeois mettent un point d'honneur à exposer devant leur demeure de magnifiques fleurs cultivées spécialement pour l'occasion dans des pièces spéciales des temples et des manoirs. Ils distribuent ensuite ces fleurs au peuple qui s'en pare avant de les jeter au sol en guise d'offrande aux divinités estivales.

La Longue nuit : au cours de cette longue nuit, riches et pauvres festoient et ripaillent pendant quelques heures tout entières consacrées à la musique, à la fête et à l'amour. C'est lors de cette étrange nuit que les amitiés se renforcent, que les couples se forment, que les amants se déclarent... Les divinités de Faerûn participent à leur manière aux festivités en s'assurant que le temps reste clément et propice à la fête et aux jeux amoureux sous le couvert des bois. Le mauvais temps lors de cette nuit est généralement pris comme un mauvais présage, l'annonce de temps difficiles à venir.

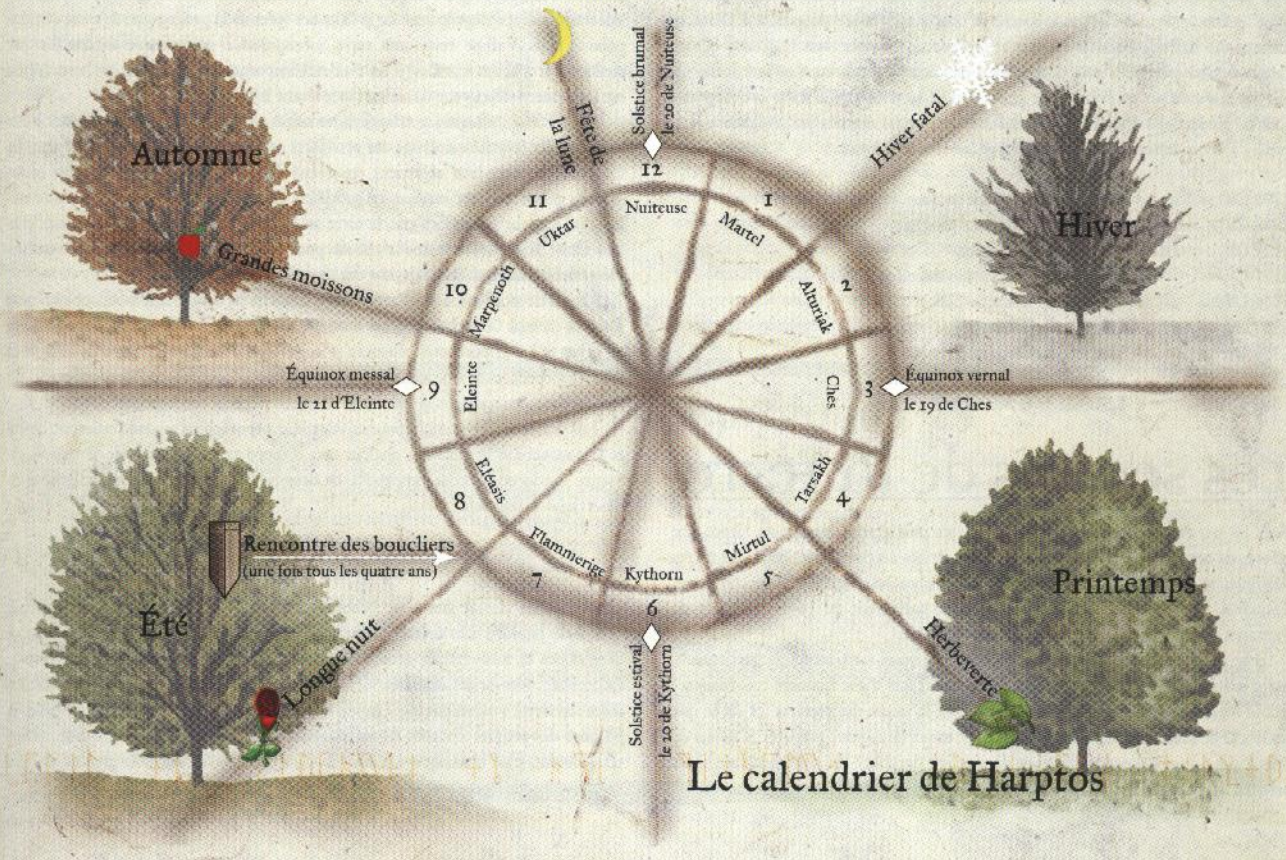
Les Grandes moissons : cette journée marque l'arrivée de l'automne et des moissons. Traditionnellement, elle est aussi la journée des grands voyages. Les émissaires, pèlerins et aventuriers de tous poils commencent généralement leurs voyages au lendemain de cette fête avant que l'automne ne rende les routes trop boueuses et que la neige ne remplace la pluie.

Fête de la lune : la Fête de la lune marque l'arrivée de l'hiver. Traditionnellement, il s'agit aussi de la fête des morts et c'est l'occasion pour tous de se souvenir de leurs ancêtres et de les honorer. Alors que cette journée devient soirée, les histoires du passé se mêlent lentement aux légendes des héros tandis que la bière coule et que tous se rapprochent des feux de cheminée dispensant une douce lumière et une bienfaisante chaleur.

La Rencontre des boucliers

Une fois tous les quatre ans, la Rencontre des boucliers est une journée ajoutée au calendrier faerûnien immédiatement après la Longue nuit du solstice estival. Il est de coutume qu'au cours de cette journée le peuple puisse rencontrer ses dirigeants. Les alliances sont renouvelées ou conclues et de grands tournois de toutes natures permettent aux plus valeureux de montrer leurs talents. C'est ainsi que des tournois de chevaliers côtoient des fêtes artisanales, des concours de magie ou des spectacles de théâtre et de musique.

Dans les Vaux, un grand festival est consacré à la Rencontre des boucliers. Cette année, il se déroulera dans la ville d'Essembra à Valbataille. La plupart des autres



Le calendrier de Harptos

régions de Faerûn fêtent cette journée, les célébrations allant alors de la plus modeste petite fête de village à la plus outrageuse et dispendieuse parade.

Le décompte des ans

Toutes les races et les peuples de Faerûn disposent de leur propre manière de marquer le passage des ans. Ainsi, l'ancien royaume de la Mulhorande fait coïncider le début de son calendrier avec la fondation de Skuld, la cité des dieux, il y a plus de 3500 ans de cela. Pour leur part, les Cormyriens font commencer leur calendrier lors de la naissance de la maison Obarskyr, il y a près de 1350 ans de cela. On connaît aussi certains calendriers draconiens ayant été commencés il y a plus de 10000 ans, bien que rares soient les dragons qui s'intéressent à des choses aussi banales que le récit scolaire d'événements dont même les plus anciens dragons encore vivants n'ont aucun souvenir.

Calendrier des Vaux

Le calendrier le plus populaire de Faerûn, et celui auquel tous les autres sont régulièrement comparés, est le Calendrier des Vaux (CV) qui commence lors de la fondation de la Pierre levée et au moment du pacte entre les elfes de Cormanthor et les premiers colons humains s'installant dans les Vaux. Le Calendrier des Vaux est le premier calendrier humain. Lors de sa création la cour elfique le rendit compatible avec son propre calendrier ancestral et c'est ainsi qu'il put se diffuser rapidement dans toutes les régions où humains et elfes vivaient en paix.

La Chronique des Âges

Rares sont les gens du peuple de Faerûn qui s'encombrent de calendriers moisis couverts de chiffres incompréhensibles. Les Faerûniens se contentent de connaître les années par le nom usuel qui leur est associé. C'est ainsi que 1372 CV – l'année en cours – est plus connue sous le nom d'Année de la Magie sauvage. Les gens du peuple utilisent ces noms usuels lorsqu'ils parlent de naissances, de décès, de mariages ou d'autres événements du quotidien. Les enfants apprennent l'ordre des années grâce aux chants des bardes, aux peintures qui décorent les temples et aux enseignements des anciens.

Le nom qui est attribué à chaque année n'est toutefois pas choisi au hasard, mais il ne commémore pas non plus forcément un événement important ou ayant une signification particulière. Il y a des siècles de cela, le sage oublié Augathra le Dément nomma des milliers d'années à venir et archiva ses travaux dans la grande bibliothèque de Château-Suif. Après des siècles, il est encore exceptionnel qu'une année ne soit pas marquée par un événement important lié au nom qu'elle porte et c'est pourquoi la plupart des Faerûniens considèrent les noms donnés par Augathra aux années à venir comme des présages à prendre très au sérieux.

1372 CV	L'Année de la Magie sauvage (année en cours)
1373 CV	L'Année des Dragons renégats
1374 CV	L'Année des Tempêtes
1375 CV	L'Année de l'Ascension des elfes
1376 CV	L'Année de la Lame pliée
1377 CV	L'Année de la Hantise
1378 CV	L'Année du Chaudron
1379 CV	L'Année de la Forteresse oubliée
1380 CV	L'Année de la Main enflammée

Les secrets de la terre

Toril est un vaste monde et Faerûn l'un de ses plus grands continents. Grâce aux efforts de nombreux explorateurs, érudits et scribes au cours des siècles, des cartes détaillées et des récits épiques décrivent de nombreuses contrées de ce continent. Toutefois, à l'heure actuelle, une petite partie seulement du vaste continent de Faerûn a véritablement été explorée et cartographiée.

Pour la plupart des habitants de Faerûn les choses sont toutefois particulièrement simples. Ainsi, ils ne s'intéressent au climat que d'une manière très basique : quand les saisons changent-elles, comment sera la saison des récoltes (et est-ce que les stocks de nourriture seront suffisamment importants pour préparer la venue de l'hiver), le temps restera-t-il clément de manière durable ? En règle générale, il est possible de considérer que les royaumes de Faerûn produisent suffisamment de nourriture pour répondre aux besoins de leur population et des différents animaux qui y vivent. Mais, régulièrement et de manière localisée, les intempéries, une gelée tardive ou une sécheresse inattendue peuvent provoquer des terribles dommages et menacer un équilibre fragile. Force est de constater que la vie des paysans de Faerûn est loin d'être de tout repos.

Le climat

Faerûn est tout à la fois composé d'étendues arctiques et de jungles tropicales. Rares sont ceux qui ont entrepris une véritable étude des phénomènes climatiques qui existent sur le continent. Un fermier des Contrées du Mitan saura simplement dire si l'hiver est trop froid et s'il dure trop longtemps, si le printemps ou l'automne est trop pluvieux (peut-être aussi trop froid et certainement trop boueux) ou si l'été est définitivement trop chaud et trop sec. Probablement pensera-t-il que le temps est plus clément de l'autre côté de la colline.

Caractéristiques

Deux caractéristiquxes principales permettent de décrire le climat d'une région particulière : sa latitude et son taux de précipitations. Bien évidemment, de nombreuses conditions locales spécifiques peuvent aussi affecter le climat. Ainsi, une altitude importante a souvent un effet proche d'une latitude élevée, c'est pourquoi on connaît quelques pics enneigés situés au cœur de zones tropicales. De la même manière d'importantes étendues d'eau ont tendance à adoucir les températures moyennes des terres environnantes. Il est aussi important de prendre en compte un facteur essentiel du climat de Faerûn : l'intervention de nombreuses divinités qui imposent le climat qui leur sied le mieux. C'est ainsi qu'il peut parfois se mettre à neiger de manière impromptue simplement parce que Aurile ou Talos en ont décidé ainsi. Enfin, des sorts puissants ou d'ancestrales malédictions peuvent singulièrement et durablement affecter le climat de vastes étendues de terres, il suffit de penser au désertique Anauroch pour visualiser le résultat de tels effets.

Le Nord-Ouest

Les provinces septentrionales de la Côte des épées forment de vastes étendues glacées balayées par le vent qui, au fur et à mesure que l'on progresse vers l'est, finissent par se mêler à la Mer de glace sans fin. Une imposante chaîne montagneuse, l'Épine dorsale du monde, protège le nord de la Côte des épées de la progression de cette étendue polaire mais Valbise reste une terre inhospitalière uniquement réchauffée par quelques rares brises marines (il est d'ailleurs important de constater que cette région est totalement dépourvue de saison permettant la pousse des cultures).

Au sud des montagnes se trouvent des terres parsemées de roches et de lacs. Elles marquent la frontière sauvage des provinces septentrionales. Ces vallées alpines ne connaissent qu'un bref et ardent été avant de retrouver la glace, la neige et les brumes gelées qui forment leur lot quotidien. Un peu plus au sud, dans les basses vallées du Dessarin ou des Pics gris, la terre est riche et baignée par la bienfaisante chaleur d'une saison suffisamment chaude pour permettre aux plantations de croître. De grandes cités ont été bâties sur ces terres.

La partie nord-ouest de Faerûn est globalement largement pourvue en cours d'eau et en lacs. Ce sont des terres humides soumises à de violentes chutes de neige en hiver et à d'importantes pluies au printemps et à l'automne. Tout au long de la Côte des épées, c'est une tradition de se plaindre (de manière bien exagérée) du fait qu'il ne cesse jamais de pleuvoir dans ces régions verdoyantes.

Les bottes des voyageurs poursuivant leur périple plus au sud fouleront ensuite la poussière et le sable. La chaleur sera d'abord agréable avant de devenir accablante tandis que l'on se rapproche de Scornubel et des parties méridionales du désertique Anauroch.

Le Sud-Ouest

Un véritable climat tempéré s'étend vers le sud depuis la rivière Chionthar (Porte de Baldur). Les terres y sont plus chaudes et fertiles jusqu'aux provinces désertiques et à la chaleur étouffante qui sont le lot quotidien de Téthyr et de Calimshan. Des brises marines viennent adoucir Nimbral, Lantan et Tashalar, mais l'activité volcanique du Lac de vapeur rend la région peu vivable pour la plupart des peuples civilisés et, combinée à sa latitude et à des courants marins très chauds, elle contribue à faire de Chult et de Mhair d'immenses jungles chaudes, humides et étouffantes.

Le Sud-Ouest, tout comme le Nord-Ouest, est une région particulièrement humide qui est soumise à d'importantes précipitations venues des mers situées à l'ouest. L'effet rafraîchissant et la propension des forêts à conserver l'humidité contribue largement à rendre doux et agréable le climat du Téthyr et des Royaumes frontaliers.

Le Sud-Est

La vaste mer située au sud d'Halruaa est connue pour être particulièrement chaude. C'est une des raisons qui fait que Rethild, Dambrath, Luiren et les terres bordant l'eau dorée sont des régions chaudes, infectées d'insectes, subissant de longs étés et de courts et orageux hivers. Les vents dominants apportent la pluie aux régions côtières, mais les chaînes de montagnes bordant la côte (celles du crapaud accroupi et du guet des gnolls) forment un rideau protégeant de la pluie les Contrées du Mitan de cette région de Faerûn. C'est pourquoi le Shaar est une immense prairie aride où il peut s'écouler plusieurs mois avant que la pluie apparaissent.

Les grandes plaines du Shaar, de Raurin et de la poussière pourpre sont continuellement balayées par le vent et totalement étrangères à l'effet modérant des lacs et des mers. Les étés y sont particulièrement chauds et secs alors que les hivers peuvent y être particulièrement glacés – ainsi, le Shaar endure régulièrement des hivers d'un froid d'une intensité inconnue dans les régions sud de Faerûn et rappelant les températures des provinces septentrionales.

Le Nord-Est

Le froid glacé et agressif du Grand glacier affecte la plupart des régions situées au nord et à l'est de la Mer des étoiles déchues. Il s'agit d'une région désertique où nulle forêt ne pousse jamais. La Mer de lune reste généralement très froide tout au long de l'année et les vents gelés qui soufflent depuis les glaciers du nord s'acharnent sur Thar.

L'intérieur du continent

Si la Mer des étoiles déchues (aussi connue sous le nom de Mer intérieure) n'existait pas, le centre de Faerûn ne serait probablement qu'un gigantesque désert isolé des pluies et du climat tempéré des régions côtières. Cette mer produit les précipitations et tempère le climat des terres environnantes. Relativement profonde et soumise à quelques activités volcaniques localisées, la Mer intérieure réchauffe et abreuve les terres attenantes (ce qui les rend particulièrement verdoyantes comme il est possible de l'observer dans le Bief de Vilhon).

Les vents et le climat offerts par la Mer des étoiles déchues font du Cormyr, de la Sembie et des Vaux des endroits où vivre est particulièrement agréable – en dépit des vents froids montagneux et des rudes hivers qui gèlent régulièrement l'eau du Lac wiverne et les côtes de la Mer de lune, le Bief du Dragon et la Mare aux dragons.

Les océans

La sensation de chaleur ressentie par les marins naviguant à l'est de la vaste mer permet de deviner l'importance et la chaleur des courants marins qui circulent dans cette région. Ils sont la raison pour laquelle Zakhara connaît un climat tempéré sur une bande de terre bien plus étendue au sud de l'équateur que ce que peuvent connaître les provinces de la Côte des épées au nord. Ces courants sont aussi responsables des climats chauds connus dans la plupart des régions explorées de Kara-Tur et de Maztica.

Éternelle-rencontre, l'île située loin à l'ouest de la Côte des épées et abritant le royaume des elfes, connaît un climat bien plus clément que celui des îles Moonshae qui sont pourtant plus proches du continent. Un courant chaud serpente au nord-ouest de la vaste mer et il contourne la partie orientale d'Éternelle-rencontre avant de poursuivre sa course en direction du Pic de glace et de Valbise. C'est ce courant qui est principalement responsable du climat agréable de l'île.

La flore et la faune

La végétation et la vie sauvage de chaque région sont, avant toute chose, gouvernées par le climat qui y règne. Au nord, les provinces tendent à être humides et couvertes de forêts touffues et verdoyantes. Les régions tempérées hébergent une majorité de forêts de feuillus. Toril est un vaste monde et Faerûn n'en est qu'une petite partie – et pourtant, même après des siècles d'explorations, les meilleurs druides et rôdeurs n'osent pas affirmer connaître la totalité des animaux et des plantes qui peuvent être trouvés sur ce continent.

Arbres et arbustes

Les voyageurs qui ont eu l'occasion de s'aventurer dans d'autres mondes ou d'autres plans prétendent que les mêmes chênes, frênes, érables, châtaigniers, sapins et pins que ceux de Faerûn peuvent être observés dans ces endroits lointains. Voici la description de quelques arbres et arbustes particulièrement dangereux, utiles ou remarquables, propres à Faerûn.

Saules céruléens : facilement reconnaissables à la sinistre lueur d'un bleu glacé qui baigne leurs feuilles aux multiples pointes, les saules céruléens plient sous les assauts des vents et de la neige sans jamais rompre. C'est ainsi qu'il arrive fréquemment que ces hauts arbres forment de véritables tunnels de neige illuminés de bleu qui offrent une protection bienvenue aux voyageurs hivernaux. Les saules céruléens croissent en bosquets serrés et peuvent atteindre une hauteur de douze mètres bien que leur tronc ne puisse jamais véritablement être considéré comme particulièrement épais.

Le bois des saules céruléens est particulièrement solide. Qui plus est, sa sève et ses feuilles écrasées permettent de fabriquer une teinture bleutée particulièrement appréciée pour le travail des capes de voyage dans les territoires du Nord. Lorsqu'il brûle, le bois de saule céruléen nourrit de vives flammes bleues, dansantes et lumineuses (particulièrement appréciées dans les auberges et les tavernes comme moyen d'éclairage afin de créer une ambiance propice aux récits des bardes et des conteurs de légendes).

Les saules céruléens peuvent être trouvés dans les régions tempérées humides du continent ainsi que dans les latitudes sub-arctiques au nord de Amn.

Griffes de Heaum : les griffes de Heaum sont des plantes grimpantes qui s'étendent sur les arbres morts ou sur d'autres bosquets d'arbrisseaux. Les griffes de Heaum sont pourvues de feuilles cireuses d'un vert particulièrement sombre et hérissées d'épines noires. Aussi longues que la main d'un homme, ces épines sont souvent utilisées pour faire des fléchettes ou des aiguilles rudimentaires. Les baies des griffes de Heaum sont d'une teinte indigo, comestibles (bien que particulièrement aigres) et fréquemment récoltées, même gelées ou flétries, afin de confectionner du vin.

Le climat d'Eauprofonde

Eauprofonde est située légèrement sous la ligne de latitude du 40e degré nord de Toril. La proximité de l'océan tempère les aspects les plus rudes du climat septentrional et c'est ainsi qu'il est aussi fréquent de voir tomber de la pluie que de la neige en automne ou au printemps. Inutile de préciser qu'il ne faut alors que quelques heures pour que la plupart des routes et des chemins se transforment en de gigantesques et impraticables bourbiers. Les vents dominants soufflent d'ouest en est.

Un important courant serpentant vers le sud, connu sous le nom de la dérive Sud, baigne les côtes d'Eauprofonde. Ce courant n'est que la queue d'une ramification d'un gigantesque courant tournoyant dans le sens des aiguilles d'une montre au nord de la Mer inviolée entre Maztica et Faerûn. Ce titanesque courant encercle les îles Moonshae et Éternelle-rencontre. Il porte parfois d'intéressants débris venus de contrées lointaines jusqu'aux côtes d'Eauprofonde.

Les vents arctiques s'abattent occasionnellement sur Eauprofonde à la fin de l'automne et au cours de l'hiver. Se déplaçant du nord-ouest au sud-est, ils apportent de terribles tempêtes, la neige, la grêle et d'intenses pluies givrantes. Il est rare de voir des icebergs au large des côtes d'Eauprofonde en raison de la chaleur de la dérive Sud, mais de la glace se forme fréquemment le long des côtes aux moments les plus forts de l'hiver. Le port d'Eauprofonde est alors temporairement fermé en attendant un retour à des temps plus cléments. Le redoux n'est toutefois pas apprécié de la même manière par tous. Les routes gelées étant bien plus facilement praticables que les routes boueuses, c'est avec un air maussade que les voyageurs, marchands et soldats accueillent le dégel de printemps.

Les griffes de Heaum sont des plantes particulièrement vivaces qui peuvent être trouvées un peu partout dans Faerûn et qui fournissent de la nourriture pour un grand nombre d'habitants du continent.

Voûtes sombres : les voûtes sombres sont les géants des forêts faerûniennes. Elles peuvent croître de plus de cinquante centimètres par an pour culminer à près de trente mètres. Une voûte sombre ancienne peut aisément s'étendre au sol sur plus de trois mètres d'enchevêtrement de racines épaisses menant à un tronc épais, noueux et plissé. Ces arbres doivent leur nom aux épais amas plumeux de feuilles situés à leur sommet. Leurs feuilles sont de formes irrégulières et d'un profond vert sombre en surface et cuivré en dessous.

Le bois de ces arbres est fibreux et résistant mais inutilisable pour la sculpture ou les travaux architecturaux car, sous pression, il se fend dans la longueur en de multiples fibres fines et allongées. Toutefois, ces mêmes fibres sont particulièrement recherchées par les fabricants de cordages (quelques-unes de ces fibres ajoutées lors de la manufacture d'un cordage permettent d'améliorer sensiblement sa résistance). Il est aussi important de noter qu'elles sont appréciées en raison de la manière dont elles se consument, c'est-à-dire lentement et proprement en générant un feu particulièrement chaud et presque sans dégagement de fumée. Cela en fait un produit idéal pour les feux de cuisine.

Le bois des voûtes sombres est aussi fréquemment utilisé dans la confection des bâtons, sceptres et baguettes magiques.

Suths : les suths sont des arbres à l'écorce grise et aux feuilles vert olive. Ils croissent tout d'abord de manière presque parfaitement horizontale puis se dédoublent avant de poursuivre leur croissance dans deux directions opposées. Si plusieurs suths croissent côte à côte, leurs branches se mêlent alors les unes aux autres jusqu'à former une barrière inextricable, un véritable mur qui empêche le passage de toute créature incapable de voler au-dessus des plus hautes branches ou de se glisser sous les plus basses. Les feuilles de ces arbres sont longues, souples et duveteuses mais elles se terminent en une pointe dure.

Le bois de suth est particulièrement solide et endurant, si solide qu'il est d'ailleurs difficile de le travailler sans des outils de très grande qualité. Les plaques de bois de suth résistent parfaitement aux épreuves du temps et du climat durant des décennies et c'est pourquoi on en utilise fréquemment afin de confectionner les couvertures de livres. Le bois de suth est aussi utilisé dans la manufacture des boucliers car il n'éclate jamais en copeaux et il ne prend pas feu s'il a été préalablement trempé quelque temps dans l'eau avant la bataille. Ainsi, un violent coup de masse pourra probablement fendre partiellement un bouclier en bois de suth mais il ne le fera pas voler en éclats.

Le nom de cet arbre est probablement un dérivé de « Sud ». Les suths peuvent être trouvés aux bordures du Shaar, dans les bois du Chondath et dans les contrées les plus méridionales de Faerûn.

Hydrochêne : les hydrochênes ressemblent grandement à des chênes classiques mais le dessus de leurs feuilles est brun (marqué de reflets argentés) et le dessous est d'un noir teinté de pourpre. Si on leur en laisse le temps, les hydrochênes deviennent de titanesques géants des forêts supportant d'innombrables et majestueuses branches. Ces arbres ne prendront jamais feu dans des conditions normales (feu d'origine non magique) et ils sont particulièrement solides et endurants. Le bois de ces arbres est tout particulièrement apprécié dans la confection d'instruments de musique en raison du ton clair et chaud si particulier qu'il donne aux notes produites par le musicien.

Le bois d'hydrochêne peut aussi remplacer le bois de chêne ou de houx comme composante de sort. Ces arbres croissent dans tout Faerûn mais ils restent particulièrement rares. La plupart d'entre eux peuvent être trouvés au cœur des plus grandes forêts où ils sont soigneusement protégés par des dryades, des sylvaniens, des druides et des rôdeurs.

Zalantars : souvent nommé bois noir dans les contrées du Nord en raison de la teinte noir profond de son écorce, le zalantar est un arbre doté d'une unique racine centrale qui, au niveau du sol, donne naissance à huit troncs (ou plus) qui s'écartent les uns des autres comme les doigts d'une main ouverte. Cet arbre peut atteindre une hauteur de dix-huit mètres mais il stagne généralement à la moitié de cette valeur. Ses feuilles arborent des nuances de couleurs allant du blanc immaculé au beige.

Le bois de zalantar est solide mais facile à travailler. Il est fréquemment utilisé dans la charpente des bâtiments des régions méridionales, ainsi que dans la confection de chariots, de litières et de roues. Les magiciens méridionaux utilisent presque exclusivement du bois de zalantar ouvragé lors de la confection de leurs bâtons, sceptres et baguettes.

Cette espèce subtropicale est rarement rencontrée au nord de Shaar. Elle est en revanche particulièrement fréquente tout au long des plages de Chult et des côtes méridionales de Faerûn. Cet arbre semble capable de pousser sur tout type de terrain à l'exception des zones montagneuses.

Animaux sauvages et domestiques

Au regard des grandes distances qu'ils parcourent, il est important que les aventuriers et les voyageurs de Faerûn puissent se reposer sur des montures endurantes. Ceux qui s'aventurent rarement hors des cités n'ont aucun besoin de montures et leur seule préoccupation en ce qui concerne les animaux domestiques est bien souvent de simplement les éviter ou encore de les combattre et de les éliminer lorsqu'ils gardent des possessions convoitées.

Pour les humains, les chevaux et les mules sont les deux montures les plus populaires. Ces animaux sont d'ailleurs utilisés de multiples manières dans une grande variété d'activités. Dans des conditions exceptionnelles comme les voyages aériens, souterrains ou sous des climats extrêmes, les voyageurs préféreront utiliser des griffons, des pégases, des lézards géants, des chameaux (pour les déserts) ou des rothés fantômes (pour les plaines glacées)...

Les animaux de bât sont généralement sélectionnés pour leur force, leur endurance et leur tempérament. En tout premier lieu viennent les bœufs, mais les chevaux sont aussi très appréciés car ils sont généralement plus agiles et peuvent être utilisés à des fonctions plus variées (une nouvelle fois, le climat local ou la nature du voyage peut favoriser d'autres types d'animaux de bât). En règle générale et en dehors des montures et des animaux de bât, les Faerûniens ne s'intéressent aux animaux sauvages que dans la mesure où ils représentent une menace pour leur approvisionnement (loup, rat et renard), pour eux-mêmes (serpents et insectes venimeux) ou s'ils peuvent être utilisés comme nourriture (lapins, biches, oiseaux, poissons).

Les dragons et les autres grands prédateurs qui ont besoin d'importantes quantités de nourriture pour survivre prennent souvent le soin de surveiller leur territoire de chasse afin de s'assurer de la prolifération d'espèces comestibles et d'en chasser les autres prédateurs inopportuns. D'une certaine manière ils se comportent comme des humains, en favorisant l'implantation et la croissance de troupeaux de ruminants dont il sera facile de se saisir lorsque la faim se fera sentir.

Le même cycle de prédation que sur une multitude d'autres planètes gouverne la vie sauvage de Faerûn. Manger et être mangé. Les Faerûniens qui vivent près de la terre (rôdeurs, chasseurs, trappeurs, fermiers) savent parfaitement à quel point le petit mulot apparemment insignifiant est tout aussi important dans le grand cycle de la vie sauvage que le loup qui dévorera le prédateur du mulot malchanceux. Ils savent aussi que si les petits rongeurs commencent à mourir précocement c'est probablement l'un des premiers signes de maladie ou de magie malfaisante s'abattant sur la région.

Dans les Contrées du Mitan, les souris, les rats, les mulots, les lapins, les lièvres, les ratons laveurs et les écureuils sont particulièrement nombreux. À Calimshan et Tashalar, les températures plus élevées favorisent la prolifération des souris, des rats, des slinks (mulots particulièrement rapides et dotés d'une fourrure d'un noir ébène), des skraddas (petits lézards dotés d'une langue proéminente et collante leur permettant de capturer des insectes et des petites grenouilles) et des sardrants (petits animaux végétariens ressemblant au tapir, lents, couverts de poils hirsutes et de plaques d'armure, leur viande est comestible).

Une multitude de poissons vivent dans les océans et les rivières. Qu'il s'agisse d'argentines, de poissons volants, de carpes, de truites ou de saumons, l'eau de Faerûn regorge de vie.

Une créature commune à tout Faerûn est le rothé. Cet animal ressemble à un bison doté de longs poils et on le rencontre dans les régions les plus chaudes du sud du continent comme dans les étendues glacées du nord. Dans les provinces septentrionales le rothé des glaces est aussi connu sous le nom de rothé fantôme en raison de ses longs poils blancs. Le rothé brun vit dans les Contrées du Mitan et sa robe devient plus claire et moins épaisse au fur et à mesure que l'on descend vers le sud du continent. Il existe aussi un rothé des profondeurs qui vit dans les sous-sols de Faerûn.

Les aventuriers dépourvus de cerveau et les habitants des grandes cités sont les seuls Faerûniens à ne pas s'intéresser à la vie de la basse faune du continent. Comme le célèbre aventurier Œil d'acier le fit un jour remarquer : « les lapins sont faciles à capturer et à cuire dans une marmite, alors qu'abattre, découper et cuisiner un dragon est une tâche qui vous occupera toute la journée. »

Foyers et communautés

Les elfes des bois établissent leurs foyers dans des constructions éphémères bâties dans les forêts sous la lumière des étoiles. Il est rare qu'ils restent en un même lieu plus d'une journée ou deux. Les nains d'écu creusent des fonderies, des galeries et de

vastes mines au cœur des montagnes. Leur foyer est fortifié afin de les protéger des menaces du sous-sol tout comme de la surface. Les orques et les gobelins préfèrent s'établir dans des tanières, des terriers ou des villages semi-permanents dans les régions les plus sauvages du continent. Les demeures humaines peuvent aller de la simple hutte de gardien de troupeau jusqu'aux plus somptueux palais princiers d'Eauprofonde. Tout voyageur expérimenté sait qu'à Faerûn il existe autant de manières de vivre qu'il y a de communautés différentes.

Les contreforts montagneux infestés par les orques, les étendues inhospitalières où rodent les trolls, les immenses forêts sauvages gardées par des créatures féeriques discrètes et inamicales et l'importance des distances sont autant de facteurs qui divisent les nations et les communautés de Faerûn. Les cités-états et les royaumes de Faerûn ne sont que des îlots de civilisation dans un monde vaste et hostile où d'innombrables communautés n'ont que de rares contacts les unes avec les autres.

Les formes de gouvernements

Les deux formes de gouvernement les plus répandues dans les Contrées du Mitan sont indéniablement la monarchie féodale, qu'il est possible de trouver aussi bien dans les plus importants royaumes que dans les plus petits états isolés, et la monarchie ploutocratique, particulièrement répandue dans les cités-états et dans les nations dominées régies par les lois du commerce. Dans ces deux situations, un seigneur héréditaire, un roi, un monarque ou un potentat détient le pouvoir d'édicter la loi, de rendre la justice et de s'occuper des affaires étrangères. Le pouvoir du monarque est plus ou moins contrebalancé par l'influence des grands seigneurs féodaux ou des puissants princes marchands qui lui ont prêté serment d'allégeance.

Comme la plupart des nobles et des grands marchands ne se soumettent que s'ils le désirent, nombre de royaumes et de cités-états des Contrées du Mitan sont des royaumes soumis à une faible autorité centrale et à une forte indépendance de la noblesse locale. Un monarque qui pousserait un noble dans ses retranchements en tentant de lui imposer, de manière trop autoritaire ses décisions pourrait parfaitement se retrouver rapidement confronté à une rébellion ouverte – et il n'est pas rare que la puissance militaire de nombreux nobles soit équivalente à celle de leur seigneur. Choisir de faire face à une rébellion n'est donc pas une chose prise à la légère par les grands seigneurs. Qui plus est, ils peuvent être contraints de faire appel au soutien (ou, tout au moins, à la neutralité) d'autres nobles du royaume afin de régler le compte du noble dissident ; bien évidemment, un tel soutien a un prix qui ne fait que provoquer l'érosion de l'autorité royale.

Les monarques puissants et respectés sont rares, mais ils existent. Azoun Obarskyr, roi de Cormyr, était un exemple légendaire de ce que peut être une monarchie forte aux mains d'un dirigeant sage et courageux. Malheureusement, la mort d'Azoun et le mal qui s'est répandu en Cormyr ont laissé le pays dans un état bien pitoyable et nul n'est capable de prédire le futur de cette nation autrefois fière et puissante. La fille d'Azoun, la régente Alusair, doit désormais mener son royaume en tentant de réunir une noblesse divisée et elle ne peut qu'espérer redonner un jour son ancien lustre au royaume qu'elle a hérité de son père.

La guerre civile est une chose rare dans les cités-états marchandes de la Mer intérieure, mais les seigneurs et les princes qui dirigent ces royaumes doivent composer avec des nobles-marchands tout aussi mesquins, hautains et avides de pouvoir que les seigneurs féodaux protégés par leurs forteresses. Entre les murs des cités-états, un noble marchand réfléchira soigneusement avant de défier ouvertement son seigneur, car il sait qu'il ne dispose pas de la protection offerte par quelques centaines de kilomètres de routes boueuses ainsi que par quelques bastions soigneusement répartis sur des terres inhabitées situées entre son domaine et celui de son seigneur. Mais, tous savent que cela signifie aussi que, au cœur des cités-états, les armées des princes-marchands ne sont qu'à quelques rues du siège du pouvoir. Dans une telle situation, les rivalités politiques s'expriment généralement sous la forme d'assassinats, de coups d'État, de complots et de vendettas familiales.

Les cités et la campagne

Dans les Contrées du Mitan, il est facile de séparer la population en deux groupes très dissemblables : les citadins et les paysans. Il arrive toutefois que la ligne de démarcation soit difficile à distinguer – notamment dans les plus grands villages ou dans les petites villes, lieux où les habitants adoptent des usages propres aux deux types généraux de population. Il est aussi important de noter que cette démarcation n'est certainement pas exclusive. Ainsi, même au cœur des plus grandes cités de Faerûn il est normal de trouver des fermiers qui s'occupent de plantations ou d'élevage de bétail sous l'ombre même du mur d'enceinte.

Dans la plupart des contrées, il est possible d'établir la proportion suivante : on peut compter neuf paysans pour un citadin. Les grandes cités demandent d'importantes ressources afin de survivre et elles ne peuvent donc exister qu'à proximité d'importantes zones de production de nourriture – plantations, élevages, forêts, mers, etc. – ou d'importants carrefours commerciaux assurant un approvisionnement régulier même dans des lieux inhospitaliers. Pour la plupart des Faerûniens, il est toutefois plus simple de vivre en milieu rural où chacun peut tenter d'assurer lui-même sa propre subsistance et celle de sa famille.

La vie en milieu rural

S'il désirait peindre un tableau du Faerûnien le plus représentatif qui soit, un artiste découvrirait vite qu'il lui faudrait alors dessiner un simple fermier. Cet individu est en effet le parfait archétype de ce que sont la plupart des Faerûniens. Il vit dans une petite demeure généralement bâtie en bois ou en terre et dont le toit est couvert de tuiles d'ardoise ou de chaume. Il travaille à entretenir des champs de quelques douzaines d'acres (une acre valant à peu de choses près un demi-hectare) où peuvent pousser des pommes de terre, du blé, du maïs, de l'orge, etc. Nombre de ces fermiers sont propriétaires de leurs terres.

Dans certaines provinces, la plupart des fermiers sont des serfs qui ne sont protégés par presque aucune loi et qui sont considérés comme la propriété de celui à qui les terres appartiennent. Enfin, dans quelques contrées particulièrement impitoyables, les fermiers ne sont que de simples esclaves dont l'exténuant travail n'est récompensé que par quelques coups de fouet judicieusement placés. Ces esclaves ne peuvent généralement espérer qu'une mort rapide si jamais ils s'aventurent à tenter de résister à l'autorité des seigneurs qui exploitent leur travail. Toutefois, au cœur des Contrées du Mitan, les fermiers sont généralement des hommes libres, même s'ils sont souvent pauvres; protégés des abus des seigneurs locaux par un ensemble de lois. Ils sont généralement susceptibles de choisir leur vocation en fonction des talents dont ils font preuve et ils sont libres de fonder une famille.

De manière générale, la demeure du fermier se trouve à moins de un ou deux kilomètres d'un petit village où il est possible d'échanger le grain, les fruits et légumes, la viande, le lait et les œufs ainsi que des produits de l'artisanat local (vêtements, outils, cuir, etc.). Si certaines années peuvent parfois s'avérer particulièrement dures, la vie au sein des Contrées du Mitan est généralement plutôt agréable, ces contrées étant naturellement fertiles et ne connaissant qu'occasionnellement les affres de la famine ou des inondations.

Un seigneur local s'occupe généralement de protéger les fermiers des bandits et des monstres. Il s'agit d'un noble mineur dont le donjon ou le manoir fortifié domine le village principal de la région. Le noble nomme des gouverneurs de village afin de maintenir l'ordre et il entretient souvent une petite troupe de soldats royaux ou de soldats lui appartenant en propre, afin de défendre son territoire d'éventuelles attaques (ou rébellions). Le seigneur local habite à une ou deux journées de cheval d'un seigneur plus puissant dont les terres comprennent une ou deux douzaines de villages. La demeure de ce noble est protégée par plusieurs dizaines de gardes. En fonction du lieu où elle se trouve, elle pourra être plus ou moins protégée (fortifications, soldats supplémentaires et mieux entraînés, etc.).

La vie en milieu urbain

En règle générale, la plupart des citadins sont des artisans. Les plus grandes cités abritent aussi de nombreux ouvriers non qualifiés ainsi que d'innombrables petits marchands. Toutefois, force est de constater que la plupart des citadins travaillent de leurs mains afin de produire des matériaux finis à partir de diverses matières premières. L'industrie de Faerûn est composée d'innombrables artisans travaillant à demeure : forgerons, potiers, maroquiniers, brasseurs, tisserands, menuisiers, etc.

Le citadin faerûnien vit dans une demeure de bois ou de pierre couverte de planches de bois ou de plaques d'ardoise. Les demeures sont accolées les unes aux autres en de gros blocs traversés et entourés par une myriade d'allées, de ruelles et d'impasses. Dans les petites villes prospères, la demeure du citadin peut inclure un petit jardin où il est possible de faire pousser quelques fruits et légumes. Il n'est pas rare qu'une même demeure abrite de nombreuses personnes appartenant à la même famille ou à la même corporation d'artisans.

Dans certaines cités, le citadin peut être obligé de rejoindre les effectifs d'une guilde d'artisans sous peine de se retrouver en prison pour avoir illégalement pratiqué son artisanat. Dans d'autres villes, des agents de la sécurité peuvent soigneusement consigner les déplacements et les activités des citadins : ce sont généralement des états où le pouvoir central est particulièrement fort et intransi-

geant. Toutefois, dans la vaste majorité des cas, les citadins sont libres de leurs mouvements et ils peuvent changer de lieu d'habitation ou de travail comme ils le désirent.

Le citadin achète sa nourriture sur les marchés de la ville et il doit composer avec les restrictions que lui impose son budget. Un homme prospère peut ainsi espérer acheter des produits exotiques qui viendront améliorer l'ordinaire de sa famille alors que les plus pauvres devront se contenter de survivre avec du pain dur et des soupes peu nourrissantes. Toutes les cités dépendent d'un ensemble de villages environnants afin d'assurer leur subsistance au quotidien. La plupart disposent aussi de grands greniers dans lesquels des réserves sont stockées afin de pallier les défauts d'approvisionnement. Qui plus est, de nombreux marchands se spécialisent dans l'achat, le stockage et la vente de nourriture non périssable afin d'assurer la subsistance de la cité tout au long de l'année même lorsque les produits frais ne sont plus disponibles sur les marchés.

Même les plus petites cités sont protégées par un mur d'enceinte patrouillé et par une milice locale. Les monstres errants et les brigands de grands chemins ne s'attaquent presque jamais aux citadins. Toutefois, ces derniers doivent au quotidien faire face aux voleurs, cambrioleurs et autres malandrins qui prospèrent à l'ombre des murs. Même les cités les plus sûres, patrouillées par les milices les plus honnêtes et les plus efficaces qui soient, disposent de quartiers au sein desquels tout individu disposant d'un minimum de sens commun préférera ne jamais mettre les pieds.

Richesse et privilèges

Tout comme près de neuf Faerûniens sur dix vivent à la campagne, près de dix-neuf Faerûniens sur vingt sont d'origine commune et de peu de richesse. Il est rare qu'ils accumulent de grandes fortunes – un aubergiste prospère ou un artisan adroit peuvent ainsi espérer accumuler quelques centaines de pièces d'or, mais la plupart des fermiers et des artisans peuvent s'estimer chanceux s'ils disposent de quarante ou cinquante pièces d'argent.

Dans la plupart des régions de Faerûn, la loi impose aux gens du commun de se montrer déférent et respectueux envers leurs supérieurs dans l'ordre social : les seigneurs et les dames de la noblesse. Et, même si la loi n'impose pas une telle attitude, c'est généralement une bonne idée à suivre. Les nobles sont largement protégés par les lois et il n'est pas rare de les voir échapper aux foudres de la justice même dans des cas importants impliquant l'usage de la violence ou même le meurtre de gens du commun.

En règle générale on peut considérer que le noble typique est un baronnet rural ou un petit seigneur féodal dont les terres s'étendent sur quelques kilomètres et qui gouverne quelques centaines de gens du peuple au nom du roi. Il est chargé de récupérer les impôts dus par les villageois et les fermiers. Il est généralement bien plus riche que les plus prospères artisans ou marchands vivant sur son territoire. Avec sa fortune et sa puissance viennent aussi quelques responsabilités. Il doit répondre devant son propre seigneur féodal de la manière dont il applique la loi et dont il fait régner l'ordre dans sa province. Il doit être en mesure de fournir des soldats et des armes à son seigneur si cela lui est demandé. Et, avant toute chose, la plupart des nobles estiment qu'il est de leur devoir de protéger la population et les propriétés dont ils ont la charge des déprédations des monstres et des brigands. C'est pourquoi, en plus de leurs hommes d'armes, nombreux sont les nobles qui entretiennent des petites compagnies d'aventuriers susceptibles de les débarrasser de créatures gênantes ou de brigands trop habiles.

classes sociales et statut

Comme le prouvent les récents troubles en Cormyr, les Contrées du Mitan de Faerûn ne sont pas toujours un endroit stable et sûr. Les incursions de hordes monstrueuses d'orques, d'ogres ou de géants peuvent facilement venir à bout des cités les mieux défendues. Des intrigants cherchent en permanence tout signe de faiblesse au sein des populations du royaume afin de déstabiliser les dirigeants légitimes. De fières et arrogantes puissances étrangères guettent le moindre signe indiquant la possibilité de mettre à sac une région ou une cité. Des maladies magiques, des épidémies et mêmes des vols de dragons peuvent s'abattre de manière impromptue sur les plus tranquilles et les plus sûres provinces de Faerûn.

Afin de se protéger de ces dangers, la plupart des royaumes des Contrées du Mitan ont, au cours de siècles de guerre et de luttes, développés un système féodal avancé. Les seigneurs détiennent les terres au nom de leur roi et ils lèvent des armées et collectent les impôts afin de pouvoir défendre le royaume. On attend d'eux qu'ils répondent à l'appel aux armes lancé par leur roi et qu'ils défendent ses intérêts au mieux de leurs capacités. Ce système raisonnablement efficace permet l'entretien de groupes militaires importants destinés à protéger des régions éloignées.

La paysannerie

Comme il a été préalablement indiqué, les fermiers et les simples ouvriers forment l'essentiel de la population humaine résidant dans les royaumes et les cités de Faerûn. Plus basse classe sociale des royaumes des Contrées du Mitan, la paysannerie forme la base sociale sur laquelle peuvent s'appuyer la noblesse, le clergé et les marchands.

La plupart des paysans des Contrées du Mitan ne sont pas liés à la terre qu'ils exploitent et ils ne doivent aucune allégeance particulière au seigneur qui les gouverne en dehors de l'obligation qu'ils ont de payer les impôts et d'obéir aux lois. Ils ne possèdent pas véritablement leurs terres, en fait, ils les louent au seigneur local. Il ne s'agit d'ailleurs finalement que d'un impôt supplémentaire déguisé prélevé au moment des récoltes.

Dans les régions frontalières telles que les Contrées du Mitan Occidentales, nombreux sont les fermiers qui possèdent et travaillent leur propre terre. Ces individus sont connus sous le nom de francs-propriétaires si nul noble n'exprime ses droits sur leur terre ou sous le nom de francs-tenanciers s'ils sont soumis à l'autorité d'un seigneur local.

Titres et formes de politesse

La plupart des royaumes de Faerûn disposent d'une noblesse et nombreux sont aussi ceux qui sont des monarchies. Tous ces royaumes ont en commun de disposer d'un système élaboré de rangs et de titres. Les règles de l'étiquette y sont particulièrement codifiées et peuvent être très simples à utiliser ou extrêmement compliquées. Dans certaines nations les nobles les plus influents seront simplement appelés « maître de... » tandis qu'en d'autres lieux les règles de l'étiquette imposeront d'utiliser des formules bien plus ronflantes telles que : « son altesse sérénissime glorieuse et redoutée, fils bien-aimé des dieux, vénérable parmi les vénérables, bienveillant protecteur du peuple, que sa lignée prospère éternellement... ». Innombrables sont les ouvrages qui ont été consacrés aux différentes règles de l'étiquette établies au cours du temps sur tout Faerûn. Voici, un bref aperçu de ce qui peut être trouvé dans les ouvrages archivés à Château-Suif.

Position sociale	Homme	Femme
Gens du commun	Homme-franc	Femme-franche ou jeune fille
Chevalier, officier	Sire ou Messire	Dame ou Dame-sire
Maire, gardien, commandant, sénéchal	Monseigneur	Dame ou Seigneurie
Baron, comte	Haut seigneur	Haute dame
Duc, vicomte, marquis	Votre grandeur	Votre grandeur
Grand-duc, prince	Votre altesse	Votre altesse
Roi, reine, archiduc	Votre majesté	Votre majesté

Lorsqu'on s'adresse à un noble de rang indéterminé, il est d'usage de lier « zor » ou « zora » à son nom dans le Mulmastre, « syl » au Calimshan et « sael » (pour les hommes comme pour les femmes) à peu près n'importe où ailleurs. Ces termes sont aussi employés lorsque l'on parle d'enfants de nobles trop jeunes ou de rang trop faible pour se voir attribuer un titre en propre.

En règle générale dans les Contrées du Mitan, l'usage veut que si le chef d'une maison noble est appelé « Sire Montgris », ses enfants soient nommés « Saer (nom) Montgris ». Ses parents veufs ou âgés, ainsi que ses oncles et tantes plus âgés et toujours vivants mais d'un rang inférieur au sien sont nommés « Ancien sire (ou Ancienne dame) Montgris ».

Nombreuses sont aussi les races ou les professions qui disposent de formules spécifiques de politesse permettant de dire au revoir ou souhaiter la bienvenue, toutefois la formule « bonne rencontre » est universellement comprise et utilisée sur tout le continent. Autour de la Mer des étoiles déchues *Oloré* (« oh-LOR-ay ») est la formule la plus utilisée et les nobles humains adoptent de plus en plus la formule elfe « que l'eau soit pure et les rires doux jusqu'à notre prochaine rencontre ». Les marchands de toutes les races utilisent généralement la formule naine « je vais ».

Les marchands

Un pas au-dessus des paysans se trouvent les marchands et les artisans de talent qui assurent la richesse et la prospérité des cités. Cette classe moyenne, telle qu'elle se nomme elle-même, est généralement faible et désorganisée dans la plupart des états féodaux mais, dans les grandes cités bordant la Mer intérieure, de puissantes guildes d'artisans et de marchands sont capables de défier n'importe quel noble ou monarque par la simple importance de leurs trésors.

Il est impossible de distinguer les plus riches marchands des nobles les plus puissants. Même s'il est d'origine paysanne, un marchand dont l'entreprise étend ses ramifications sur un ou plusieurs royaumes pourra facilement se considérer, et se comporter, comme un noble de première importance. Il est peu probable que quiconque vienne lui en faire remontrance.

Le clergé

Existant en marge de l'organisation féodale des campagnes ou de la structure des guildes des cités, les temples de Faerûn disposent d'une autorité tout aussi importante que celle des rois. Les acolytes de faible rang sont généralement respectés de la même manière que des marchands aisés et les prêtres en charge des temples disposent d'un pouvoir similaire à celui d'un baronnet. Le grand prêtre d'une foi particulièrement appréciée dans une contrée dispose des mêmes pouvoirs que les membres les plus influents de la noblesse.

Nombre de temples faerûniens entretiennent des relations de rivalités ou de guerre ouverte avec les temples consacrés à d'autres divinités. Dans la plupart des régions rurales, les gens du peuple vénèrent une ou deux divinités principales disposant de temples proches. Ainsi, lorsqu'un temple bienfaisant et puissant consacré à Tempus se trouve en bordure d'un village, il y a fort à parier que la plupart des villageois vénéreront Tempus, même si d'ordinaire les fermiers sont plus susceptibles de suivre les enseignements de Chauntéa et les marchands ceux de Waukyne.

La basse-noblesse

Descendant des guerriers qui conquirent les terres du royaume (ou héritant d'un statut acquis par de généreuses donations), les membres de la basse-noblesse forment la colonne vertébrale du système féodal. Ce sont les fils et les filles de cette noblesse qui constituent la majorité des officiers de l'armée et de l'administration royale. C'est sur leurs armées privées et de leurs trésors que vit l'armée royale. Ils rendent la justice royale et collectent les impôts sur leurs domaines.

Ces nobles tiennent des cours afin de régler les problèmes qui adviennent sur leurs terres ou pour rendre la basse-justice (les crimes tels que les meurtres ou la trahison ne sont généralement pas de leur compétence). Ils s'occupent de collecter les impôts sous la forme de biens, de nourriture ou de monnaie sonnante et trébuchante auprès des gens du peuple qui travaillent sur leurs terres. Ils ont la possibilité de lever leurs propres taxes, du moment que ces dernières n'interfèrent pas avec les taxes du roi. En contrepartie de ces pouvoirs, on attend d'eux qu'ils défendent leur fief et qu'ils s'assurent de sa prospérité. Malheureusement, force est de constater que nombre de ces petits seigneurs ne sont rien d'autre que des voleurs tapis dans un château et soutirant la moindre pièce de cuivre aux hommes et aux femmes qui vivent sur leurs terres.

De nouveaux venus viennent rejoindre la basse-noblesse dans des régions prospères telles que la Sembie et l'Impiltur – ils se nomment eux-mêmes les princes marchands. Il s'agit de marchands qui ont établi une entreprise durable et de grande valeur qu'ils ont ensuite pu transmettre à leurs héritiers. Avec le temps, ces héritiers peuvent espérer acheter avec quelques monceaux d'or le titre que d'autres doivent à la vaillance au combat de leurs ancêtres.

Au sein de la basse-noblesse on peut compter les chevaliers, seigneurs, baronnets et barons qui possèdent des terres et les maires, juges de paix, commandants, gardiens et sénéchaux qui ne disposent que d'un titre mais ne contrôlent pas de terre.

La haute noblesse

Fréquemment liés à la famille régnante par les liens du sang ou du mariage, les membres de la haute noblesse sont ceux à qui les membres de la basse-noblesse prêtent allégeance. Contrairement à ces derniers qui portent parfois un titre en étant dépourvus de terres, les hauts-nobles règnent généralement sur d'importants domaines, de grands fiefs qui peuvent parfois être aisément confondus avec de petits royaumes.

Les hauts-nobles règlent les conflits qui dépassent les attributions de la basse-noblesse et ils jugent tous les crimes en dehors des plus monstrueux. Tout comme les membres de la basse-noblesse, les hauts-nobles collectent les impôts au nom du roi et sont libres de créer leurs propres taxes s'ils l'estiment nécessaire. Ils entretiennent leurs propres hommes d'armes (parfois plusieurs centaines) et ils les utilisent pour sécuriser leurs terres et faire appliquer la loi.

Les grands conseillers d'un royaume ont généralement le titre de hauts-nobles même s'il arrive qu'ils soient dépourvus de terres. Les revenus et avantages qu'ils retirent de leur position sont particulièrement importants et ils suffisent à faire d'eux certains des nobles les plus riches de leur royaume.

Les comtes, vicomtes, ducs et marquis sont des nobles disposant de domaines importants. Les sires-gouverneurs et grands conseillers sont des hauts-nobles dépourvus de terres. Les grands-ducs, archiducs et princes ne font pas partie de la haute noblesse, ils font partie de la royauté, même s'ils ne sont pas forcément liés à la famille régnante.

La famille

En règle générale, il est rare que les aventuriers choisissent de s'engager dans une vie de famille tant qu'ils n'ont pas mis un terme à leurs pérégrinations – les seigneurs liches et les dragons errants ont pour habitude d'engendrer bon nombre de nouveaux orphelins. Mais, pour les gens du commun tout comme pour les seigneurs de Faerûn, la chose la plus importante qui soit au monde est de bâtir une famille. Les parents enseignent soigneusement à leurs enfants les secrets de leur savoir-faire et mettent leurs biens en sécurité afin de pouvoir transmettre un héritage le jour venu.

Les Contrées du Mitan connaissent un climat de tolérance et de liberté au regard du rôle respectif de l'homme et de la femme. Ces dernières sont tout aussi libres que les hommes de posséder des biens et des terres, de diriger une entreprise commerciale ou industrielle et de courir le monde aux côtés d'autres aventuriers. Certains des plus grands héros de Faerûn sont en fait des héroïnes. Certaines sociétés obéissent à des règles de conduite plus strictes en ce qui concerne les devoirs et obligations de chaque sexe (il peut s'agir de société patriarcale ou matriarcale), mais ce n'est généralement pas le cas dans la plupart des royaumes de Faerûn.

Le mariage

Dans presque toutes les sociétés, qu'elles soient humaines ou non humaines, la cérémonie du mariage est célébrée dans la fête et l'allégresse et elle est accompagnée de maints chants, danses, etc. Les traditions varient selon les régions mais, dans tous les villages des Contrées du Mitan, un mariage est toujours l'occasion de cesser le travail pour la journée afin de simplement profiter de la fête.

Parmi les familles nobles, les mariages arrangés sont une chose connue mais rares sont les gens du commun qui se marient contre leur volonté. Les mariages d'amour restent la règle. Les divorces sont une chose rare, tout particulièrement depuis que les règles de conduite maritale ont été largement assouplies dans certaines nations des Contrées du Mitan. Certains hommes et certaines femmes sont connus pour être mariés à plusieurs conjoints, mais de tels arrangements restent rares et sont souvent réservés à des individus suffisamment riches pour pouvoir faire ce qu'ils veulent des règles sociales.

Les enfants

Dans toutes les Contrées du Mitan, les enfants sont considérés comme une bénédiction et un trésor à chérir. Les familles nombreuses sont communes, tout particulièrement dans des régions relativement sûres et prospères. Les soins prodigués par les prêtres et les soigneurs, qu'ils soient naturels ou magiques, permettent à la plupart des femmes enceintes de voir leur grossesse et leur accouchement se dérouler sans problème dans la plupart des régions civilisées.

Dans certaines contrées de Faerûn, tout particulièrement dans les régions rurales ou l'agriculture domine sur toute autre activité, les responsabilités et le travail reposent très tôt sur les épaules des enfants. Les enfants des citadins commencent généralement à apprendre le savoir-faire de leur parent à un âge équivalent. Entre huit et dix ans, la plupart des enfants ont déjà commencé à apprendre les connaissances essentielles qui leur permettront de reprendre le métier de leurs parents. Les enfants de la noblesse et des riches marchands suivent un enseignement plus académique et peuvent disposer de bien plus de temps libre jusqu'à ce qu'ils arrivent au milieu de l'adolescence.

De manière quelque peu ironique, les enfants des cultures dites « sauvages » ont probablement l'enfance la plus agréable et la plus heureuse car on les encourage à

développer les compétences qui leur serviront une fois adulte en jouant dans la nature. Cela ne signifie toutefois pas qu'ils sont laissés sans surveillance – des gardes discrets les surveillent et les protègent en permanence car la vie à Faerûn est trop dangereuse pour permettre à des innocents de rester sans protection.

Les personnes âgées

Les gens du peuple travaillent généralement jusqu'au jour de leur mort, à moins qu'ils n'aient des enfants suffisamment âgés et compétents pour pouvoir se reposer entièrement sur le fruit de leur travail. Une vie sans travailler n'est l'apanage que des individus les plus fortunés, ce qui inclut les rares aventuriers qui vivent suffisamment vieux pour pouvoir prendre leur retraite et profiter des trésors qu'ils ont accumulés. Il est important de se souvenir que la magie des dieux et les talents des soigneurs permettent de préserver les personnes âgées de biens des maux et des pires effets de l'âge. Il est ainsi rare qu'elles souffrent d'infirmités ou de maladies débilitantes, sauf dans les tous derniers moments de leur vie.

L'apprentissage

Un apprentissage académique au sein d'une école est l'exception bien plus que la règle au cœur des Contrées du Mitan. Seuls les enfants des plus fortunés ou de la haute noblesse reçoivent une telle éducation. En dépit de cela, la plupart des Faerûniens vivant dans des régions civilisées savent lire et écrire et reconnaissent la valeur et l'importance de l'écrit.

La plupart des gens apprennent à lire avec leurs parents ou avec les prêtres d'Oghma ou de Déneïr. Il n'existe que de rares écoles et ces dernières sont des lieux exclusifs et onéreux. Il s'agit généralement d'écoles privées et d'académies où les élèves peuvent apprendre les règles de l'étiquette, l'équitation, le maniement des armes ainsi que des matières plus académiques telles que les sciences et les lettres. La plupart des jeunes nobles et des enfants de marchands acquièrent leur éducation auprès de précepteurs, de bardes, de hérauts ou de conseillers détachés à leur formation par leurs parents.

Le véritable enseignement scolaire est réservé aux sages, aux scribes, aux prêtres et aux magiciens. Les races non humaines de Faerûn, tout particulièrement les elfes, sont une exception notable à cette affirmation, tout comme le sont les quelques nations humaines qui encouragent leurs citoyens à étudier auprès des temples consacrés aux divinités de la connaissance et de l'enseignement.

Les aventuriers

Les aventuriers sont connus pour briser nombre des règles et des traditions normalement associées à la culture féodale. Ils sont souvent les champions du peuple et se voient pourtant acceptés dans les plus grands palais en tant qu'agents du roi ou de ses conseillers. Des générations d'aventuriers au grand cœur ont permis à Faerûn de devenir un endroit où la vie est plus sûre et plus plaisante et la plupart des grands seigneurs savent que, bien souvent, le meilleur moyen de résoudre un problème délicat est de le confier à des aventuriers compétents.

Par définition, les aventuriers sont souvent bien équipés et capables de prouesses martiales et magiques susceptibles de vaincre les plus terribles adversaires. Il est aussi notable que leurs prouesses peuvent tout aussi bien s'avérer dangereuses pour ceux qui sont autour d'eux, y compris leurs amis. Les seigneurs et les marchands ont très vite appris à traiter les aventuriers avec une certaine prudence et à préparer une éventuelle défense contre des aventuriers devenus trop avides de richesse ou de pouvoir. C'est pourquoi il est rare de les voir négocier avec des aventuriers sans être accompagnés par une importante troupe de gardes du corps destinée à dissiper toute envie d'utiliser la force.

Les compagnies d'aventuriers

Les aventuriers se regroupent parfois afin de partager trésors, risques et talents. Les compagnies d'aventuriers ont de meilleures chances de recevoir des missions intéressantes et les autorisations d'accès à certaines régions sous contrôle militaire ou religieux. Dans de nombreux pays, les nobles et les marchands préféreront traiter avec des groupes reconnus et agissant sous licence plutôt qu'avec une bande d'inconnus sans foi ni loi. Dans de rares circonstances, il est même advenu que des compagnies d'aventuriers reçoivent l'exclusivité du droit d'exploitation d'une région particulière, ce qui les autorise alors à tout faire pour « dissuader » les éventuels concurrents.

Les aventuriers appartenant à une compagnie reconnue sont souvent considérés comme des officiers du royaume qu'ils servent et ils disposent de certains pouvoirs leur permettant de procéder à des arrestations ou de se prémunir de l'intervention de nobles ou de miliciens. Ces aventuriers signent une charte avec leur nation d'accueil et, s'ils en retirent de nombreux avantages, ils sont aussi contraints d'obéir à certaines règles. Au nombre de leurs prérogatives, la plus classique est de permettre à des aventuriers ayant signé une charte de conserver leurs armes dans des villes où, normalement, tous les nouveaux arrivants sont censés les remettre à la milice. Cela ne les autorise toutefois pas à se comporter n'importe comment en ville.

Les préoccupations des puissants

Il vient toujours un temps où chacun de mes étudiants, chacun des marchands, nobles, rois ou hommes du peuple que j'ai pu rencontrer me pose la même question.

« Pourquoi, Ô puissant mage ne frappez-vous pas directement à sa source le Mal qui menace Faerûn ? Pourquoi tous les puissants aventuriers qui s'inquiètent du bien-être du peuple ne s'arrangent-ils pas pour régler tous les problèmes une bonne fois pour toutes ? »

J'ai entendu ces cris tant de fois. Écoutez donc, pour la dernière fois, ma réponse et la raison pour laquelle les puissants ne résolvent pas une fois pour toutes les problèmes de Toril.

En premier lieu, il n'est absolument pas évident que les plus puissants d'entre nous et ceux qui en auraient l'inclination disposent ne serait-ce que du dixième du pouvoir nécessaire pour détruire le Mal en Faerûn. Les forces qui nous sont opposées sont ténébreuses et puissantes. Bien évidemment, je pourrais peut-être surprendre Manshoon ou Szass Tam l'ancien et les éradiquer définitivement de la surface de Toril – ou ils pourraient tout aussi bien me faire la même chose. Les héros trop impétueux qui s'engagent dans des combats sans s'assurer que la victoire est acquise ne survivent généralement pas suffisamment longtemps pour marquer Toril de leur empreinte.

En deuxième lieu, les plus sages d'entre nous savent que même les dieux ne peuvent pas prévoir toutes les conséquences de leurs actions – et nous avons tous vu trop de situations dans lesquelles les bonnes intentions n'aboutissent finalement qu'à trop de malheur et de douleur. Nous avons appris que trop intervenir provoquait souvent plus de mal que de bien.

En troisième lieu, peu de gens sont capables de se mettre d'accord sur la définition de ce qui est bien, de ce qui devrait être fait, du but vers lequel il serait bon de tendre. Lorsque vous vous apprêtez à frapper un grand coup, soyez certains que chacun de vos mouvements pourra être contré par un individu qui n'apprécie pas ce que vous cherchez à obtenir et qui sera prêt à tout mettre en œuvre pour vous contrer. Alors que vous vous apprêtez à agir pour ce que vous considérez être la cause du bien, d'autres, pas forcément malfaisants mais désireux de vous arrêter, s'apprêteront à tenter de vous détruire ou à s'attaquer à votre royaume pour vous empêcher d'agir.

En quatrième lieu, il est rare que de grands changements soient le résultat de petites actions. Quel est le travail nécessaire à la construction d'une maison ? Ou simplement pour modifier une pièce ? Et combien faudra-t-il de petites actions pour parvenir à détruire un royaume avant d'en créer un nouveau – en le dotant d'une nouvelle organisation sociale, de nouveaux dirigeants, etc. ?

Enfin, Pensez-vous que nous autres les « puissants » soyons aveugles ? Pensez-vous que nous ne nous surveillons pas et que nous ne passons pas une grande partie de notre temps à tenter de deviner les intentions de nos adversaires avant de tenter de les contrer ? Nous sommes obligés de passer notre temps à nous combattre, même si cela n'est pas aussi visuel que certains le souhaiteraient. Et c'est une excellente chose. Je frissonne de peur à l'idée de vivre dans un Faerûn où tous les puissants se seraient enfin mis d'accord sur toutes choses. Ne vous y trompez pas, quelles que puissent être les intentions, c'est la voie de la tyrannie, de l'esclavage et de l'oppression. Et si vous êtes du genre à aimer parier, je pense que vous pouvez miser une fortune sur le fait que dans un tel ordre social vous vous trouverez certainement dans les rangs les plus bas.

Vous m'avez compris. Peut-être avez-vous d'autres questions aussi stupides ?

— Elminster de Valombre

Les aventuriers et la société

La plupart des habitants des Vaux, du Cormyr et des Contrées du Mitan Occidentales et du Nord sont bien disposés à l'égard des aventuriers qui ont su prouver leur bon cœur. Ils savent que les aventuriers sont quotidiennement confrontés à des risques qu'ils n'oseraient jamais affronter eux-mêmes. Le peuple est toujours avide de connaître les nouvelles du monde apportées par les voyageurs, il espère ainsi notamment deviner ce que lui réserve le futur.

Un aventurier qui accepte de s'affilier à un noble ou à un marchand important dont les objectifs sont proches des siens, gagne alors un mécène des plus utiles et une place dans la société proportionnelle au statut de son protecteur. Les aventuriers qui ont pour habitude d'utiliser la menace et qui cherchent à affaiblir l'autorité du seigneur local s'exposent bien évidemment à de nouveaux problèmes. Ainsi, ceux qui abusent de leurs pouvoirs ne sont considérés que comme de puissants brigands alors que ceux qui utilisent leurs pouvoirs pour le bien d'autrui sont rapidement considérés comme des héros. Les aventuriers sont des individus exceptionnels, mais ils vivent au milieu de gens normaux. Il est important de ne pas l'oublier.

Les langages

Une langue et une culture commune définissent une nation tout autant que ses frontières, ses cités et son gouvernement. Chaque race non humaine majeure parle son propre langage. En revanche, les humains ont créé d'innombrables langages pour la simple raison que leur territoire est si étendu et les moyens de communications sont si défaillants que localement le langage change naturellement. Des centaines de dialectes humains sont parlés à Faerûn, toutefois la langue commune permet de surmonter la plupart des obstacles de compréhension.

Les plus anciennes formes de langage de Faerûn ne sont pas d'origine humaine. Le draconien, la langue des dragons, est probablement la plus ancienne forme qui soit. Les langages des géants, des nains et des elfes sont aussi parmi les plus anciens. Les premiers langages humains dont on a connaissance remontent à près de trois ou quatre mille ans. Ils viennent de quatre groupes culturels principaux : les Chondathiens, Imaskari, Nars et Nétherisses. Le langage de ces cultures a parfois perduré jusqu'à nos jours sous des formes altérées par des siècles de mélanges avec d'autres langues.

La langue commune

Tous les peuples dotés de la parole, y compris les humains vivant en des terres reculées, parlent leur propre langue natale. En plus de cela, tous les humains et la plupart des non-humains parlent aussi la langue commune (ou commun). Ce langage est une forme simplifiée de chondathan mais il est toutefois bien moins nuancé et bien plus facile à apprendre. Les finesses de la langue, de l'étiquette et des noms sont bien mieux formulées dans d'autres langages. En fait, le commun est finalement essentiellement un langage permettant le commerce.

Le grand avantage de ce langage est qu'il est presque universellement parlé. Tous les habitants des Contrées du Mitan parlent suffisamment bien la langue commune pour comprendre la plupart des conversations, à l'exception des plus ésotériques. Même en des terres reculées telles que Murghôm et Samarach, tous les habitants connaissent suffisamment le commun pour converser de manière basique. Il leur faudra peut-être mimer certains mots, mais ils parviendront à se faire comprendre. Les natifs de différentes contrées sont enclins à considérer les accents étrangers comme une preuve de stupidité ou de manque d'éducation, mais la langue commune leur permettra toutefois de communiquer.

Alphabets

Les langages humains et humanoïdes de Faerûn utilisent six séries de symboles pour l'écriture : le thorass, des symboles humains, l'espruar, des symboles inventés par les elfes, le dethek, des runes créées par les nains, le draconien, l'alphabet des dragons, le céleste, apporté il y a bien longtemps par des êtres bienfaisants venus d'autres plans et l'infernal apporté par des êtres malfaisants d'autres plans.

Un scribe dont l'histoire a oublié le nom a inventé les symboles qui forment l'alphabet thorass. Cet alphabet est l'ancêtre direct de la langue commune. Bien que nul ne parle plus le thorass de nos jours, l'alphabet a survécu est sert pour le commun et d'innombrables autres langues.

L'espruar est l'alphabet lunaire des elfes. Il a été adopté par les elfes du soleil, les drows et la plupart des autres peuples elfiques il y a des millénaires de cela. Cette superbe écriture toute en courbes et en déliés court sur d'innombrables bijoux, monuments et objets magiques.

Le dethek est l'alphabet runique nain. Il est rare que les nains écrivent sur des matières périssables. Ils préfèrent inscrire leurs runes sur des plaques de métal ou les graver directement dans la pierre. C'est pour cela que les runes de l'alphabet dethek sont toutes composées de lignes droites plus faciles à graver dans la roche. En dehors des espaces entre les mots et de virgules entre les phrases, cet alphabet est dépourvu de toute forme de ponctuation. Il arrive toutefois que ces runes soient peintes afin de donner plus d'importance à un texte particulier. Dans ce cas, la coutume veut que les noms de lieux et de personnes soient recouverts de rouge tandis que le reste du texte sera peint en noir ou laissé naturel.

Les trois derniers alphabets, le draconien, le céleste et l'infernal, sont particulièrement esthétiques mais clairement étrangers. Ils ont été conçus par des êtres dont les schémas de pensée n'ont rien à voir avec les humains et les humanoïdes de Faerûn. Toutefois, certains humains pourvus de forts liens culturels les unissant aux dragons (et à leur magie) ou aux êtres d'autres plans ont parfois réussi à apprendre ces alphabets et à les utiliser pour retranscrire des concepts humains.

Les langues vivantes

Les érudits de Château-Suif distinguent plus de quatre-vingt langages différents sur Toril, sans inclure les milliers de dialectes locaux dérivés du commun tels que le calant (une variante plus douce et chantante utilisée sur la Côte des épées), le kouroou (Chult) ou le skaevrym (Sossal). Les langages secrets, tel que celui utilisé par les druides, ne sont pas non plus comptabilisés.

Le choix de la race et de la région natale d'un personnage détermine automatiquement ses langues connues d'office et ses langues supplémentaires. Les informations présentées sur la table 1-4 : régions natales des personnages supplantent les langages indiqués dans le *Manuel des Joueurs*. Toutefois, les langues suivantes restent disponibles aux personnages en qualité de langages supplémentaires, quelle que soit leur race ou leur région d'origine : abyssale (prêtres), aérienne (genasi d'air), aquatique (genasi d'eau), céleste (prêtres), commune, commune des profondeurs draconien (magiciens), elfique, géants, gnoll, gnome, gobeline, halfeline, igneuse (genasi de feu), infernale (prêtres), nains, orque, sylvestre (druides) et terreuse (genasi de terre). Les druides connaissent également la langue des druides en plus de leurs autres langages.

Si un personnage désire connaître un langage autre que les langues connues d'office ou supplémentaires de sa race, sa région natale ou de la liste ci-dessus, il devra alors dépenser des points de compétence pour acheter la compétence Langue.

Les langues mortes

Les érudits et les chercheurs qui s'intéressent aux connaissances oubliées sont susceptibles de nommer bon nombre de langues mortes. Il s'agit souvent des versions originales de langues modernes qui sont tellement différentes que nul n'est plus capable de les comprendre. Ces langues n'ont pas été parlées depuis des centaines d'années et il est peu probable que quiconque soit capable de retrouver la manière dont elles étaient originellement prononcées.

Langue	Alphabet	Notes
Aragrakh	Draconien	Ancien langage des grands vers
Hulgorkyn	Dethek	Ancien langage des orques
Loross	Draconien	Langage noble du Nétheril
Nétherisse	Draconien	Un précurseur de l'halruaan
Roushoum	Imaskari	Un précurseur du tuigan
Seldruin	Hamarfae	Langage de la haute magie elfe
Thorass	Thorass	Ancien commun

Ces langages peuvent être reconnus par tout individu qui sait lire l'alphabet dans lequel ils sont écrits. Mais les mots n'auront aucun sens à moins que le personnage ait investi des points de compétence de Langue pour ce langage particulier ou s'il réussit un jet de Décryptage DD 25. Comme le thorass est l'ancêtre du commun, il est encore partiellement compréhensible à ceux qui comprennent la langue commune, le DD du jet de Décryptage est alors de 20. La seule manière de comprendre un écrit en roushoum ou en seldruin est d'utiliser le sort *compréhension des langages* ou de réussir un jet de Décryptage DD 30, car l'alphabet de ces langages n'est plus utilisé.

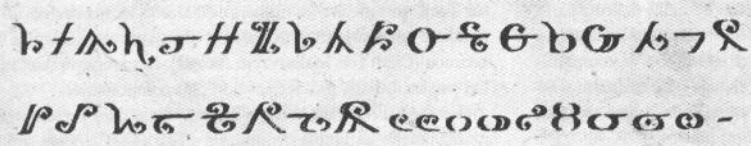
Dethek



Espruar



Thorass



La monnaie et le commerce

Si une seule raison devait expliquer pourquoi les humains sont parvenus à dominer une aussi grande partie de Faerûn par rapport aux races plus anciennes et plus sages, cela pourrait être : les humains sont les meilleurs marchands de tout Toril. Les grands ports de la Mer intérieure semblent produire de l'or comme une araignée produit son fil. Les nains excellent dans les arcanes de l'artisanat et de l'industrie et les elfes maîtrisent une magie conçue bien avant l'apparition de l'homme, mais les humains maîtrisent une toute autre forme de magie probablement bien plus puissante : la magie de l'or.

La croissance de la prospérité et de l'influence de l'humanité sur des terres sauvages et hostiles est certainement l'un des événements les plus extraordinaires qui soient advenus dans les Contrées du Mitan au cours des derniers millénaires. Les colons humains établissent des villes et des villages là où ne se trouve qu'une nature vierge et sauvage. Il leur faut souvent se battre pour défendre leur vie et leurs biens, que ce soit contre des monstres ou contre d'autres races (elfes, créatures sylvestres, peuple féerique, etc.). Mais ils endurent tout et prospèrent. De ces nouvelles colonies arrivent alors d'importantes quantités de matières premières, qu'il s'agisse de bois, de fourrures, de minerais ou encore simplement de viande ou de poisson. De plus en plus d'hommes viennent alors pour récolter ces richesses et c'est ainsi que naissent de nouvelles cités. Finalement, les cités s'entourent de fermes qui viennent lentement remplacer les forêts et le processus peut alors recommencer en d'autres forêts inexplorées ou vallées montagneuses inconnues.

Table 3-2 : langues vivantes

Langue régionale	Parlée à...	Alphabet
Aglarondan	Aglarond, Altumbel	Espruar
Alzhedo	Calimshan*	Thorass
Chessentan	Chessenta	Thorass
Chondathan	Amn, Bief de Vilhon, Chondath, Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Côte des dragons, Côte des épées, Eauprofonde, Marches d'argent, Nord civilisé, Sembie, Téthyr, Vaux	Thorass
Chultan	Chult	Draconien
Commune des profondeurs	Outreterre (langage du commerce)	Espruar
Commune	Partout à la surface de Faerûn (langue des marchands)	Thorass
Damarien	Damarie, Grand-Val, Impiltur, Mer de lune, Narfell, Thesk, Vaasie, Vaste	Dethek
Dambrathan	Dambrath	Espruar
Durpari	Durpar, Estagund, Var, Veldorn	Thorass
Halruaan	Halruaa, Nimbral	Draconien
Illuskan	Barbares uthgardts, îles Moonshae, Luskan, Mintarn, Nord sauvage (les terres non civilisées), Ruathym	Thorass
Lantan	Lantan	Draconien
Midani	Zakhara*, les bédouins	Thorass
Mulhorandi (variante)	Thay	Infernal
Mulhorandi	Mulhorande, Murghôm, Semphar	Céleste
Nexalan	Maztica*	Draconien
Rashémi	Les Rashémis	Thorass
Serusan	Mer intérieure (langue du commerce maritime)	Aqueux
Shaaran	Lac de vapeur, Lapaliiya, Sespech, Shaar	Dethek
Shou	Kara-Tur*	Draconien
Tashalan	Jungles noires, Jungles de Mhair, Samarach, Tashalar, Thindol	Dethek
Tuigan	Terres de la Horde	Thorass
Turmic	Turmish	Thorass
Uluik	Grand glacier	Thorass
Untheric	Unther	Dethek

*Ces terres ne se trouvent pas dans Faerûn.

Le labeur

Un travail dur et harassant est le lot quotidien de la grande majorité des habitants des Contrées du Mitan. Tout comme pour la société médiévale décrite dans le *Guide du Maître*, la paye standard d'une journée de travail d'un ouvrier est d'une pièce d'argent. Dans les régions agraires, la plupart des gens travaillent du lever au coucher du soleil et ne s'octroient que de courtes pauses pour déjeuner et éventuellement faire une rapide sieste.

Les gens du commun qui ont pour habitude de gagner une simple pièce d'argent chaque jour regardent souvent avec envie les aventuriers dont les moyens financiers sont d'un tout autre ordre (comme il est possible de le constater en se référant aux listes de prix indiqués dans le *Manuel des Joueurs* et dans le *Guide du Maître*). Toutefois, il est rare que les gens du commun courent quotidiennement le risque de se faire tuer ou démembrer. Au regard du grand nombre d'aventuriers qui terminent leur carrière à pourrir au fond de ruines humides tandis que leurs congénères travailleront encore longtemps dans les champs, tous considèrent la carrière d'aventurier comme une occupation particulièrement hasardeuse qui n'est destinée qu'à ceux qui aiment parier sur leur vie en espérant que la récompense sera importante.

Le travail et le repos

Les gens du commun, les artisans, les marchands et même la plupart des nobles travaillent dizaines après dizaines sans jour de repos. Ils ne font finalement une pause que lors des fêtes religieuses, des jours fériés annuels ou des festivals locaux. Certaines régions des Contrées du Mitan ont finalement accepté que les individus qui ne souhaitent pas travailler tous les jours puissent se reposer le dernier jour de chaque dizaine si leurs devoirs et responsabilités le permettent. Il n'y a pas de nom standard pour ce jour de repos. Dans les Vaux, pour des raisons que nul ne connaît, ce jour est connu sous le nom de « jour de l'elfe ». En Cormyr, cette journée est appelée « repos du dragon » car le peuple y prétend que même les dragons doivent se reposer de temps à autre.

Dans tous les hameaux, les villes ou les cités, il est possible de trouver des individus qui choisissent de travailler l'intégralité de la dizaine. Toutefois, le jour de repos est devenu suffisamment commun dans les Contrées du Mitan pour que tous associent le dernier jour de la dizaine à une certaine forme de détente si ce n'est un repos complet. En ce jour, il n'est donc pas rare de rencontrer des individus qui, lorsque vous leur demanderez quelque chose, lèveront les mains, paumes ouvertes vers vous et feront semblant de pousser et repousser l'air entre vous. Cet étonnant signe est devenu un moyen de communication presque universel permettant de signifier « rien ne sert de se presser, il faut prendre son temps ».

L'esclavage

Rares sont les royaumes humains et les cités des Contrées du Mitan qui autorisent l'esclavage au sein de leurs frontières. Bien sûr, on y trouve des serfs et des servants liés par des contrats à vie et traités de la plus dure des manières. Ces pratiques se rapprochent singulièrement de l'esclavage, toutefois même le plus humble des serfs est encore considéré comme un être humain et non pas comme une simple marchandise.

Cela n'empêche bien évidemment pas les esclavagistes de venir tenter de trouver de nouvelles proies dans les royaumes des Contrées du Mitan. C'est ainsi que les orques et les gobelins descendent soudainement de leurs forteresses montagneuses afin de capturer des malheureux qui périront sous les coups et la fatigue dans de sombres mines isolées. Les pirates de la Mer intérieure vendent fréquemment leurs prisonniers aux nations orientales telles que la Mulhorande ou Thay. Des groupes d'esclavagistes du Zhentarim s'attaquent à des villages situés en plein cœur des nations civilisées des Contrées du Mitan et seules les plus solides défenses sont capables de contrer leurs noirs desseins. Dans les cités les plus dangereuses et les plus anarchiques, les enclaves thayenes sont connues pour être des endroits où il est possible d'échanger des hommes en vie contre de l'or et des objets magiques. On raconte aussi que même dans les cités les plus civilisées où de telles enclaves sont interdites, il serait possible d'en trouver dans les plus sombres quartiers.

En dehors des Contrées du Mitan, les sociétés esclavagistes sont bien plus communes. Château-Zhentil et Mulmastre dans les îles Moonshae font un intense trafique d'esclaves. Les nations orientales – Thay, la Mulhorande et Unther – ont été bâties sur les cadavres des millions d'esclaves appartenant à des particuliers ou bien même à l'état. Dans ces nations, il n'existe pas de fermiers ou de travailleurs libres. Toutes les terres sont travaillées par des esclaves et ce sont des esclaves qui accomplissent toutes les petites tâches industrielles. Un esclave fort et en bonne santé coûte entre cinquante et cent pièces d'or dans les endroits où l'esclavage est une chose commune.

Les conditions d'esclavage ne sont toutefois pas identiques partout. Ainsi, en Mulhorande les esclaves sont plus nombreux que les citoyens et leurs conditions de vie ne sont finalement pas très différentes de celles des paysans dans la plupart des autres nations. En revanche, en Thay et en Unther les esclaves subissent de terribles traitements qui leurs sont infligés par des maîtres brutaux et par une société qui les considère comme moins importants que des animaux. Enfin, tout individu suffisamment malchanceux pour devenir l'esclave d'orques ou de gobelins survit rarement plus d'une année à des tourments abjects, à des jeux vicieux et mortels, à la malnutrition et à une charge de travail colossale.

Quelles que soient les conditions dans lesquelles il ait vécu, l'esclavage est au moins considéré comme une chose ignoble et indigne par la plupart des habitants des Contrées du Mitan et nombreux sont ceux qui estiment qu'il s'agit tout simplement d'une abomination au regard des lois divines.

Agriculture et industrie

À l'exception des gnomes et peut-être des Lantans, le peuple de Faerûn possède peu de machines plus compliquées que les moulins à eau. En tous cas, il ne dispose certainement pas de machines susceptibles de remplacer le souffle du vent dans une voile ou la force de tractions de quelques chevaux. Qu'il s'agisse de récolter des légumes, de travailler le bois ou la pierre, de raffiner des minéraux, toutes les tâches harassantes sont effectuées par des mains humaines, des dos humains et des esprits humains – ou nains, elfes, gobelins, halfelins et orques.

Les fermes qui emploient plus qu'une simple famille et, éventuellement, un ouvrier supplémentaire sont rares, à l'exception toutefois des immenses champs où travaillent les esclaves de Thay et de Mulhorande. De la même manière, il est rare qu'une industrie quelconque (fonderie, atelier de tisserand, etc.) fasse travailler plus d'une demi-douzaine d'ouvriers qualifiés. Chaque table ou chaise sculptée reste un objet unique conçu par les mains d'un petit artisan, chaque pomme est cueillie par une main de paysan, chaque jambon ou fromage est préparé à la main.

Les plantations

Dans les Contrées du Mitan l'essentiel des plantations est constitué de céréales (blé, orge, seigle, etc.) et de diverses formes de maïs. Il est aussi possible de trouver une grande variété de végétaux, de vergers et de vignes (en fonction des climats locaux). En règle générale, les semences se font au début ou au milieu du printemps, peu de temps avant Ches ou lors de Tarsakh. Les principales récoltes sont effectuées au cours du mois d'Eleinte. Dans la plupart des nations civilisées, les fermiers utilisent des outils de fer de bonne qualité et des animaux de bât pour travailler la terre.

La plupart des zones rurales produisent leur propre nourriture, mais la plupart des grandes cités de Faerûn importent de grandes quantités de céréales, de fruits, de légumes et de tout autre type de nourriture disponible. Des sorts de magie mineure permettent de conserver fraîche la nourriture durant deux ou trois jours de plus que la normale, il est donc rare que les marchands franchissent des distances supérieures à cela pour vendre des biens périssables.

L'élevage

Les terres trop escarpées, arides ou dangereuses pour être cultivées sont souvent propices à l'élevage. Des troupeaux de moutons ou de chèvres sont susceptibles de croître sur des collines rocailleuses, dans des toundras marécageuses, dans des pâturages montagneux abandonnés par la neige quelques rares mois de l'année ou encore dans des régions soumises à des attaques de brigands et de monstres – du moment que les bergers sont suffisamment prompts à mettre leurs troupeaux à l'abri.

L'élevage n'est pas une manière véritablement efficace pour nourrir une population importante. Il faut dix fois plus d'espace pour produire un kilo de viande qu'il n'en faut pour produire un kilo de céréales. Toutefois, les animaux domestiques produisent aussi du lait qui peut être transformé en fromage et ils peuvent être utilisés pour leur peau, leur os ou même pour leurs excréments afin de fertiliser les champs.

Dans les Contrées du Mitan, les animaux domestiques les plus courants sont les bovins, les poulets, les chèvres, les cochons et les moutons. La plupart des fermiers élèvent un petit nombre de ces animaux sur une partie de terres qu'ils ne consacrent pas aux récoltes. Dans les plaines méridionales de Shaar, Dambrath et Estagund, de grands troupeaux de bovins forment la principale source d'alimentation des locaux. Dans les froides et rocailleuses collines du Nord, de petits troupeaux de chèvres et de moutons sont élevés dans la moindre vallée. Bien sûr, les innombrables prédateurs et monstres qui errent à Faerûn sont responsables de la disparition de quantité d'animaux d'élevage. C'est pourquoi la plupart des bergers sont au moins armés d'épieux et de frondes. Ils sont aussi souvent accompagnés de quelques féroces chiens particulièrement bien dressés. Il n'est pas non plus exceptionnel de croiser des bergers armés d'arbalètes rudimentaires ou d'arcs.

Les mines et le travail du métal

Les armes et les armures en acier ne poussent pas sur les arbres, pas plus que les coupes en bronze, les pots de fer, les chaudrons en cuivre ou les bijoux en or ou en argent. Les minerais de valeur sont extraits du sol un peu partout dans Faerûn, à l'exception des régions les plus primitives où les techniques d'extraction minière ne sont pas connues. À travers tout le continent, les mines produisent du fer, du cuivre, du plomb, de l'étain, du zinc mais aussi du charbon et de la tourbe.

Les nains et les elfes ont conservé le secret de l'acier durant des millénaires. Désormais, l'acier est devenu d'usage courant dans la plupart des royaumes humains des Contrées du Mitan. Au-delà l'usage de l'acier est bien moins répandu. En Unther et Mulhorande, deux cultures empreintes d'un terrible conservatisme, la technologie du travail du fer commence à être adoptée alors que cela fait déjà quelques centaines d'années que les royaumes occidentaux la maîtrisent. Avant le déclin de leurs empires, les soldats armés de bronze de la Mulhorande et de l'Unther avaient toutefois conquis la moitié du monde connu en dépit de leurs retards technologiques mais grâce à un état particulièrement bien organisé, aux ordres directs reçus de leurs dieux et à la puissance de leur magie divine. Les armures de bronze sont donc le symbole d'un passé glorieux dans ces deux nations, cependant les nouvelles légions de la Mulhorande sont désormais armées de fer et même les chefs de guerre de l'Unther commencent à accepter l'idée de cette nouvelle technologie.

Dans les provinces orientales inaccessibles, le travail de l'acier est une chose extrêmement rare. Les armes de Narfell et Rashéménie sont simplement constituées de fer travaillé à froid. Les tribus les plus avancées des jungles de Chult fabriquent des pointes de lances et de flèches en cuivre et pratiquent le troc afin de récupérer des lames de fer dès que l'occasion se présente.


Légendes
Encens
Pierre
Herbe à pipe
Soie
Vin
Livres
Café
Porc
Chevaux
Objets magiques
Parfum
Esclaves
Huile de baleine
Bœuf
Charbon
Fruits de mer
Herbes
Bétail
Perles
Fournitures de navires
Armes
Objets d'art
Vêtements
Or
Verre
Produits en cuir
Olives
Sel
Légumes
Armures
Tissus
Fer
Gemmes
Bijoux
Huile d'olive
Tapis
Marchandises commerciales
Bière
Fromages
Argent
Fourrures
Ivoire
Mercenaires
Poteries
Bois
Épices
Laine
Thé
Ambre gris
Fruits
Cordages
Sucre
Navires
Fournitures de caravanes
Cuivre
Grains
Commerce de marchandises spécifiques
Commerce général
Valbise
Marches d'argent
Le Nord
Haute-Forêt
Anauroch
Empire des ombres
Eyre de Sa
Les Vaux
Eauprofonde
Éternelle rencontre
Corbeur
Sembie
Côte des dragons
Contrées du Mitan occidentales
Îles Moonshae
Îles Nélanthères
Calimshan
Lantan
Tashalar
Samarach
Thindol


Routes commerciales et ressources
Vaasie
Damarie
Narfell
Terres de la Horde
Rashéménie
Mer de lune
Les Vaux
Grand-Vai
Impiltur
Thay
Tsesk
Sembie
Aglarond
Murghôm
Bief de Vilhon
Turmish
Chessenta
Unther (libre)
Mulhorande
Chondath
Sespech
Unther (occupé)
Lac de vapeur
Royaumes frontaliers
Estagund
Luiren
Lapaliya
Dambrath
Halruaa

Toutefois, sans le moindre doute, les plus grands maîtres miniers et forgerons restent les nains. Les nains d'écu travaillent principalement les métaux basiques : le fer et le plomb. Leurs armes et armures en acier sont les plus exceptionnelles de tout Faerûn. Les nains d'or excellent dans les travaux décoratifs mais leurs armes et armures sont presque aussi exceptionnelles que celles de leurs cousins septentrionaux.

La fabrique du papier et des livres

Dans tout Faerûn, ce sont généralement des scribes soigneusement formés qui sont chargés de recopier les livres à la main. Ce travail lent et délicat limite le nombre de copies de chaque ouvrage. Il est exceptionnel qu'un manuscrit existe à plus d'une dizaine d'exemplaires, chacun d'entre eux soigneusement gardé au cœur d'un sanctuaire religieux ou de la bibliothèque d'un noble. Sous les bienveillants conseils de Gond, les Lantans ont conçu des presses d'impression au fonctionnement simple et pouvant être manipulées par un seul homme mais, à ce jour, ils ont farouchement conservé le secret de cette technologie.

Le support le plus classique pour l'écriture est la feuille de parchemin produite à partir de peau de mouton, de chèvre ou de vache. Il est possible de soigneusement nettoyer et gratter les feuilles de parchemin afin de les réutiliser. C'est ainsi que de nombreux textes anciens et de très grande valeur ont été détruits par des scribes en quête d'un bout de parchemin. Le véritable papier issu de la pulpe du bois est une chose rare généralement produite par des alchimistes bien plus que par des procédés industriels. Les livres de sorts et autres ouvrages importants sont souvent rédigés sur du vélin, un parchemin fait à partir de la peau de veaux nouveau-nés. Le vélin n'est pas aussi solide que le parchemin ordinaire mais il procure une surface d'écriture de bien meilleure qualité.

Tous les livres sont reliés à la main et les pages sont parfois cousues à des feuilles de cuir et protégées par des couvertures constituées de plaques de bois recouvertes de cuir. Dans les provinces orientales, il est plus fréquent que les pages d'un manuscrit soient cousues les unes à la suite des autres, côte à côte, puis enroulées autour de deux poignées de bois. Ces rouleaux sont ensuite protégés par des étuis de bois ou de cuir.

Le voyage

Bien que la plupart des habitants de Faerûn soient liés à leur terre et voyagent rarement loin de leur demeure, un nombre étonnamment important d'individus arpentent le continent afin d'exercer leur profession (qu'ils soient marchands, artisans ou soldats). La plupart des voyageurs sont des marchands, des mendiants, des mercenaires et des conducteurs d'attelages. Tous ont comme point commun de déplacer des biens ou des services (les leurs) d'une région à une autre.

Voyager par bateau sur des cours d'eau intérieurs est probablement la manière la plus facile et la moins onéreuse qui soit. Les embarcations sont généralement propulsées à la rame ou halées par des animaux de bât qui remontent les bords du cours d'eau. Le voyage en haute mer est plus rapide et moins coûteux lorsqu'il s'agit de transporter d'importantes quantités de biens – c'est d'ailleurs pourquoi de plus en plus de ports apparaissent et prospèrent en bordure des mers de Faerûn.

Le voyage aérien peut être pratiqué à l'aide de montures ou d'objets particuliers (les *tapis volants* ou les navires volants halruéens). Cela reste toutefois un mode de déplacement exceptionnel et la plupart des Faerûniens n'y auront jamais accès et se contenteront d'en entendre parler dans les récits d'auberge. Les dragons, orages et autres périls célestes limitent ce mode de déplacement à des utilisations militaires ou à des individus particulièrement puissants (des mages) ou qui éprouvent le besoin de se déplacer rapidement sur de grandes distances (notamment des messagers porteurs d'informations ou d'objets de grande valeur). Au nombre des autres moyens de déplacement particulièrement inhabituels, on notera aussi les magiciens dotés de sorts de *téléportation* ou capable de créer des *portails*.

Toutefois, la plupart des déplacements effectués à la surface de Faerûn se font à pied. Les voyageurs voyagent alors souvent avec quelques mules ou de frêles chariots qu'ils peuvent tirer ou pousser seuls. Il est aussi possible de rencontrer de nombreux voyageurs qui se déplacent sur des chariots tirés par des bœufs ou des chevaux. Les cavaliers sont aussi monnaie courante dans les régions civilisées. Dans les régions méridionales, il n'est pas non plus rare de rencontrer des palanquins portés par quelques hommes vigoureux.

La grande majorité des routes de Faerûn ne sont que des chemins poussiéreux reliant les cités à des villages ou à des avant-postes fortifiés. Elles sont suffisamment larges pour autoriser le passage simultané d'un chariot et d'un cheval allant dans des directions opposées. Les routes commerciales majeures, telles que la route du commerce qui relie Eauprofonde à la Porte de Baldur, peuvent permettre le passage simultané de trois ou quatre chariots. Les routes pavées ne sont que peu connues dans Faerûn. Toutefois, certaines des plus grandes routes commerciales sont constituées de pierres plates recouvertes de terre et d'herbes séchées afin d'éviter que les chariots ne s'y embourbent trop facilement, ce qui est le cas sur la plupart des autres routes.

Les rues des cités sont généralement constituées de graviers ou de terre séchée et deviennent un immense bourbier dès les premières pluies. Ces rues sont généralement encombrées d'innombrables passants, chariots, animaux domestiques, enfants, cavaliers et échoppes, ce qui rend la circulation des plus délicates et empêche à coup sûr tout déplacement rapide.

Les voyageurs solitaires peuvent se dissimuler plus facilement, mais ils sont aussi plus vulnérables aux dangers des routes. Les régions méridionales de Cormyr ainsi que les côtes de Calimshan (à proximité des grandes cités) sont des régions tranquilles mais, même en ces lieux, il est possible de se faire attaquer par des brigands, des aubergistes malveillants ou encore par d'autres voyageurs.

Dans un monde où rôdent d'innombrables brigands et monstres prédateurs, les caravanes marchandes sont contraintes de se munir d'escortes lourdement armées. Ces caravanes peuvent être divisées en deux grandes catégories : les caravanes fermées (ou cloîtrées), il s'agit alors d'un groupe de voyageurs travaillant ensemble pour un même employeur (noble ou marchand) et il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils arborent tous un même uniforme et les caravanes ouvertes (ou caravanes de route), il s'agit là d'un ensemble hétéroclite de chariots et de voyageurs qui paient le maître de la caravane afin de pouvoir voyager sous sa protection. Les caravanes peuvent largement varier en terme de taille et de niveau de protection.

Toute caravane de route menée par un maître expérimenté comptera parmi ses chariots au moins deux attelages contenant des armes et des armures, ainsi que des harnais de remplacement, des roues et des essieux, des chaînes, des cordages, du bois de chauffe, des tentes et du matériel permettant de réparer les tissus, le bois et le métal. Quatre autres attelages au moins seront remplis de nourriture et d'eau. Ces chariots pourront aussi servir de chariots de remplacement dans le cas ou un attelage de la caravane viendrait à subir des dommages irréparables en raison du feu, d'une attaque ou d'un accident. Les animaux de bât blessés au cours du voyage sont généralement vendus à des paysans locaux ou tués afin de fournir de la nourriture.

Presque toutes les auberges disposent d'animaux de monte ou de bât susceptibles d'être vendus à des voyageurs (ou échangés contre d'autres animaux et quelques pièces d'or ou d'argent additionnelles). La plupart des aubergistes vendent aussi les affaires abandonnées ou laissées en paiement par de précédents voyageurs. Les grands centres caravaniers tels que Assam, Iriaebor, Ormpetarr, Riatavin, Scornubel, Lunargent, Teziir, Uthmere et Eauprofonde peuvent fournir tout le matériel désiré par un voyageur. Les grands ports disposent de la même gamme de produits.

Les maîtres caravaniers expérimentés sont généralement d'anciens gardes vétérans qui ont déjà survécu à plus d'une dizaine d'années de voyages (quelques-uns sont de simples marchands vétérans). Ils entretiennent des agents dans tous les endroits importants par lesquels ils passent régulièrement. Ces agents (qui ont le même rôle pour les groupes de mercenaires) sont chargés de différentes missions. Ils recrutent des voyageurs pour les prochains départs et s'arrangent pour trouver le meilleur matériel au meilleur prix, mais ils agissent aussi en tant qu'espions et sources d'informations (ils sont chargés de découvrir l'emplacement des sources d'eau, des camps de brigands, des tanières de monstres, etc.). Dans la ville où ils résident, ils connaissent tous les forgerons, fabricants de roues, alchimistes et autres artisans utiles à leur profession.

Le commerce

Force vitale de Faerûn, les liens du commerce unissent des nations et des peuples qui, autrement, ne se considéreraient que comme de simples adversaires. Le commerce permet de lier à la civilisation des zones reculées. Les nains d'écu échangent ainsi leurs exceptionnelles armes et armures contre d'énormes quantités de céréales, de viandes, de bière et d'autres produits difficiles à trouver ou à fabriquer dans leurs impitoyables montagnes. Les Magiciens Rouges de Thay échangent leurs précieux objets magiques contre des esclaves, de l'acier, de la soie et des monceaux d'or. Les travaux d'ébénisterie elfes se vendent à des prix exorbitants dans les échoppes d'Eauprofonde. Dans les contrées les plus méridionales de Faerûn il est possible de trouver des biens produits dans les Vaux. Même les farouches tribus gobelines des Montagnes fourchues échangent du fer, du charbon et des pierres taillées avec les colonies humaines du Bief de Vilhon.

Les routes marchandes, les pistes et les routes maritimes ne cessent jamais de charrier un flot de produits venant de pays lointains. La plupart des régions produisent l'essentiel des biens et des vêtements de base, mais même les régions les plus autonomes peuvent apprécier le savoir-faire de contrées éloignées. Reportez-vous aux cartes pour pouvoir examiner plus en détail les routes commerciales.

Les compagnies marchandes

Les grandes compagnies marchandes dominent les échanges commerciaux dans toutes les Contrées du Mitan et sur la Mer intérieure. Une compagnie marchande achète des matières premières ou des biens manufacturés sur leurs lieux d'origine puis elle les achemine jusque sur des marchés lointains où ils se vendront au prix fort. Les compagnies marchandes contrôlent généralement l'intégralité du processus (de l'acheteur en passant par le caravanier et en finissant par le revendeur). Les plus grandes richesses des compagnies marchandes sont les routes commerciales et les marchés qu'elles contrôlent. Une compagnie puissante ne reculera devant rien (pas même la violence) pour empêcher une rivale de venir la concurrencer sur un marché où elle détient un monopole.

Lorsque c'est possible, les compagnies marchandes font pression sur les vendeurs afin d'acheter à des prix dérisoires et de garder le monopole de produits intéressants (ce qui leur permet ensuite de fixer librement les prix). À Faerûn, il n'existe presque aucune loi ou réglementation qui pourrait contrôler de telles pratiques. Au centre d'une toile d'araignée de nations, cités-états et ports francs en compétition les uns avec les autres, les compagnies marchandes ont tout le loisir de se livrer tranquillement à leurs activités de la manière dont elles l'entendent. Et si une cité tente de leur mettre des bâtons dans les roues, il sera toujours possible d'aller faire des affaires ailleurs.

Les transporteurs

Le terme « transporteur » s'applique à une alliance de petits marchands indépendants qui se regroupent afin de former des caravanes mieux protégées. Le transporteur est celui qui gagne sa vie en vendant à des marchands des places dans une caravane.

Les transporteurs recrutent fréquemment des aventuriers et des mercenaires pour pallier un manque de gardes. Ce n'est pas un travail très glorieux, mais il est possible de négocier un cachet allant de 1 à 20 pièces d'or par niveau et par jour pour garder une caravane traversant des terres particulièrement dangereuses. Le montant du cachet variera grandement en fonction de la réputation du personnage, de la nature des régions traversées et de la situation financière du transporteur.

La plupart des cités faerûniennes entourées de territoires hostiles comptent de nombreux transporteurs entre leurs murs – et ils emploient plus d'aventuriers, et plus souvent, que n'importe quel autre groupe de la société faerûnienne. Les employés des transporteurs apprennent vite le credo de ce métier : « ne casse rien, ne consent rien ! ».

La monnaie

Le troc et quelques paroles solennellement prononcées (« je te dois une faveur ») peuvent suffire aux échanges commerciaux se déroulant dans les régions reculées, mais rien ne vaut quelques pièces sonnantes et trébuchantes pour faciliter les échanges en quelque lieu que ce soit. Bien que le troc, les lettres de dette et autres « lettres de commerce » soient très répandus à Faerûn, les pièces et les lingots métalliques forment la base du système commercial.

Tout comme le système économique détaillé page 155 du *Guide du Maître*, l'économie de Faerûn repose sur la valeur de l'or et de l'argent. Les autres métaux, y compris le platine et le cuivre, sont utilisés par des nations et des cités spécifiques, mais l'or et l'argent sont acceptés dans presque toutes les communautés marchandes des Contrées du Mitan et ce, quelle que soit la nation, la cité ou la race qui a estampillé les pièces. L'argent sous forme de papier est une chose presque totalement inconnue, toutefois le Cormyr, la Sembie et Valarchen reconnaissent la validité de l'usage de lettres de reconnaissance de dettes signées avec le sang des parties en présence devant un agent royal assermenté.

Les pièces existent sous une multitude de formes, de tailles, d'estampilles, de poids et de métaux. Certaines nations les frappent elles-mêmes alors que d'autres se contentent d'utiliser les pièces qui rentrent sur leur territoire. Excepté dans quelques cas très particuliers où une pièce locale peut avoir une valeur artificiellement fixée et invariable, les pièces ont la valeur du métal dans lequel elles sont faites (peu importe l'âge, la rareté ou l'estampille). C'est pour cette raison que les pièces de platine, frappées dans peu de nations, sont considérées avec une certaine suspicion et de moins en moins utilisées. Elles restent toutefois en circulation.

La valeur d'une pièce est exprimée par rapport à une pièce d'or : la pièce « standard », circulaire, non percée, épaisse de trois millimètres pour un diamètre de trois centimètres. Les pièces « chauves », c'est-à-dire celles qui ont été délibérément coupées plus petites ou plus fines, ont moins de valeur. Le standard d'échange actuel est le suivant : 10 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent, 10 pièces d'argent ou 100 pièces de cuivre = 1 pièce d'or et 10 pièces d'or = 1 pièce de platine.

Les monnaies communes

Grâce à l'ambition des marchands de Sembie, il est désormais possible de trouver les pièces étrangement taillées de cette contrée un peu partout dans Faerûn. De nombreuses autres nations et cités-états humaines frappent leur propre monnaie et s'il est rare qu'elles soient aussi répandues que la monnaie de Sembie, elles sont toutefois acceptées par tous (à l'exception des quelques individus toujours à la recherche d'une bonne occasion pour pourvoir se battre avec un étranger).

À Eauprofonde, *la* capitale commerciale de Faerûn, les pièces de cuivre sont nommées des plumes, les pièces d'argent des tessons, les pièces d'or des dragons et les pièces de platine des soleils. Les deux pièces locales sont le toal et la lune du port. Le toal est une pièce carrée en laiton. Elle est percée en son centre de manière à pouvoir être facilement transportée accrochée à un anneau de métal ou à une cordelette. Cette pièce vaut deux pièces d'or dans la cité et elle n'a aucune valeur à l'extérieur. La lune du port est un croissant aplati constitué de platine et incrusté d'électrum. Tout comme le toal, la lune du port est trouée en son centre afin d'en faciliter le transport. Une lune du port vaut 50 pièces d'or à Eauprofonde et 30 pièces d'or partout ailleurs.

Des piécettes de fer remplacent les pièces de cuivre en Sembie. On y nomme les pièces d'argent des corbeaux, les pièces d'or des nobles et les pièces de platine y sont inconnues. Toutes les monnaies sont acceptées en Sembie (même les pièces de cuivre étrangères). Les pièces de cette nation sont carrées pour le fer, triangulaires pour l'argent et pentagonales pour l'or.

En Cormyr, les pièces de cuivre sont des pouces, les pièces d'argent des faucons d'argent, les pièces d'or des lions d'or et les pièces de platine des triples couronnes. Dans les terres du Sud, les pièces de cuivre sont des bouts, les pièces d'argent des dirhams et les pièces d'or des dinars.

Les habitants de certaines contrées (notamment Thay et Halruaa) utilisent les monnaies d'autres nations lorsqu'ils négocient hors de chez eux. La raison en est que nombreux sont ceux qui restent persuadés que les pièces originaires de ces nations sont maléfiques et maudites. Il est donc délicat de conclure des accords commerciaux avec de telles monnaies.

À l'inverse, lorsqu'elles sont originaires de royaumes légendaires disparus et d'anciens hauts lieux de magie, des pièces peuvent être particulièrement recherchées. Toutefois, l'individu qui les a découvertes sera particulièrement avisé de tenter de les vendre à un collectionneur plutôt que sur un marché s'il désire en tirer un excellent prix. Ainsi sont particulièrement fameuses les pièces de Cormanthyr : les thalvers (cuivre), les bédoars (argent), les shilmaers (or) et les ruendils (platine). Ces pièces sont particulièrement fines et ouvragées, nombreuses et parfois encore utilisées par les elfes lorsqu'ils commercent entre eux.

Les lingots de commerce

Il peut être délicat de transporter et de compter d'importantes quantités de pièces. Nombreux sont les marchands qui préfèrent alors utiliser des lingots de métaux précieux pour les transactions importantes. Ces lingots sont acceptés dans tout Faerûn. Ils sont estampillés et portent les marques distinctives du marchand ou de l'état qui les a originellement fondus. Un lingot d'argent d'un demi-kilo a une valeur de 5 pièces d'or, un lingot d'or d'un demi-kilo vaut 50 pièces d'or, et des lingots plus lourds ont une valeur proportionnelle à leur poids. Traditionnellement, il est possible de trouver des lingots d'un demi-kilo, d'un kilo, de deux kilos et demi et de cinq kilos.

La cité de la Porte de Baldur fond d'importantes quantités de lingots d'argent et elle en a ainsi imposé le standard. Les lingots endommagés valent bien évidemment moins mais les lingots produits par des marchands décédés ou des nations aujourd'hui disparues valent toujours leur poids en métal précieux. La cité de Mirabar produit des cylindres pleins composés de fer noir (les bouts du cylindre sont carrés). Ces cylindres pèsent un kilo et valent 10 pièces d'or dans la cité et 5 pièces d'or partout ailleurs.

Les lingots d'or sont particulièrement rares. Seuls les plus riches et les plus puissants marchands et nobles peuvent fondre de tels lingots. En règle générale, les échanges commerciaux ne requièrent pas de telles sommes monétaires.

Les autres formes monétaires

Les pièces et les lingots ne sont pas les seules formes monétaires de Faerûn. Ainsi il est possible de trouver de petites cloches de laiton valant 10 pièces d'or sur les marchés et 20 pièces d'or auprès d'un temple de Gond. Les anneaux de Shaar sont des morceaux d'ivoire polis et percés pour pouvoir être transportés attachés à des cordelettes par les nomades de Shaar, ils valent 3 pièces d'or.

Certaines races aquatiques utilisent les perles pour leurs échanges monétaires, tout particulièrement les races qui vivent dans des zones peu profondes et qui ont l'habitude de commercer avec les habitants de la surface. La valeur d'une perle varie en fonction de sa taille – 6 millimètres de diamètre est la valeur standard – de sa rareté et de sa qualité (de sa perfection). Dans la Mer des étoiles déchues, une perle blanche (aussi nommée seyar) vaut 1 pièce de cuivre « sous les vagues » et 2 pièces d'argent en surface, une perle jaune (hayar) vaut 1 pièce d'argent sous l'eau et 2 pièces d'or en surface, une perle verte (tayar) vaut respectivement 1 pièce d'or et 20 pièces d'or et une perle bleue (nuyar) vaut 5 pièces d'or « mouillée » et 100 pièces d'or « sèche ». Les perles les plus recherchées de toutes sont nommées les olmars. Il s'agit de perles ayant la forme d'un diamant en olive d'une quinzaine de centimètres de long et de sept centimètres d'épaisseur. Ces perles sont produites uniquement par les huîtres géantes et elles valent 500 pièces d'or parmi les races aquatiques et 2000 pièces d'or en surface.

La magie dans la société

Depuis les étouffantes fonderies de Luskan jusqu'aux merveilleuses cités d'Halruaa, les Faerûniens vivent dans un monde peuplé de pratiquants de magie divine ou profane. Plus d'une fois par le passé, la magie a singulièrement changé la face du monde – c'est ainsi que, désormais, les déserts d'Anauroch et Raurin marquent l'emplacement où s'élevèrent et périclitèrent les deux grands empires magiques de Nétheril et Imaskar. Les actes bienveillants ou malfaisants de puissants mages ont depuis le début des temps altéré et modifié le flot de l'histoire. Cependant, la magie affecte rarement directement la vie de la plupart des Faerûniens.

Le grand Art

Des maîtres de magie profane – aussi connue sous le nom d'Art ou de grand Art – existent dans la plupart des nations des Contrées du Mitan. À peine une personne sur cent (dans le meilleur des cas) dispose des dons innés qui lui permettront de devenir un magicien ou un ensorceleur. La moitié d'entre eux resteront des dilettantes et des amateurs – tel le marchand qui a étudié quelques temps auprès d'un mage afin d'apprendre les bases nécessaires à assurer sa protection sur les routes ou le noble qui a reçu une initiation au grand Art alors qu'il n'était encore qu'un enfant. Dans certaines contrées et parmi certaines races, la proportion d'individus dotés de prédispositions au grand Art est bien plus importante. Ainsi, la plupart des Faerûniens considèrent (à tort) que tous les habitants d'Halruaa et de Nimbral sont des magiciens. D'un autre côté, les elfes du soleil, les elfes de la lune et les gnomes des roches abordent le grand Art avec une aisance telle qu'il est possible de penser que la proportion de mages dans leurs pays doit probablement être dix fois plus élevée que dans les royaumes humains des Contrées du Mitan.

Magiciens et ensorceleurs

La plupart des habitants de Faerûn ne font aucune distinction entre les magiciens et les ensorceleurs, ils se contentent de les appeler des mages. Ces deux catégories d'individus disposent de pouvoirs mystérieux, ils adoptent un comportement étrange, ils sont accompagnés d'animaux de compagnie intelligents et ils accomplissent quotidiennement des tours aussi incroyables que se rendre invisible, voler ou projeter des éclairs avec les mains. Aux yeux des gens du commun, les petites différences qu'il peut y avoir entre de tels individus ne relèvent que des goûts esthétiques de ces étranges personnages.

Dans certaines contrées, la rivalité existant entre les magiciens et les ensorceleurs peut toutefois devenir mortelle. Ainsi, en Thay, la sorcellerie est considérée comme une forme vulgaire et corrompue de l'Art, tandis que la voie des magiciens est considérée comme une science devant être étudiée de manière académique – une telle attitude est bien évidemment entretenue par le conservatisme des dirigeants de cette nation.

Lorsque cela s'avère possible pour les mages et dans la plupart des régions de Faerûn, la grande majorité des tâches quotidiennes sont accomplies sans avoir recours à la magie. Alors qu'ils pourraient aisément se déplacer en volant ou en se téléportant, même les plus puissants mages se déplacent généralement d'une ville à l'autre par des moyens ordinaires. La raison en est simple. Il est prudent de garder

Maîtres et apprentis

Les magiciens qui ont appris à maîtriser les pouvoirs de la haute magie peuvent tenter de continuer d'accroître leurs talents par l'expérimentation de nouveaux sortilèges. Il s'agit toutefois d'une voie longue et difficile, c'est pourquoi la plupart de ces grands magiciens préfèrent se plonger dans l'étude de puissants sorts créés par d'anciens mages aujourd'hui disparus. De leur côté, les magiciens novices n'ont pas assez d'ancienneté pour savoir comment diriger leurs expériences afin qu'elles aient une chance de fonctionner sans les empoisonner, les brûler ou les désintégrer. Pour ces magiciens débutants, il n'existe aucun substitut à un professeur pour commencer l'apprentissage de l'Art.

Lors de l'apprentissage (dont la durée est fixée par le maître), le novice se doit de servir son professeur de son mieux, dans la limite de l'accord que le maître et l'élève peuvent avoir passé ensemble au moment de leur rencontre. En contrepartie de ses services, le novice se verra alors enseigner le grand Art par son maître. Il arrive souvent qu'un maître et un élève passent un contrat au début de l'apprentissage, ce document est ensuite archivé chez le dirigeant local, dans une guilde de mages ou dans un temple de Mystra ou d'Azouth.

Être un apprenti, c'est accepter d'effectuer quotidiennement de nombreuses tâches ingrates et parfois humiliantes. L'apprenti peut tout à la fois être le cuisinier, l'homme de ménage, le palefrenier et le garde du corps de son maître. Nombreux sont d'ailleurs les apprentis qui développent une haine croissante à l'égard de leur maître. C'est d'ailleurs pourquoi certains mages expérimentés utilisent des sortilèges ou des contraintes physiques (des chaînes, l'emprisonnement, la surveillance d'un familier, etc.) pour s'assurer que leur apprenti ne tentera pas de les tuer, voler ou trahir lors d'un combat contre des monstres ou contre un mage adverse.

D'un autre côté, certains apprentis apprennent à aimer sincèrement leur maître. Ils choisissent alors souvent de le servir durant toute sa vie avant de continuer l'œuvre qu'il avait commencé avant sa mort. Quelques-uns de ces apprentis peuvent même passer des années à secourir ou à venger leur maître, tandis que d'autres acceptent de laisser l'esprit de leur mentor prendre possession de leur corps lorsque le vieux magicien est menacé par la maladie, une blessure ou les ravages du temps.

Traditionnellement, l'accord passé entre l'apprenti et le maître est rarement plus compliqué que « aide-moi dans mon travail et tu pourras apprendre en me regardant et en œuvrant à mes côtés : tu auras ainsi la possibilité d'apprendre à lancer les sorts que je t'enseignerai ». Les apprentis originaires de milieux aisés et influents peuvent espérer obtenir une promesse formelle de leur futur maître quant à la nature des sorts qui leur seront enseignés. La plupart des apprentis doivent toutefois savoir se contenter de ce qui leur sera offert par leur maître.

Il n'y a pas de règle générale permettant de déterminer la durée et les conditions de l'apprentissage ou encore la nature et le nombre de sorts enseignés. Les magiciens sont des individus qui aiment le secret et la discrétion. Il est toutefois possible de considérer que l'enseignement des techniques de lancement d'un sort de niveau 1 ou moindre peut demander un mois de service au cours duquel une tâche majeure devra être accomplie ou trois mois passés à accomplir des tâches banales mais ingrates. Les sortilèges de niveau plus élevé demandent l'accomplissement de tâches plus longues et importantes. Une fois que l'apprenti en sait suffisamment pour ne pas se tuer accidentellement au cours d'une bataille, les tâches requises par son maître prennent généralement la forme de missions ou d'aventures visant à retrouver d'anciennes connaissances ou des composantes de sort rares qui permettront au maître de poursuivre sur la voie de la haute magie.

Il est important de remarquer que, si le besoin s'en fait sentir, si le maître estime son apprenti prêt et s'il dispose de suffisamment de composantes de sort et de parchemins, il est alors possible d'apprendre un sort en moins de trois ou quatre jours de pratique et d'observation intensive. Si la nature d'un sort n'impose pas un entraînement important ou si le mage est réellement pressé par le temps, il est alors possible d'enseigner un sort en l'espace de quelques heures.

Les magiciens ne sont jamais obligés d'enseigner leur art, sauf par quelques lois locales, par les règlements de certaines guildes ou pour obéir aux injonctions d'Azouth, de Mystra ou de toute autre puissance divine. Nombreux sont d'ailleurs les mages qui n'aiment pas enseigner leurs secrets et perdre du temps avec des novices ineptes. Les mages prêts à enseigner sont peu nombreux et il est fréquent qu'ils ne soient que des êtres fainéants et peu capables ou encore des mages particulièrement vieux et fragiles.

en réserve son énergie magique pour le moment où il sera réellement nécessaire de l'utiliser. Un mage qui passerait son temps à voler pourrait bien, un jour, se trouver à court de *boule de feu* ou de *dissipation de la magie* à un moment où ces sorts seraient susceptibles de lui sauver la vie.

Les gens du commun et les mages

Les mages sont considérés par les gens du commun avec un mélange de suspicion, de respect et de peur. Quelle que soit la contrée où ils se trouvent, les affaires des mages sont toujours les sujets d'intenses discussions, de nombreuses rumeurs et de vives spéculations Il ne suffit que de quelques bières pour que les langues se délient et que tous se mettent à comparer les talents de tel ou tel mage, tout en se demandant lequel sortirait victorieux d'un affrontement magique.

Les mages qui ne sont pas connus sont souvent considérés comme des menaces potentielles. Il leur faudra prouver que leurs intentions sont bonnes pour espérer commencer à être acceptés. En règle générale, les gens du commun éviteront par tous les moyens d'offenser un mage et les autorités locales se contenteront de le garder soigneusement à l'œil d'une manière aussi discrète que possible.

Un mage qui s'installe dans une région ou qui visite une contrée suffisamment souvent pour y être reconnu, deviendra presque toujours un membre important et respecté de la communauté. Si des troubles surviennent, tout particulièrement des troubles de nature magique, le plus proche mage bienfaisant sera assurément l'individu vers lequel tous se tourneront immédiatement. Si le danger est suffisamment grand, il est même possible que les gens du commun fassent appel à un mage malveillant vivant à proximité (ils lui apporteront alors une profusion d'offrandes pour attirer ses bonnes grâces et faire preuve de leur respect).

Les réunions de mages

Toute ville ou cité dans laquelle résident plus d'une dizaine de magiciens et d'ensorceleurs a de bonnes chances d'héberger annuellement une réunion de mages. Il s'agit d'une occasion rare pour les mages de conclure des affaires avec d'autres adeptes du grand Art, de fanfaronner et de socialiser avec d'autres pratiquants de la magie. Les affaires qui sont conclues lors de ces réunions consistent généralement en des accords territoriaux, en des pactes de recherches et en des ventes de sorts, d'objets ou d'informations. Les fanfaronnades sont aussi monnaie courante, nombre de mages cherchant à impressionner leurs pairs en montrant les nouveaux sortilèges qu'ils ont pu mettre au point. Les défis et duels n'y sont d'ailleurs pas rares (même s'il est exceptionnel qu'ils se soldent par la mort d'un participant). L'aspect socialisation s'exprime de différentes manières : par la recherche de nouveaux apprentis, en jouant quelques tours pendables et farces aux autres mages présents ou encore en participant à des concours de boissons magiquement altérées pour être encore plus virulentes...

Les réunions de mages se tiennent généralement dans des endroits isolés qui ne sont pas éloignés de plus d'une ou deux journées de marche d'une cité importante. Les exceptions occasionnelles à cette règle sont généralement l'occasion de réunions destinées à entrer dans les légendes. Les ensorceleurs sont les bienvenus dans ces réunions, mais ils doivent s'attendre à être traités avec une certaine condescendance par les magiciens présents s'ils ne sont pas capables de faire preuve de pouvoirs véritablement impressionnants.

La religion

Sur tout Toril, le peuple craint et respecte les puissances divines. Les divinités de Faerûn jouent un rôle actif dans le monde. Elles y soutiennent certaines idées et certaines causes, elles veillent sur les domaines dont elles sont responsables et elles tentent en permanence d'accroître (ou au moins de défendre) leur pouvoir temporel en protégeant leurs adorateurs et en encourageant une expansion active de leur foi.

Les mortels qui refusent d'admettre que les dieux ont créé le monde et dirigent les forces essentielles de l'univers sont particulièrement rares. En revanche, quelques êtres extrêmement puissants, tels que les énigmatiques sharns et les phaerimms, ne reconnaissent aucune créature supérieure. Les êtres humains et les humanoïdes qui refusent les dieux sont victimes d'une fin douloureuse. En effet, après leur mort, nulle divinité ne viendra prendre la parole pour sauver leur âme une fois qu'elle atteindra le plan de Fugue. Nul ne sait d'ailleurs ce qu'il peut advenir de créatures telles que les sharns.

Certains Faerûniens suivent avec dévotion les enseignements d'un seul dieu. D'autres font des sacrifices à de nombreuses divinités, tout en se dévouant tout particulièrement à l'une d'entre elles. Quelques Faerûniens suivent aussi les enseignements de multiples dieux et ils changent de divinité tutélaire en fonction des circonstances. Il est rare qu'au cours de sa vie un Faerûnien ne fasse pas une offrande à un dieu malfaisant dans l'espoir d'éviter son ire ou à un dieu bienfaisant pour s'attirer ses bonnes grâces. Le système de croyances d'un Faerûnien repose généralement sur un seul dieu dont les attributions et les pouvoirs correspondent à ses besoins. Il reste toutefois conscient de l'existence des autres dieux et il connaît leur importance.

Les influences divines

La magie divine peut jouer un rôle significatif dans la société, sans toutefois avoir besoin de passer par l'intervention directe d'un prêtre ou d'un druide lançant des sortilèges. Les divinités de la prospérité et de l'abondance telle que Chauntéa répondent aux prières de leurs adorateurs par d'opulentes récoltes et un temps clément. Les dieux des épidémies et de la famine – essentiellement Talona – doivent être apaisés par de nombreuses offrandes car ils punissent ceux qui ne les respectent pas en leur envoyant des maladies et en faisant pourrir les récoltes sur pied. Ces influences surnaturelles ont tendance à se contrebalancer, ce qui évite les situations extrêmes (bénéfiques ou maléfiques). Chauntéa parvient à fournir de quoi survivre aux pénuries les plus tragiques et Talona réussit souvent à frapper même les plus belles récoltes.

Les temples et les prêtres

Lorsque l'on parle du Temple d'une divinité ou de sa Foi, on parle alors de tous les prêtres, soldats, autels, églises, abbayes, monastères et lieux saints qui lui sont dédiés. Ces deux termes ne sont pas particulièrement précis et ils peuvent engendrer une certaine confusion. Ainsi le Temple de Tyr regroupe tous les temples et lieux saints consacrés à Tyr et lorsque l'on parle de la Foi de Tyr, on parle en même temps du système de croyances et de toute l'organisation temporelle de cette religion.

Les Temples des divinités majeures – Baine, Chauntéa, Tyr et quelques autres – sont aussi puissants que des petits royaumes. Une douzaine de temples majeurs situés dans les grandes cités de Faerûn abritent quelques centaines de soldats et de prêtres entièrement dévoués à leur divinité. Des milliers et des milliers d'adeptes de chaque divinité les vénèrent dans des centaines de petits temples et autels situés dans tout Faerûn. Une Foi militante peut aisément lever une armée de croisés alors qu'une Foi mercantile se contentera de contrôler de vastes domaines et compagnies marchandes. Presque toutes les Fois soutiennent activement un certain nombre de prêtres de haut rang, de champions et de dévoués agents séculiers qui œuvrent pour défendre ses intérêts et la protéger de ses adversaires.

La plupart des membres du clergé des temples ne sont pas des prêtres. Ils sont essentiellement des experts, des nobles et des gens du commun qui font office de conseillers et de guides spirituels pour les adeptes de la Foi. Un prêtre est généralement en charge de chaque lieu saint (temple, abbaye, etc.). Il utilise ses pouvoirs magiques pour venir en aide aux adeptes malades ou blessés et il aide les autorités locales à faire régner l'ordre et la paix dans la région où il se trouve. En fonction de la divinité à laquelle il est dévoué, son comportement pourra bien évidemment être très différent.

Les soins

Les temples et les mémoriaux consacrés aux principales divinités peuvent être trouvés dans tous les hameaux, villes et villages de Faerûn. La plupart sont sous la supervision directe d'un prêtre de niveau bas ou intermédiaire. Il est habituel que ces prêtres disposent de quelques talents de soigneurs (qu'ils s'agissent de talents magiques ou non) dont ils peuvent faire profiter les aventuriers de passage.

La disponibilité et la puissance des sorts de soins disponibles auprès d'un prêtre dépendent de plusieurs facteurs : la nature de la divinité vénérée, la décision du prêtre, les lois de la ville, etc. Il est évident que les prêtres préféreront venir en aide aux adeptes de leur Foi et, si les possibilités de soins sont limitées, ils s'occuperont en priorité des individus qui vénèrent leur dieu. Bien évidemment, il est très peu probable qu'ils acceptent de s'occuper d'adeptes d'une Foi adverse.

Même divinité patronne : si les personnages qui ont besoin de soins vénèrent la même divinité que le prêtre local, ils auront bien plus de chance de pouvoir bénéficier de ses talents.

S'ils sont de la même Foi, lorsqu'un personnage mourant (entre 0 et -10 points de vie) est amené devant un prêtre, ce dernier se chargera de stabiliser son état sans attendre la moindre récompense. Un personnage qui ne serait pas mourant ne doit toutefois pas s'attendre à recevoir des soins gratuits. Après tout, le temps soigne bien des blessures et les prêtres ont tendance à être économe sur la manière dont ils utilisent leurs pouvoirs.

Les aventuriers peuvent acheter des sorts de soins au même coût que des sorts de magie profane. Certains prêtres pourront accepter de soigner gratuitement des personnages, mais uniquement s'ils estiment que le rétablissement de ces individus pourra servir les besoins de sa Foi.

Les maladies, pertes de niveaux, aveuglement et autres états handicapants pourront aussi être éventuellement soignés. Une fois encore, si l'aventurier est de la même Foi que le prêtre, il est possible que ce dernier agisse gratuitement. Autrement, en échange de ses services le prêtre demandera une donation à son temple (20 à 50% du coût normal du sort) ou un service particulier.

Ramener un personnage à la vie n'est pas une action prise à la légère par les prêtres. En règle générale, les amis de la victime doivent s'attendre à payer l'intégralité du coût du sort. En de rares occasions, un personnage pourra être ramené à la vie par des prêtres de sa propre Foi même si ses amis ne peuvent pas payer le coût du sort. Cela n'arrive que lorsque la victime s'est comportée comme un parfait serviteur de sa Foi et que le prêtre impliqué a des raisons de croire qu'il est impératif pour les besoins de sa Foi que le personnage soit ramené à la vie. Même dans un tel cas, il est fréquent que le personnage soit ensuite soumis à un sort de *quête* qui l'obligera à accomplir une tâche importante pour le Temple, ce qui justifiera alors les efforts entrepris pour le ramener à la vie.

Divinité patronne alliée : si les personnages ne peuvent pas trouver de prêtre de leur Foi, la meilleure chose qu'ils pourront alors faire sera de s'adresser à un prêtre dévoué à une divinité alliée à la leur ou à un prêtre qui sera prêt à les aider parce qu'il estimera que leurs objectifs pourront faire progresser ceux de sa Foi. Une fois encore, un personnage mourant sera rapidement et gratuitement stabilisé par le prêtre. Les aventuriers pourront acheter des sorts au coût habituel. Certains prêtres accepteront de soigner des aventuriers pour un moindre coût (20 à 50% du coût normal) mais seulement s'ils estiment que cela peut présenter un avantage.

Les aventuriers pourront être débarrassés de leurs maladies ou d'états handicapants pour un coût normal. Une fois encore, si le prêtre estime de son intérêt ou de celui de son Temple de soigner les personnages, il pourra alors proposer des tarifs réduits (20 à 50% du coût normal) ou des soins en échange de quelques services.

Divinité patronne neutre : si la divinité patronne du prêtre local n'est ni spécialement amicale, ni particulièrement hostile à la divinité des personnages, la question des soins devient alors une simple affaire marchande pouvant éventuellement être affectée par quelques événements extérieurs (intérêt du prêtre et de son Temple, action des personnages en faveur ou contre la Foi du prêtre, etc.). Tout prêtre dont l'alignement est bon acceptera normalement de stabiliser un personnage mourrant, à moins que ce dernier ne soit un défenseur de la cause du mal. En dehors de ce cas particulier les sorts de soins coûteront un prix normal. Toutefois le prêtre ne prodiguera des soins que s'il est sûr que les personnages ne risquent pas de poser des problèmes à sa Foi ou aux adeptes de sa Foi.

Les objets magiques

La magie n'est pas la technologie. Les magiciens et les prêtres ne fabriquent pas d'ascenseurs à lévitation, pas plus qu'ils ne créent des portails magiques permettant des échanges commerciaux ou des transits importants de population. Si certaines de ces choses peuvent exister, c'est toujours qu'il y a une excellente raison car elles requièrent une importante somme d'argent, une très longue préparation et un lanceur de sorts particulièrement puissant pour être créées.

La plupart des objets magiques peuvent être répartis en deux catégories : les gadgets et les objets d'aventuriers. Les gadgets sont relativement courants car il s'agit d'objets qui ne sont pas vendus à des prix trop élevés et qui ne sont pas très difficiles à fabriquer. Ils ont pour but d'amuser, d'étonner, de ravir et, occasionnellement, ont une petite utilité. Les objets pour aventuriers sont bien plus rares. Ils servent généralement à améliorer les capacités de leur porteur afin de lui permettre d'augmenter ses chances de survie à une infinie variété de situations dangereuses.

Quel que soit leur niveau de vie et même s'ils n'ont aucun rapport avec des aventuriers, presque tous les Faerûniens ont pu voir un gadget magique à un moment de leur existence. Rares sont toutefois ceux qui possèdent un tel trésor, mais il n'est pas exceptionnel qu'un marchand aisé ou un noble mineur investisse dans un gadget beau ou utile, tel qu'un pot qui peut chauffer sans flamme ou un balai qui travaille seul. La *véritable* magie – les baguettes, bâtons, anneaux, armes et objets merveilleux – est réservée aux plus fortunés, aux puissants et aux aventuriers qui peuvent découvrir de tels objets au cours de leurs explorations et de leurs combats.

À Faerûn, les objets magiques proviennent de quatre sources différentes. La première est le lointain passé. Les cités en ruines, les caches au trésor oubliées, les tanières des dragons et de nombreux autres endroits tout aussi dangereux abritent de puissants objets perdus, volés ou enterrés il y a des siècles de cela. Occasionnellement, les aventuriers pourront aussi découvrir que certains de ces trésors ont des héritiers légitimes qui ne manqueront pas de se faire connaître dès que l'objet réapparaîtra au grand jour. De manière plus habituelle, la nouvelle de la découverte d'objets puissants dans des ruines ou de dangereux donjons attirera l'attention de mages et de roublards plus prompts à subtiliser les objets trouvés qu'à négocier.

La deuxième source d'objets magiques provient des Temples de Faerûn. Les organisations cléricales sont riches, bien structurées et souvent inclinées à produire des objets magiques afin d'aider les champions du culte dans l'accomplissement de leurs devoirs. C'est ainsi que de nombreuses armes magiques sont créées dans les forges de Moradin, de Tempus et de Tyr.

Les magiciens indépendants qui fabriquent des objets dans des buts mystérieux forment la troisième source d'objets magiques sur le continent. Les magiciens marchands (ou travaillant pour des marchands) sont les principaux créateurs de gadgets dans Faerûn.

Enfin, la dernière source de production d'objets magiques provient des Magiciens Rouges de Thay. De tout temps, ils ont eu la réputation d'être des créateurs de grand talent. Dans des enclaves murées un peu partout sur la Mer intérieure, les Magiciens Rouges de Thay vendent des objets tout en murmurant des conseils et précautions quant à leur utilisation. Ils sont aussi connus pour offrir des crédits particulièrement alléchants, ce qui pousse bien évidemment les acheteurs à s'offrir plus que ce que leurs finances ne leur permettent. C'est une terrible chose que d'être endetté auprès des Magiciens Rouges et ceux qui ne peuvent ou ne veulent régler leurs dettes sont généralement destinés à périr dans des souffrances qui dépassent l'imagination.

L'artisanat et l'industrie

À quelques rares exceptions près, Faerûn est une contrée dépourvue d'industrie lourde de grande envergure. De la même manière, on n'y trouve peu ou pas de machines à vapeur ou d'armes à feu. Des millénaires durant, la voie de la connaissance et de la véritable puissance menait à la magie et non pas à la technologie. Au cours des ans, des centaines de magiciens ont ainsi développé des nouveaux sorts, créé des objets magiques et découvert de nouveaux types de magie. Mais, dans le même temps, le nombre de savants qui ont fait progresser le niveau de la connaissance technologique est bien moins important. Qui plus est, tout comme les magiciens, la plupart des grands architectes, des ingénieurs renommés et des inventeurs ont pour habitude de conserver pour eux les secrets de leur art.

Bien que la technologie soit souvent considérée comme une chose peu élégante et faible en comparaison de la magie, la plupart des habitants des Contrées du Mitan sont familiers avec ses principes de base. Ils comprennent ainsi le fonctionnement des roues à eau mais aussi des systèmes d'arches dans le domaine de l'architecture. La magie sert souvent d'aide aux grandes constructions, elle ne remplace presque jamais un bon ingénieur et des mois de dur labeur. Ainsi, dans une grande cité, le projet de construction d'un nouveau pont passera entre les mains d'un maître architecte qui consultera quelques magiciens afin de se renseigner sur les différents usages possibles de la magie afin de consolider l'ouvrage qu'il prépare et afin de lui assurer une résistance exceptionnelle aux outrages du temps. Les constructions les plus solides sont généralement le résultat de la collaboration entre une puissante magie et des techniques d'architecture et d'ingénierie éprouvées.

Les fortifications

Les forteresses, châteaux, tours de guet, citadelles et murs d'enceinte restent les meilleurs moyens de défense en dépit de l'existence de la magie ou de créatures dotées d'une puissance exceptionnelle. Il faut un dragon adulte au sommet de sa force et de sa détermination pour mettre à sac en une fois un château bien construit et bien défendu. Les magiciens d'un niveau inférieur au niveau 15 ne disposent généralement pas d'une puissance suffisante pour détruire seuls une forteresse. Des centaines de tonnes de pierres et des portes de fer dotées de doubles serrures s'avèrent étonnamment résistantes à des sorts tels que *désintégration* ou *tremblement de terre*. Et même si ces sorts fonctionnent, il est probable qu'il en faudra un bon nombre pour parvenir à réduire une forteresse à un tas de ruines.

Ceci dit, les fortifications de surface fonctionnent mieux contre des adversaires de taille humaine et disposant de pouvoirs magiques limités. Les attaquants qui peuvent creuser le sol ou voler ne peuvent généralement être contrés efficace-

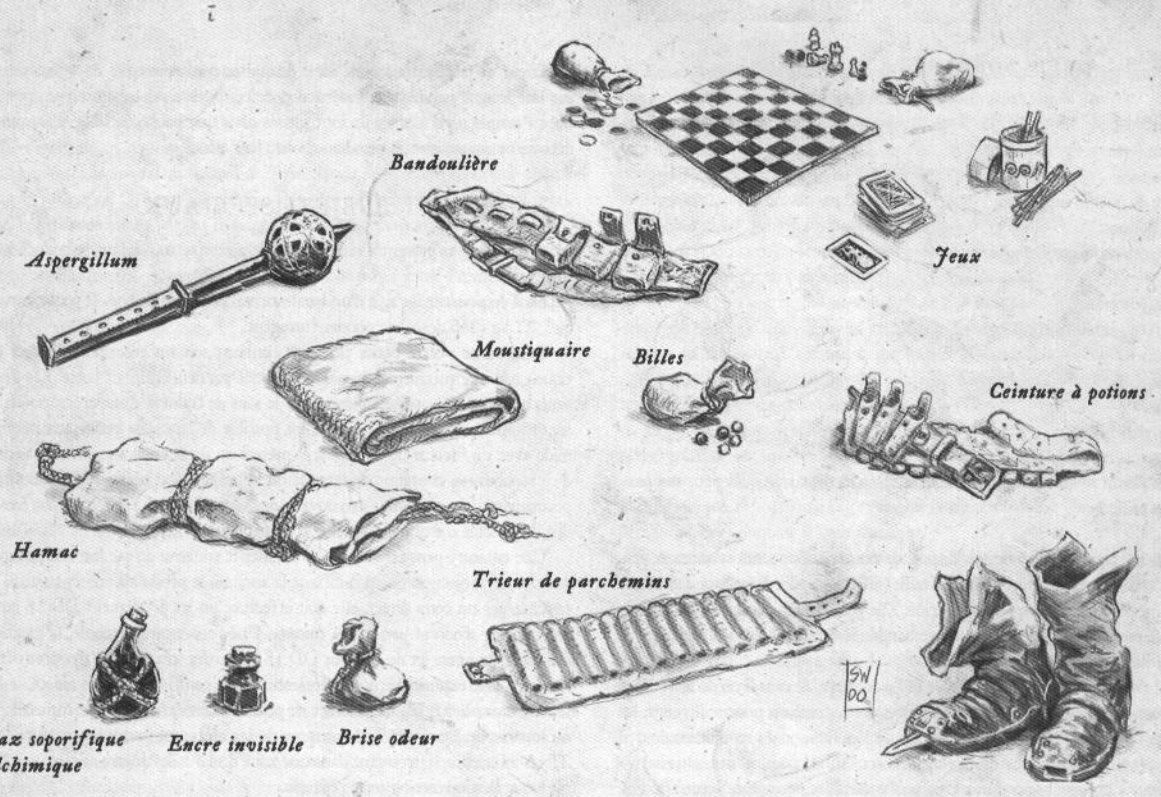


Illustration de Sam Wood

ment que par des défenseurs dotés de pouvoirs magiques, par des créatures élémentaires ou encore par des troupes chevauchant des montures volantes. S'ils désirent se passer de magie, des défenseurs habiles emploieront alors des murs crénelés, des filets et des balistes anti-aériennes pour contrer les créatures volantes. Ils prépareront aussi des pièges placés dans le sol et des salles remplies de gaz ou d'acide puis scellées afin qu'elles explosent lorsque des fouisseurs viendront à perforer leurs parois.

Comme la plus grande menace pour les fortifications vient des sorts et des monstres dotés d'importants pouvoirs magiques, les plus grandes et les plus solides constructions défensives sont souvent dotées de nombreux glyphes de garde et de protection. Des plaques de plomb incorporées aux murs et aux portes permettront aussi de bloquer la plupart des sorts de divination. Un sort d'*interdiction* ou un sort de *sanctification* couplé avec une *ancre dimensionnelle* permettra d'éviter que des créatures hostiles se téléportent dans une forteresse ou passent à travers ses murailles sous forme éthérée.

La porte principale d'une forteresse sera souvent protégée par un sort de *résistance aux énergies destructrices* et par divers sortilèges permettant de renforcer magiquement sa résistance naturelle de manière à la rendre presque indestructible. Certains magiciens estiment que les fortifications statiques ne sont que des jouets destinés à satisfaire la vanité des nobles, mais nombre d'entre eux sont morts lors d'un assaut contre une forteresse intelligemment défendue.

Les navires

Des navires de différents niveaux technologiques coexistent sur les mers et les fleuves de Faerûn. La plupart des vaisseaux de haute mer arpentant les eaux des mers de l'ouest – la Mer inviolée et la Mer des épées – sont des voiliers de la taille de petits brigantins ou de caravelles. Les hommes du nord des provinces de Ruathym et des îles Moonshae construisent des navires qui portent à la fois des voiles et des rames. Les grandes puissances marchandes d'Eauprofonde et Amn sont connues pour leurs grands navires, de gigantesques caravelles qui ressemblent plus à des forteresses flottantes qu'à des vaisseaux de haute mer. Les galères légères préférées dans des eaux peu agitées ne sont toutefois pas capables d'affronter les vents et les orages de la Côte des épées.

Dans la Mer des étoiles déchues, des galères et de légers vaisseaux propulsés par des rames sont aussi fréquents que les voiliers. La plupart des vaisseaux de guerre naviguant sur la Mer intérieure sont d'ailleurs des galères. En effet, ces vaisseaux sont plus à même d'éperonner et d'aborder d'autres navires et qui plus est, les galères sont généralement dotées d'un équipage plus nombreux que sur un voilier de taille équivalente. Il existe des voiliers suffisamment rapides et agiles pour esquiver les galères de guerre et ils sont plus à même d'endurer les dangers de la haute mer. Cependant, lorsque vient le moment de l'affrontement, les terribles béliers de proue et de poupe des galères font généralement la différence.

Les flottes elfiques d'Éternelle-rencontre sont composées de frégates et de sloops rapides et agiles. Ces navires sont probablement ce qui se fait de mieux en matière de construction navale sur tout Toril. Aucun vaisseau de guerre humain n'est capable de rattraper un navire elfe porté par le vent, il ne sera d'ailleurs pas plus capable de s'échapper si le vaisseau elfe décide d'engager le combat.

L'équipement

Tous les objets décrits au chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* sont disponibles à Faerûn, du moment que les aventuriers ont accès à une cité d'une taille suffisamment importante. En plus de cet équipement standard, les aventuriers des Royaumes Oubliés ont accès à un certain nombre d'objets particuliers.

Argent de départ et équipement supplémentaire : les personnages qui choisissent une région natale dans laquelle leur classe de personnage est favorisée gagnent du matériel supplémentaire dès le niveau 1. Ils reçoivent l'équipement supplémentaire spécifique à leur région en plus de leur argent de départ. Si le personnage désire obtenir plus d'or plutôt que de récupérer l'équipement, il lui est alors possible de vendre ce dernier afin d'en tirer une somme égale à la moitié de sa valeur normale. Cette somme est ensuite ajoutée à son argent de départ.

Objets normaux

Ces objets sont particulièrement populaires auprès des aventuriers à travers tout Faerûn. Les prix indiqués ici sont repris dans la table 3-3 : objets normaux.

Aspergillum : ce léger objet métallique ressemble à un petit gourdin ou à une masse d'armes légère. Il est composé d'un réservoir qui peut contenir jusqu'à trois pintes (trois flasques) d'eau bénite. En secouant l'aspergillum au prix d'une action simple, l'utilisateur peut projeter une pinte d'eau bénite sur une cible à portée de corps à corps. Cette action est une attaque de contact à distance (elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Il n'est pas nécessaire de disposer d'une compétence particulière ou d'une maîtrise martiale spécifique pour utiliser l'aspergillum. De nombreux aventuriers préfèrent utiliser l'aspergillum pour projeter de l'eau bénite plutôt que de devoir lancer le contenu d'une flasque.

TABLE 3-3 : OBJETS NORMAUX

Objet	Prix	Poids
Aspergillum	5 po	1,5 kg*
Aspergillum (en argent)	50 po	1,5 kg*
Bandoulière	5 pa	0,25 kg
Bandoulière de qualité supérieure	50 pa	0,25 kg
Ceinture à potions	1 po	0,5 kg
Ceinture à potions de qualité supérieure	60 po	0,5 kg
Hamac	1 pa	1 kg
Jeu d'échec (commun)	2 po	2 kg
Jeu d'échec (de grande qualité)	25 po	3,5 kg
Jeu de dames	1 po	1 kg
Jeu de talis	2 po	125 g
Moustiquaire	5 po	500 g
Osselets du vieil homme	2 pa	500 g
Trieur de parchemins	5 po	250 g

* Ces objets pèsent le quart du poids indiqué lorsqu'ils sont fabriqués pour des personnages de taille P.

Bandoulière : cette ceinture de cuir dispose de nombreuses poches et anneaux permettant de transporter des objets de petite taille (jusqu'à la taille d'une dague). Elle est généralement portée en travers de la poitrine. Elle peut contenir jusqu'à huit objets.

Bandoulière de qualité supérieure : cette bandoulière réalisée par un maître artisan permet de transporter douze objets.

Billes : il s'agit d'une petite trentaine de billes de verre, de cristal ou de terre cuite dans une poche de cuir. Communément utilisées par les enfants pour se divertir, les billes peuvent aussi être utilisées pour déterminer l'inclinaison du sol d'un couloir (il suffit d'en poser une au sol et de la regarder rouler) ou comme une alternative moins agressive aux chausse-trappes. Une poche de billes permet de recouvrir une superficie de 1,5 x 1,5 mètre. Les créatures qui se déplacent ou qui combattent dans cette zone doivent réussir un jet d'Équilibre DD 15 ou être incapable de bouger pendant 1 round (il est aussi possible qu'elles tombent, reportez-vous alors à la description de la compétence Équilibre dans le *Manuel des Joueurs*).

Ceinture à potions : cette solide ceinture de cuir très semblable à une bandoulière dispose de pochettes spécialement conçues pour recevoir des fioles de potion. Ces pochettes sont équipées de rabats permettant d'éviter que les fioles tombent de la ceinture. Elle peut contenir six fioles. Récupérer une potion de la ceinture nécessite une action libre qui ne peut être effectuée qu'une fois par round.

Ceinture à potions de qualité supérieure : cette ceinture à potions a été réalisée par un maître artisan. Elle peut contenir jusqu'à dix potions. Récupérer une potion de la ceinture nécessite toujours une action libre qui ne peut être effectuée qu'une fois par round.

Hamac : cette invention est originaire de Maztica. Il s'agit d'un simple filet ou d'un drap de tissu renforcé par des cordes dont les extrémités peuvent être liées à un support de manière à l'étendre entre deux arbres (ou tout autre support vertical).

Jeux : certains des jeux les plus populaires de Faerûn sont présentés ci-dessous. Il est important de noter que les Faerûniens apprécient tout autant les jeux de stratégie que les jeux de chance. Parier sur toutes sortes de jeux est aussi un passe-temps particulièrement apprécié.

Dames : il s'agit du jeu classique, connu sur d'innombrables mondes. Un jeu de dames est constitué de vingt-quatre pièces, faites de pierre ou de terre cuite et d'un plateau composé de cases de bois alternativement teintes en noir et en blanc.

Échec : le jeu d'échec faerûnien est classiquement composé de rois, reines, prêtres (fous), chevaliers errants (cavaliers), tours et pions. Les figurines représentent souvent des personnages légendaires, des rois ou encore des dieux. Un jeu d'échec est constitué de trente-deux pièces et d'un plateau lui-même composé de cases de bois alternativement teintes en noir et en blanc. Un jeu commun est réalisé dans des matériaux humbles et il sera généralement plus rapidement abîmé.

Osselets du vieil homme : ce jeu est similaire au jeu moderne des mikados. On laisse choir les os, puis il faut ensuite les retirer un à un sans faire bouger les autres. Le jeu est constitué de « bâtonnets » faits d'os (généralement de volailles) et d'un étui en cuir ou en métal.

Talis : il s'agit d'un jeu de soixante-dix-huit cartes, généralement réalisées sur du papier ou du parchemin laqué. Elles sont rangées dans un étui en bois. Ce jeu est similaire au jeu du tarot.

Moustiquaire : ces voiles composés de fines mailles sont réalisés dans une soie venue de Kara-Tur. Ils sont utilisés pour entourer les lits (ou les sacs de couchage) des dormeurs afin de les protéger des insectes normaux (ces voiles ne protègent pas contre les sorts de *mort rampante* ou *fléau d'insectes*).

Trieur de parchemins : une série de quinze poches munies de rabats est cousue sur une longue bande de cuir. Chacune de ces poches peut contenir un parchemin ou un simple sort. Lorsqu'ils sont glissés dans une poche, le haut des parchemins dépasse ce qui permet de rapidement lire leur titre.

OBJETS SPÉCIAUX

Le prix des objets présentés ci-dessous pourra être retrouvé dans la table 3-4 : objets spéciaux.

Baril de poudre : il s'agit d'un baril normal composé de bois. Il peut contenir jusqu'à 7,5 kg (240 doses) de poudre fumigène.

Brise odeur : cette petite pochette contient soit un ensemble d'herbes aromatiques, soit une mixture alchimique à l'odeur particulièrement forte. Les deux versions peuvent être utilisées pour gêner le sens de l'odorat d'une créature (et notamment le pouvoir spécial odorat). Il est possible de lancer la poche comme une grenade avec un facteur de portée de 3 mètres ou il est aussi possible de se contenter d'en répandre le contenu par terre là où la préparation pourra être inhalée par un poursuivant (il est possible de couvrir une surface de 1,5 x 1,5 m). Une fois répandue, le produit continuera à rester actif pendant 1 heure.

Une créature peut être amenée à inhaler le contenu du sac lors d'un coup direct, par simple projection ou en reniflant la zone où le produit a été répandu. Si elle est touchée par un coup direct, elle doit effectuer un jet de Vigueur DD 18 ou perdre son pouvoir d'odorat pendant 1 minute. Une fois ce temps écoulé, la créature doit effectuer un autre jet de Vigueur DD 18 ou perdre son pouvoir d'odorat pendant 1 heure. Si la créature a reçu une projection ou a reniflé le produit au sol, le DD des jets est alors de 15. Un coup direct ne peut affecter qu'une seule créature de taille P ou supérieure. En revanche le contenu du sac affectera toutes les créatures de taille TP ou inférieure, se trouvant dans une zone de 1,5 x 1,5 mètre centrée sur l'endroit où le sac s'est ouvert ou a été répandu.

Remarque : la fabrication de ce produit nécessite un jet d'Alchimie DD 15. Si le personnage dispose d'au moins 5 degrés de maîtrise dans la compétence Profession (alchimiste), il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 au jet de création du produit.

Cornet à poudre : ce cornet étanche peut contenir 1 kg (32 doses) de poudre fumigène.

Encre invisible : une heure après avoir été utilisée pour écrire un message, cette encre bleue ou rouge devient invisible à l'œil nu (il est aussi possible, pour un coût plus élevé, de créer des encres qui ne disparaissent qu'après de plus longues périodes – une journée, une dizaine ou un mois). La chaleur (celle d'une simple chandelle) appliquée près du message permettra de faire réapparaître l'encre. Un jet de Détection ou de Fouille DD 20 permettra de repérer des traces d'écriture.

La préparation de cette encre nécessite un jet d'Alchimie DD 15.

Gaz soporifique alchimique : ce liquide s'évapore rapidement une fois à l'air libre, ce qui provoque un petit nuage légèrement toxique qui induit le sommeil chez les créatures qui le respirent. Il est possible de lancer une flasque de gaz soporifique comme une grenade. Elle dispose d'un facteur de portée de 3 mètres.

Sur un coup direct (les projections n'ont aucun effet car le produit s'évapore instantanément), une cible vivante doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou s'endormir pour 1 minute. Une fois ce temps écoulé, la créature doit effectuer un autre jet de Vigueur DD 15 ou dormir pendant encore 1d4 minutes. Le gaz soporifique affecte les créatures immunisées aux effets de sommeil magique mais pas les créatures immunisées aux poisons. Les effets magiques (comme *neutralisation du poison*) ou naturels qui annulent ou contrent les effets des poisons fonctionnent parfaitement contre ce gaz.

Le gaz ne peut affecter qu'une seule créature de taille P ou supérieure. En revanche, il affectera toutes les créatures de taille TP ou inférieures, se trouvant dans une zone de 1,5 x 1,5 mètre centrée sur l'endroit où la flasque a éclaté.

Remarque : une créature endormie est sans défense. Une claque ou une blessure réveillera la créature endormie, mais le bruit seul ne suffira pas. Réveiller une créature endormie nécessite une action simple.

La préparation du gaz soporifique nécessite un jet d'Alchimie DD 25.

Herbe, cassil : le cassil est un petit arbrisseau similaire aux plants de moutarde. Ses graines peuvent être broyées pour donner une fine poudre dépourvue de goût. Elle est utilisée pour retirer toute fertilité à un mâle. Les hommes qui veulent éviter d'avoir des enfants utilisent donc cette herbe. Un mâle humanoïde qui ingurgite une cuillérée à café de cassil deviendra infertile pour une période de 3d4 jours. Il faudra toutefois attendre une heure avant que l'herbe commence à faire effet.

Les histoires de courtisans félons s'arrangeant pour faire boire cette poudre à leur seigneur de manière à ce qu'il n'engendre pas d'héritier sont nombreuses. En

réussissant un jet de Premiers secours ou de Profession (herboriste), les effets de cette plante peuvent être détectés (DD 15) et contrés (DD 20).

Herbe, racine de nara : la racine de nara est un tube noir ayant la consistance du bois. Elle ressemble au réglisse, aussi bien physiquement qu'au niveau du goût. Des morceaux de cette racine trempés dans de l'eau chaude permettent d'obtenir un thé au goût très prononcé. Ce breuvage rend les femelles infertiles pendant 1d4+2 jours. Mâchée, la racine de nara n'est pas très agréable au goût, mais ses effets sont encore plus marqués (l'infertilité dure alors 2d4+4 jours). Les femmes qui ne souhaitent pas tomber enceinte utilisent cette plante. En réussissant un jet de Premiers secours ou de Profession (herboriste), les effets de cette plante peuvent être détectés (DD 15) et contrés (DD 20).

Table 3-4 : objets spéciaux

Objet	Prix	Poids
Baril de poudre (plein)	400 po	10 kg
Brise odeur	5 po	-
Cornet à poudre (pleine)	55 po	1,5 kg
Encre invisible	5 po	-
Gaz soporifique alchimique	30 po	625 g
Herbe, cassil (1 dose)	1 po	-
Herbe, racine de nara (1 dose)	2 pa	-

Armes faerûniennes

Les épées longues et les arbalètes sont aussi communes sur Faerûn que dans n'importe quel autre univers médiéval fantastique. En plus des armes décrites dans le *Manuel des Joueurs*, les fabricants d'armes faerûniens ont conçu quelques armes propres à leur nation. Reportez-vous aux pages 96 et 97 du *Manuel des Joueurs* pour obtenir la description des différentes caractéristiques de la table 3-5 : armes faerûniennes.

Les armes à feu existent sur Faerûn, mais elles utilisent de la poudre fumigène au lieu de la poudre classique. En Lantan, les adeptes de Gond ont commencé à produire des armes à poudre fumigène en quantité à partir de 1358 CV (durant le Temps des Troubles). Ils ont agi sous la direction de Gond lui-même. Les armes à poudre fumigène sont désormais disponibles sur Faerûn pour les acheteurs capable d'y mettre le prix. Utilisez les informations disponibles à la page 162 du *Guide du Maître* pour ces armes. Les armes à feu décrites dans le *Guide du Maître* sont disponibles auprès des gnomes des roches de Lantan et des îles Nélanthères.

Remarque : pour créer de la poudre fumigène, il faut réussir un jet d'Alchimie DD 25.

Bracelet de griffes : cette arme est particulièrement populaire auprès des ensorceleurs et des magiciens du Culte du Dragon. Un bracelet de griffes est un bracelet de métal qui couvre l'avant-bras (la totalité ou juste une moitié selon les modèles). Le bracelet est prolongé de trois griffes d'acier qui s'étendent jusqu'à dix centimètres au-delà du bout des doigts tendus du porteur. Lorsqu'il porte cette arme, l'utilisateur peut lancer des sorts et il ne peut pas être désarmé. De nombreux bracelets de griffes sont des armes magiques.

Chakram : le chakram est un disque ou un palet destiné à être lancé. Fréquemment le centre est évidé pour ne plus former qu'un anneau. Il mesure près de 30 centimètres de diamètre et ses bords extérieurs sont aiguisés.

Fouet barbelé : ce fouet est couvert de pointes métalliques. Il est parfois trempé dans du poison pouvant être transmis par blessure (extrait de sanvert, venin d'araignée de taille M, ou venin de scorpion de taille G). Avec un fouet barbelé, le porteur bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque opposés lorsqu'il tente de désarmer un adversaire (ainsi qu'aux jets permettant d'éviter d'être soi-même désarmé en cas d'échec de la tentative).

Il peut aussi utiliser cette arme pour tenter d'effectuer un croc-en-jambe. S'il subit l'effet du croc-en-jambe au cours de la tentative, il suffit alors de lâcher le fouet barbelé pour ne pas tomber.

Khopesh : il s'agit de la fameuse épée de la Mulhorande. Le khopesh ressemble à une épée normale dont la lame prendrait la forme d'une faucille à trente centimètres de la pointe. C'est une arme lourde et difficile à utiliser sans un entraînement intensif. En raison de sa forme, le porteur peut utiliser le khopesh pour tenter d'effectuer un croc-en-jambe.

Lame de bottes : installé à la demande sur les bottes de l'utilisateur, cet assemblage consiste en une semelle dure dissimulant une dague montée sur ressort. L'acheteur peut simplement faire ajouter ce mécanisme à l'une de ses bottes pour le prix indiqué. Il peut aussi faire monter le mécanisme sur chacune de ses bottes, il lui faudra alors doubler le coût d'achat.

Les mouvements de l'utilisateur ne sont pas gênés par les lames lorsqu'elles sont rétractées. Toutefois si au moins l'une des lames est sortie, il sera alors impossible de courir ou de charger.

Lorsqu'il utilise les lames de bottes, le moine peut bénéficier de son bonus à l'attaque à mains nues ainsi que de son nombre d'attaques par round le plus favorable. Le don Botte secrète peut également s'appliquer à cette arme. En revanche, le moine ne peut pas bénéficier de son bonus aux dégâts à mains nues avec cette arme.

Un personnage possédant le don Maniement des armes exotiques (lame de bottes) peut attaquer avec une lame de bottes en qualité d'arme principale, ou avec deux lames de bottes comme s'il combattait à deux armes, à condition qu'il n'effectue aucune attaque avec ses mains. S'il choisit d'attaquer avec une arme dans sa main principale et une lame de bottes, il ne peut effectuer aucune attaquer avec sa main non directrice, qu'elle porte une arme ou non. Un personnage ne peut attaquer avec une arme dans sa main directrice, une arme dans sa main non directrice et une lame de bottes pendant le même round que s'il possède le don Attaques multiples (cf. *Manuel des Monstres*).

Un personnage qui porte des lames de bottes bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'Évasion lorsqu'il tente de se défaire d'une corde qui l'entrave.

Maillet : le maillet est simplement un énorme marteau de guerre à deux mains. C'est l'une des armes de prédilection des nains.

Sabre : c'est l'arme des Tuigans et des Nars. Le sabre est une longue et lourde épée tout particulièrement destinée à être utilisée à cheval pour des coups de taille. Le porteur bénéficie d'un bonus de circonstance de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise cette arme en chevauchant un animal.

Sabre d'abordage : cette arme est une lame courte et lourde, légèrement incurvée. Elle est utilisée autant de taille que d'estoc. Le sabre d'abordage est une arme particulièrement populaire auprès des marins. Sa lourde garde qui vient recouvrir la main permet à son porteur de bénéficier d'un bonus de circonstance de +2 à tous les jets effectués pour éviter d'être désarmé.

Table 3-5 : armes faerûniennes

Armes de guerre – corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Petite						
Sabre d'abordage	15 po	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Tranchant, perforant
Moyenne						
Sabre	20 po	1d8	19-20/x2	-	2 kg	Tranchant, perforant
Grande						
Maillet	15 po	1d10	x3	-	10 kg	Contondant

Armes exotiques – corps à corps

Très petites						
Bracelet de griffe	30 po	1d4	19-20/x2	-	1 kg	Perforant
Lame de botte	15 po	1d4	19-20/x2	-	500 g	Perforant
Moyennes						
Fouet barbelé*	20 po	1d8	x2	-	1 kg	Tranchant
Khopesh	20 po	1d8	19-20/x2	-	6 kg	Tranchant

* Reportez-vous à la description pour les caractéristiques spéciales.

Armes exotiques – distance

Petite						
Chakram	15 po	1d4	x3	9 m	1 kg	Tranchant

GÉOGRAPHIE

Plusieurs vies humaines seraient nécessaires pour explorer Faerûn et ses innombrables royaumes, cités-états, chaînes de montagnes, forêts et châteaux en ruine. Il suffit de regarder son climat, sa géographie ou sa politique pour comprendre que Faerûn est un continent d'extrêmes. Un individu peut quasiment tout découvrir parmi ses vastes étendues sauvages et ses myriades de cultures différentes, ces dernières regroupant collectivement plus de soixante-huit millions d'habitants. Des montagnes imposantes et des océans de verdure, des terres désolées et des forêts luxuriantes, des barbares portant armures et fourrures, des citadins décadents vêtus de soie et parfumés... toutes ces choses et beaucoup, beaucoup d'autres peuvent être rencontrées dans ce vaste pays extraordinaire.

De l'exploration de Faerûn

Un groupe d'aventuriers peut trouver d'innombrables lieux à visiter et de choses à faire parmi les dizaines de royaumes, les centaines de cités et les milliers de ruines, de repaires et de régions sauvages de Faerûn. Les héros sont les grands voyageurs et explorateurs de Toril, les quelques privilégiés qui découvrent de nouvelles terres à chaque lever de soleil et affrontent de nouveaux défis avec chaque nouvelle journée.

La carte des pages 100 et 101 indique les principales frontières politiques et les dizaines de régions qui forment Faerûn.

Les Contrées du Mitan

Bien que chaque royaume ou cité-état de Faerûn possédant une réelle importance soit décrit dans le reste de ce chapitre, le cœur de toute cette vie est concentré dans les Contrées du Mitan, la région regroupant le Cormyr, les Vaux et la Sembie.

Les nations des Contrées du Mitan partagent la même langue, leur héritage culturel et leurs structures sociales étant identiques. Ces pays ne sont pas nécessairement les plus peuplés, les plus dangereux ou les plus puissants de Faerûn, mais ils sont certainement les plus représentatifs. Des voyageurs originaires du Mitan et traversant les Contrées d'est en ouest rencontrent généralement le même type de villages, de marchands ou de seigneurs que dans leurs régions natales. Par-delà les frontières des Contrées du Mitan, les individus paraissent étranges et leurs terres sauvages, non civilisées, décadentes ou incroyablement anciennes.

De nombreux aventuriers font de longues et brillantes carrières sans jamais quitter le Mitan. Ces contrées abritent leur lot de monstres dangereux, de ruines mystérieuses et de donjons meurtriers. De sinistres organisations comme les drows, le Zhentarim, le Culte du Dragon, les Magiciens Rouges de Thay et les fiers archimages de Pénombre cherchent à étendre leur pouvoir sur les royaumes humains de ces contrées. Seuls des aventuriers courageux et déterminés pourront éloigner Faerûn d'un futur bien trop sombre.

À l'attention du maître du donjon

Vous allez découvrir des centaines d'idées d'aventures et de lieux différents dans ce vaste panorama des contrées et des populations des *Royaumes Oubliés*. Ce chapitre décrit la majorité des nations, des populations et des dangers de Faerûn, mais il peut également vous servir de guide à la création de centaines d'aventures différentes.

En premier lieu, les descriptions de ce chapitre sont organisées par région – par exemple l'Inaccessible Orient, la péninsule de Chult ou les Vieux Empires – puis par royaume, cité-état, canton ou terre tribale propre à cette région. Référez-vous à la table des matières ou à l'index pour trouver la description d'un lieu particulier.

De la lecture d'une entrée de région

Chaque royaume ou région décrit dans ce chapitre est tout d'abord présenté sous la forme d'une série d'informations :

Capitale : s'il y a lieu, la capitale du royaume ou de la région. Dans certains cas, il arrive qu'une cité ne soit pas reconnue comme le siège central du pouvoir alors qu'elle est clairement le centre politique de la région. Elles sont donc également présentées comme capitales.

Population : le nombre total de tous les humanoïdes intelligents considérés comme habitant cette région. Les pourcentages reflètent la distribution par race de la population. Si une race ne figure pas dans ces pourcentages, cela ne signifie pas forcément qu'aucun de ses membres ne vit dans la région – ils sont tout simplement trop peu nombreux pour approcher 1% de la population totale de la région. Vous remarquerez que le total des pourcentages est égal à 99%, ceci afin de confirmer la présence « d'autres races ».

À moins d'être de véritables résidents de la région concernée, les humanoïdes vivant à proximité n'ont pas été pris en compte dans le calcul des pourcentages

de la population. Par exemple, les Cornes des tempêtes et les Pics du tonnerre abritent des milliers d'orques et de gobelins qui ne sont pas de véritables résidents du Cormyr : ils n'apparaissent donc pas dans la population totale.

Gouvernement : le type de gouvernement régissant cette région. Vous trouverez les définitions à la page 156 du *Guide du Maître*. Certains des petits royaumes dirigés par des noblesses héréditaires ne sont pas suffisamment importants pour être considérés comme de véritables monarchies ; par conséquent, ils sont considérés comme des seigneuries.

Religions : les divinités dont les temples ou les fidèles sont communs dans la région. Les divinités qui ne sont pas indiquées dans ce paragraphe peuvent posséder un petit nombre de fidèles dans la région, mais ces derniers ne sont pas suffisamment bien organisés ou n'ont pas reçu l'aval du gouvernement pour développer leur croyance.

Importations : les biens généralement introduits dans la région par des marchands étrangers.

Exportations : les biens ou marchandises produits en grand nombre et vendus dans d'autres contrées.

Alignement : l'alignement général de la population vivant dans la région, le plus commun apparaissant en premier. En général, il existe au moins une ville ou cité principale de la région, considérée comme centre politique, qui se conforme à l'alignement le plus commun.

L'Anauroch

Capitale : Pénombre (aucune capitale pour les bédouins)
Population : 114 048 [sans prendre en compte la cité de Pénombre] (humains 77%, asabis 17%, gnolls 5%)
Gouvernement : magocratie (la cité de Pénombre) ; structure tribale (les bédouins)
Religions : Beshaba, Elah (Séluné), Kozah (Talos), N'sar (Kelemvor), Shar, esprits locaux
Importations : bétail, objets en bois
Exportations : épices, sel
Alignement : NM, CM, CB

L'Anauroch est une région désertique qui s'est peu à peu agrandie pour finalement séparer la partie septentrionale de Faerûn en une moitié orientale et une moitié occidentale. Également surnommé le Grand désert ou la Grande mer de sable, l'Anauroch a englouti l'ancien empire de Nétheril il y a plus de mille cinq cents ans, puis avalé les royaumes prospères qui s'étaient développés après la chute de cet empire. Pendant des générations, l'avancée incessante de l'Anauroch a détruit des royaumes et chassé les monstres vers les régions frontalières.

L'Anauroch est le plus grand des déserts de Faerûn, mais il est loin d'être véritablement désert. Une race de nobles barbares nomades, les bédouins parcourent ses étendues. Des garnisons et des patrouilles du Zhentarim contrôlent plusieurs oasis le long de la Route noire, la route commerciale serpentant depuis les ruines de Valtesh jusqu'à Llorkh en passant sous les crêtes des Pics gris. Enfin – et ce qui est peut-être le plus important – l'Empire des ombres s'est fixé au-dessus de l'enclave que l'on appelait autrefois la Mer de la soif. Pénombre, une cité nétherisse ayant échappé à la chute de Nétheril en disparaissant dans le Plan de l'Ombre, est finalement réapparue à Faerûn ; ses maîtres actuels observent attentivement la situation présente du monde et réfléchissent aux conquêtes futures qu'ils pourraient entreprendre.

Vie et société

Les bédouins, ces nomades humains qui survivent aux dangers du désert en attaquant les caravanes marchandes qu'ils attirent dans des passes isolées, établissent leurs campements à la surface de l'étendue désertique. Ils sont divisés en dizaines de petites tribus dirigées par des cheikhs dont la richesse se mesure par la taille et la vitalité de leurs troupeaux. Les bédouins voyagent d'oasis en oasis et demeurent rarement au même endroit.

Le Zhentarim a cherché pendant des décennies à créer une route commerciale sécurisée pour traverser l'Anauroch. Les routes septentrionales traversant la Haute glace sont infestées de monstres bien trop nombreux pour être éliminés et les routes méridionales sont sans cesse attaquées par des pillards humanoïdes et sujettes à l'interférence des Vaux et du Cormyr. Des années de dur labeur ont permis aux Zhents de créer une chaîne de caravansérails dans les oasis de la Lame, la partie méridionale ensablée de l'Anauroch. Les maraudeurs et les garnisons du Zhentarim ont lutté des années durant contre les bédouins, et ils contrôlent aujourd'hui les seuls endroits dans lesquels ils sont stationnés.

Comme dans de nombreux autres déserts, la vie secrète de l'Anauroch se passe sous la surface. Seuls les érudits les plus savants savent qu'une race de créatures maléfiques, les phaerimms, a été emprisonnée dans une bulle magique sous le Grand désert. Les phaerimms, autrefois tout-puissants dans les limites de leur prison de sable, sont aujourd'hui dispersés et brisés. Une race d'humanoïdes maléfiques ressemblant à des lézards, les asabis, vit également sous les sables du désert.

Les nouveaux maîtres de l'Anauroch sont les archimages de Pénombre. Leur noire citadelle – une cité-état capable de se déplacer d'un endroit à un autre et de voyager à travers les dimensions – se trouve actuellement à proximité du centre du désert. Vivant dans une société très structurée, les habitants de Pénombre consacrent leur existence à la vie de leur cité et obéissent aux princes de la cité qui sont également les mages les plus puissants du royaume. Ils ignorent les autres habitants du désert car ils ne leur trouvent aucun intérêt.

Caractéristiques géographiques principales

Bien que les étrangers considèrent le Grand désert comme une simple vaste étendue désertique, c'est en réalité une succession de différents types de déserts : des déserts de poussière longeant des steppes rocailleuses balayées par les vents, elles-mêmes bordant des toundras gelées, des montagnes inhospitalières et le gigantesque glacier connu sous le nom de la Haute glace. L'Anauroch se divise en trois régions principales : la Haute glace, la Plaine des pierres dressées et la Lame.

Les Azirrhat : ces pics rocheux et fourchus se dressent du côté est du Miroir d'At'ar. Les profondes crevasses trouant la roche mènent vers des cavernes infestées de tribus agressives d'asabis qui hantent le désert à des dizaines de kilomètres à la ronde.

La Lame : la Lame est une région dominée par des déserts de sable et un océan de grandes dunes. La région du Vide se trouve en son centre, un lieu où même les bédouins ne se rendent jamais.

La Mer de l'ombre : autrefois appelée la Mer de la soif, ce lieu était une vaste cuvette s'étendant sur des kilomètres dans toutes les directions, une étendue salée complètement vide de toute eau. Avec le retour de la cité de Pénombre, une puissante magie fut invoquée car un lac calme aux eaux claires, perpétuellement enveloppé par des brumes et des nuages sombres, repose aujourd'hui à l'endroit même où existait autrefois l'endroit le plus inhospitalier de tout Toril : des milliers de kilomètres carré de désert. La cité de Pénombre se trouve sur les rives septentrionales du lac.

Les Monts cimeterres : ces pics rocheux et noirs en forme d'obélisques séparent la Mer de la soif de l'étendue rocailleuse du Miroir d'At'ar. Ces lames de pierre noire déchiquetée se dressent au milieu d'une étendue de sable et de poussière sans qu'aucune colline, ravin ou trace de végétation n'y apparaisse. Deux défilés, la Trouée des crânes et la Route des chacals, traversent les monts.

La Saiyadarr : la Saiyadarr, une région de prairies arides dans laquelle paissent des animaux sauvages, se trouve non loin de la Mer de la soif. Cette région est le terrain de chasse favori des tribus bédouines – une véritable corne d'abondance de cent soixante kilomètres de long en plein milieu de la Lame.

Sites importants

Aucun voyage n'est véritablement sûr dans le désert de l'Anauroch. Les tempêtes de poussière, la chaleur étouffante et le froid glacial hivernal peuvent tuer les voyageurs les plus endurcis.

La cité de Pénombre (métropole, 25 000+?) : au début de l'Année de la Magie sauvage, une mystérieuse cité volante aux murs noirs et hautes tours s'est matérialisée au-dessus du Bois sanguinaire. Peu de temps après, elle s'est arrêtée à proximité des Monts cimeterres dans la partie méridionale de l'Anauroch. Son apparition a coïncidé avec l'inondation de la Mer de la soif. Les habitants de cette cité nouvellement arrivée sont les descendants des magiciens nétherisses qui avaient disparus dans le Plan de l'Ombre après la destruction de l'empire de Nétheril. Des légions de guerriers-magiciens en armure noire patrouillent les rues de la cité et les alentours, et un cercle de reflets archimages imprégnés du pouvoir des ombres dirige la cité, tout comme les princes-mages nétherisses dirigeaient autrefois ces contrées. La cité de Pénombre représente à elle seule une des plus


Frontières politiques
Valbise
Marches d'argent
La chevauchée
Côte des épées septentrionale
La frontière sauvage
Anauroch
Mer de lune
Haute-Forêt
Eauprofonde
Evereska
Vaux
Cormyr
Sembie
Îles Moonshae
Côte des épées
Contrées du Mitan Occidentales
Côte des dragons
Plaines étincelantes
Amn
Hlondeth
Îles Nélanthères
Téthyr
Lac de vapeur
Lantan
Calimshan
Royaumes frontaliers
Lapaliiya
Chult
Tashalar
Thindol
Samarach


La chevauchée
Vaasie
Damarie
Narfell
Rashéménie
Terres de la Horde
Mer de lune
Grand-Val
Impiltur
Vaux
Vaste
Thesk
Sembie
Îles pirates
Thay
Aglarond
Côte des dragons
Murghôm
Turmish
Unther libre
Chessenta
Mulhorande
Chondath
Hlondeth
Sespech
Unther occupé [par la Mulhorande]
Lac de vapeur
Veldorn
Durpar
Royaumes frontaliers
Grande faille
Estagund
Shaar
Lapaliiya
Luiren
Var le Doré
Dambrath
Halruaa
Territoire contesté
Territoire indépendant

puissantes concentrations de puissance magique de tout Toril et son arrivée impromptue inquiète les différents conseils de sages et de puissants de Faerûn.

Hlaungadath : située approximativement à soixante kilomètres de la cité en ruine d'Ascore, elle-même située aux abords nord-ouest du désert, une autre cité abandonnée se dresse au milieu des sables. Ces ruines, anciennes mais quasi intactes, abritent un clan puissant et arrogant de lamies. Les lamies rôdent à proximité des oasis, cherchant à attaquer les caravanes du Zhentarim qui font preuve de négligence ou les bédouins qui manquent de vigilance. En effet, Hlaungadath possède une réputation maléfique parmi les habitants du désert et ceux-ci l'évitent à tout prix. Les rumeurs font du chef des lamies une puissante ensorceleuse.

Histoire de la région

L'Anauroch est l'œuvre des phaerimms, une race de puissants magiciens non humains qui s'épanouit dans l'Outreterre, sous la surface même de l'endroit où se dressait Nétheril il y a plusieurs milliers d'années. Tandis que Nétheril atteignait le pinacle de sa puissance, ses ennemis secrets créèrent une terrible magie d'*absorption*, une malédiction qui dessécha les terres nétherisses et poussa les puissants archimages à partir vers des dizaines d'autres pays différents.

Les phaerimms tentèrent ensuite d'éliminer toute trace de vie de la surface de Faerûn. Heureusement, ils ne réussirent qu'à détruire l'empire de Nétheril. Afin de contenir les dommages qu'ils avaient causés, les sharns, une autre race de puissantes créatures, parvinrent à emprisonner quasiment tous les phaerimms sous les ruines de l'empire nétherisse.

Après la chute des grands magiciens de Nétheril et la fuite de leurs gens, trois états furent fondés aux frontières de l'ancien empire dans des régions n'ayant pas été touchées par la malédiction des phaerimms. Les cités d'Anaurie, d'Asram et de Hlondath survécurent des siècles durant à la disparition de Nétheril. Nourri par la fureur inhumaine des phaerimms, le désert continua cependant à gagner du terrain sur ces terres. Hlondath, la dernière nation à tomber, ne disparut que trois cents ans après que la Pierre levée avait été dressée à Cormanthor. Aujourd'hui, les trois Royaumes enfouis, c'est ainsi qu'ils ont été surnommés, sont abandonnés depuis plus d'un millier d'années. Leurs populations errèrent dans les étendues désertiques de l'Anauroch et se mélangèrent aux bédouins, des humains ayant été transportés jusque-là par magie, pour donner naissance à une culture hybride.

Les bédouins vécurent seuls dans leur désert pendant de nombreuses années car peu d'envahisseurs peuvent supporter les colères de l'Anauroch. Jusqu'au début de cette année, les phaerimms étaient toujours emprisonnés sous les sables de l'Anauroch, aiguisant leurs pouvoirs magiques tout en continuant de chercher le moyen de se libérer – mais l'apparition de Pénombre a brisé le Mur des sharns. Cela aurait pu annoncer de grands changements pour les phaerimms, si les reflets n'avaient pas été leurs pires ennemis. Cette année verra peut-être un affrontement ébranler les profondeurs de l'Anauroch. Les tentatives divinatoires concernant l'issue de la prochaine bataille n'ont pour l'instant révélé que des ombres.

Rumeurs et intrigues

Les aventuriers explorent le désert de l'Anauroch depuis des générations car ils cherchent la puissance magique de l'ancienne Nétheril ainsi que les fabuleux trésors des Royaumes enfouis. Il reste encore à savoir si les soldats et les magiciens de la cité de Pénombre prêteront attention à leurs activités et s'ils réagiront pour les arrêter... Mais il faudrait avant tout savoir ce que les reflets vont véritablement faire à Faerûn.

Un voyage dans le désert : à la fin de l'une de leurs aventures, les PJ sont tombés sur la carte d'un trésor fabuleux qui serait enterré dans le Grand désert de l'Anauroch – cette carte, réalisée par un agent du Zhentarim, fut interceptée avant qu'elle ne parvienne à Château-Zhentil. Chose curieuse, la carte était accompagnée d'une sélection de certaines prophéties d'Alaundo de Château-Suif, le sage ayant prédit qu'une catastrophe magique de grande envergure frapperait le Grand désert au cours de l'année 1372 CV.

Le créateur de la carte était apparemment surtout inquiété par le fait que Château-Zhentil n'aurait peut-être pas suffisamment de temps pour réunir un groupe d'individus puissants afin de récupérer le trésor. Ses inquiétudes se sont révélées fondées puisque les Zhents ne possèdent plus la carte. Mais les PJ ont du temps à perdre. N'est-ce pas ?

Hadrhune

Reflet de sexe masculin Mag/Aom 10/10 : FP 22 ; Extérieur de taille M (1,80 m) ; DV 10d4+10 plus 10d4+10 ; pv 77 ; Init +9 ; VD 9 m ; CA 25 (contact 15, pris au dépourvu 20) ; Att +11/+6 corps à corps (1d6+1/+1d10 froid, *bâton noir de Hadrhune*) ou +15/+10 contact à distance (sort) ; Part aptitudes d'adepte des ombres ; RM 17 ; AL NM ; JS Réf +18, Vig +12, Vol +23 ; For 10, Dex 20, Con 13, Int 21, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons : Alchimie +15, Artisanat (sculpteur sur bois) +8, Bluff +12, Concentration +24, Connaissance des sorts +25, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (plans) +25, Déguisement +12, Détection +7, Diplomatie +4, Discrétion +15, Fouille +9, Intimidation +4, Perception auditive +7, Scrutation +25 ; Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Magie de la Toile d'Ombre, Magie insidieuse, Magie pernicieuse, Magie tenace, Prodige magique, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Dans les ténèbres ou les ombres : pv 97 ; VD 15 m ; CA 29 (contact 19, pris au dépourvu 24) ; Att +13/+8 corps à corps (1d6+3/+1d10 froid, *bâton noir de Hadrhune*) ou +17/+12 contact à distance (sort) ; Part pouvoirs de reflet, aptitudes d'adepte des ombres ; RM 31 ; JS Réf +22, Vig +17, Vol +27 ; For 10, Dex 20, Con 17, Int 21, Sag 14, Cha 18.

Compétences dans les ténèbres ou les ombres : Bluff +13, Concentration +25, Déguisement +13, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +23, Intimidation +5, Perception auditive +11.

Particularités : pouvoirs de reflet : contrôle de la lumière, guérison accélérée 2, image d'ombre, invisibilité, saut d'ombre, vision dans l'obscurité, voyage des ombres. Aptitudes d'adepte des ombres : bouclier d'ombre 10 rounds par jour, défense d'ombre +3, double d'ombre, puissance magique +3, traversée des ombres, vision dans le noir, vision nocturne.

Sorts par jour : 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4. DD de base = 19 + niveau du sort, 20 + niveau du sort pour les sorts d'Enchantement, d'Illusion, de Nécromancie et ceux relevant du registre de l'obscurité.

Livre de sorts : Hadrhune est l'un des magiciens les plus puissants et influents de la cité de Pénombre, il a donc accès à une grande variété de sorts, parmi lesquels les sorts de cet ouvrage et du *Manuel des Joueurs* appartenant aux écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, ainsi que ceux relevant du registre de l'obscurité.

Possessions : bâton noir de Hadrhune (*bâton +1 de froid intense* avec *absorption d'énergie, gris manteau de Grimwald, projection d'image, poussière d'ombres*, 33 charges), *robe noire d'archimage, gants de Dextérité +6, bottes de rapidité, amulette d'armure naturelle +5, cape de résistance +5, perle de thaumaturgie* (niveau 7), parchemins de magie profane contenant *charme de groupe, domination universelle, ennemi subconscient, flétrissure, et plainte d'outre-tombe.*



Hadrhune

Illustration de Sam Wood

Froid, calculateur et maléfique, Hadrhune est parvenu à se hisser au sommet de la hiérarchie de la cité de Pénombre grâce à son talent, sa détermination et la manipulation de ses ennemis. Il est le bras droit du Très-Haut Telamont, le dirigeant de Pénombre, et il lui sert d'émissaire et d'agent personnel.

Hadrhune est un puissant magicien qui n'a pas peur de créer des objets magiques pour compléter ses sorts ou acheter les services des autres. Il espionne ses subalternes et ses rivaux, et n'hésite jamais à fournir des informations à d'autres personnes de pouvoir afin de protéger ses intérêts et d'éliminer les dangers potentiels. Hadrhune est très curieux du monde qui l'entoure et utilise fréquemment des objets ou des sorts de divination pour en apprendre davantage sur les terres avoisinantes. Il est certainement le reflet le plus informé des événements se déroulant dans les Contrées du Mitan et il a lui-même proposé d'éliminer les cités proches qui risqueraient de découvrir leur retour. En effet, il comprend le danger que les jeteurs de sorts et les aventuriers des temps modernes représentent à l'égard des projets de son peuple. Ses agents explorent Faerûn à la recherche de renseignements sur les ruines de Nétheril et d'informations sur les jeteurs de sorts de renom.

Toujours ambitieux, Hadrhune a projeté de se faire nommer gouverneur de Thay ou du Nord lorsque les reflets auront conquis Faerûn ; il espère ainsi pouvoir explorer la magie des Magiciens Rouges ou découvrir les trésors cachés dans Montprofond. Bien qu'il soit encore relativement jeune, il a l'intention de faire suivre à son corps la voie de la nécromancie lorsque celui-ci commencera à lui faire défaut.

L'objet magique caractérisant Hadrhune est le bâton noir qu'il utilise pour punir ses serviteurs incompétents ou repousser les attaques des princes envieux. Bien que son comportement soit plutôt calme et réservé, il a pris l'habitude de presser son pouce sur le bois de son bâton lorsqu'il est perturbé – une rainure y est même apparue. Cette rainure laisse parfois « échapper » une énergie noire mais inoffensive.

Le Bief de Vilhon

Capitale : aucune
Population : 5 505 840 (humains 95 %, nains 2%, elfes 1%, hommes-lézards 1%)
Gouvernement : plusieurs royaumes et cités-états indépendantes
Religions : Eldath, Heaum, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr
Importations : métal
Exportations : chevaux, esclaves, pierre, poisson, vin
Alignement : N, LN, LB

Cette région emprunte son nom à l'étendue d'eau appelée Bief de Vilhon, un long bras méridional de la Mer des étoiles déchues. La région englobe une bonne part du rivage sud de la Mer des étoiles déchues, depuis l'embouchure du Bief à l'ouest, au nord à l'embouchure de la Rivière des pluies et au sud jusqu'aux Plaines dorées. Cette terre riche et fertile est divisée en cités-états antagonistes et en nations mesquines. Malgré son instabilité, le Bief de Vilhon demeure vital pour tout Faerûn, car il constitue le trait d'union commercial entre le Lac de vapeur, le Shaar et le reste du monde, via ses ports bordant la Mer des étoiles déchues.

Grâce à un climat subtropical et humide, les températures du Bief de Vilhon descendent rarement assez pour qu'il y gèle, les chutes de neige s'y faisant rares, contrairement aux fortes bourrasques d'hiver. Le printemps démarre tôt et l'été impose très rapidement ensuite ses températures brûlantes et son oppressante humidité. L'automne apporte un peu de fraîcheur et un déclin de l'humidité, mais une journée automnale au Bief de Vilhon peut s'avérer aussi chaude que le plus beau jour d'été dans des régions plus septentrionales.

Les trois nations importantes du Bief de Vilhon sont le Chondath, le Sespech et le Turmish. En outre, un grand nombre de cités-états indépendantes et d'entités administratives locales se partagent la région.

Vie et société

La plupart des sages reconnaissent le Bief de Vilhon comme le brouet originel depuis lequel les vagues d'humains se répandirent pour conquérir et occuper Faerûn. Une partie de cet esprit aventurier demeure vivant dans le Bief ; en effet, nombreux sont ceux qui en sont issus et quittent leur patrie pour chercher fortune en tant que mercenaires. Le peuple du Bief se montre plutôt accueillant envers les étrangers, car ils sont porteurs de nouvelles ou représentent des partenaires commerciaux potentiels.

Les jeteurs de sorts seront bien avisés de garder un profil bas dans le Bief de Vilhon, où les mages ont la réputation de faire un usage capricieux de leurs pouvoirs. Le peuple du Bief goûte peu l'étalage clinquant de magie ou ceux qui lancent leurs sorts de manière inconsidérée.

Pour une population si civilisée et sophistiquée, le peuple du Bief de Vilhon montre un respect remarquable pour la nature, qui est dû en partie à l'histoire de la région, marquée par les épidémies et les éruptions volcaniques, et en partie à l'influence de l'Enclave d'émeraude. Cette organisation druidique, fondée en 374 CV et dont le quartier général se trouve sur l'île d'Ilighôn, à l'embouchure du Bief de Vilhon, s'efforce d'imposer au développement de la civilisation un rythme que la nature peut supporter.

Les détails géographiques et les sites décrits ci-dessous n'incluent que ceux ne faisant pas partie des territoires du Chondath, du Sespech ou du Turmish (voir la description de ces régions, plus loin).

Caractéristiques géographiques principales

Le Bief de Vilhon en lui-même constitue le relief le plus marquant de la région, avec les îles et les montagnes qui l'entourent. Ce bras profond de la Mer des étoiles déchues s'étend au sud-ouest depuis les Yeux de Silvanus jusqu'aux Flancs hasardeux et aux Montagnes fourchues. Ses deux affluents majeurs sont les fleuves Naga et Mésange.

Bain profond : le plus vaste lac d'eau douce du Bief de Vilhon. Les ruisseaux dévalant les Montagnes fourchues et les Flancs hasardeux l'approvisionnent en eau fraîche et claire. Son principal affluent est le fleuve Mantelhiver. Le lac regorge de poissons et un dragon-tortue massif en a fait son antre, près de Surkh.

Bois humides : vaste marais souvent enveloppé de brume, qui abrite de temps à autres des bandits sévissant sur les voies commerciales qui mènent d'Assam au nord. La brume dissimule également de petits villages d'hommes-lézards, d'halfelins et d'autres humanoïdes, dont aucun ne souhaite être impliqué dans les affaires du Bief de Vilhon.

Montagnes fourchues : s'élevant depuis la côte méridionale du Bain profond, elles tiennent leur nom du large gouffre dans lequel le Mantelhiver se jette depuis le Bain profond. Plusieurs tribus de races apparentées à celle des gobelins peuplent cette chaîne sauvage et désolée, mais elles passent le plus clair de leur temps à s'entre-déchirer. Une bête fauve de grande taille hante les aiguilles et les plus hautes vallées des Montagnes fourchues, prête à déchiqueter le premier gobelinoïde imprudent ou le chasseur du dimanche suffisamment ahuri pour venir la traquer.

Plaines étincelantes : vaste prairie d'herbe sèche, qui tient son nom des vagues de chaleur tremblante qui s'en élèvent durant presque toute l'année. C'est là que s'étendent les villes humaines d'Assam, de Lheshayl et d'Ormath, ainsi que les nombreuses tribus de centaures et de wemics, parmi lesquelles la tribu wemic Tenpaw est la plus connue. La population totale du territoire atteint environ 423 000 habitants.

Yeux de Silvanus : îles jumelles gardant l'entrée du Bief de Vilhon. Ilighôn, l'île occidentale, accueille l'organisation de l'Enclave d'émeraude. Crêtevague, l'île orientale, est recouverte d'une forêt vierge bruissant d'animaux sauvages et de monstres.

Les îles dérèglent entièrement les sextants des navires, obligeant les marins à recourir à la navigation à vue et au fil à plomb. Cette anomalie magnétique semble d'origine entièrement naturelle. Des récifs dangereux cernant les deux îles, le seul passage praticable entre elles deux est constitué par le Détroit de Silvanus, entre Ixinos et Crêtevague à l'est et Ilighôn à l'ouest.

Sites importants

Bien que leur statut varie, ces villes sont actuellement indépendantes.

Assam (grande ville, 6 513 habitants) : la ville la plus au nord des Plaines étincelantes, et pourtant à plusieurs lieues au sud de la limite septentrionale des plaines, elle s'étend sur la rive sud de la Rivière des pluies, à l'endroit où la route d'Ormath la traverse par un large gué. Non fortifiée, Assam est dirigée conjointement par les cités-états de Lheshayl et d'Ormath. Ville marchande, elle ne vit

que pour le commerce : des caravanes, des roulottes et des troupeaux d'animaux l'encerclent comme une armée en faisant le siège.

Le conseil qui la régente est composé de délégués venant de Lheshayl et d'Ormath. Le maire actuel se nomme Honlinar Tempête (humain LN, Gue7), un habile politicien sachant éviter les ornières. Honlinar est au service de Lheshayl et d'Ormath et satisfait ses maîtres en intervenant avec diligence à chaque interruption des flux commerciaux.

Hlondeth (métropole, 45 360 habitants ; population totale sur le territoire : 453 600) : cité fortifiée indépendante qui a la mainmise sur la route principale (l'Holondar) à l'ouest du Turmish, et port bien situé, directement en face d'Arrabar, la capitale du Chondath. Hlondeth est une vieille métropole étonnante par son architecture à dominance ophidienne et rehaussée de marbre vert étincelant en provenance des Orsraunes. Cette magnifique pierre constitue la production la plus réputée de la cité et elle est vendue à la fois sous la forme de statues sculptées et en blocs non dégrossis.

Depuis 527 CV, Hlondeth est surnommée la « cité des serpents ». Elle souffrit des multiples assauts menés par les kobolds des Orsraunes. Après une dizaine de jours, les défenseurs de Hlondeth fléchirent et tout sembla perdu jusqu'à ce qu'un noble de la cité appelé Shevron Extaminos n'émerge de sa résidence fortifiée à la tête d'une masse de serpents. La contre-attaque de Shevron mit fin au siège et força les kobolds à s'enfuir. Il fut tué au combat et enterré avec les honneurs dus à un héros de sa trempe.

Depuis, la famille Extaminos est à la tête de la cité. Rien n'altère son pouvoir, pas même le mélange avec le sang yuan-ti. La ville est actuellement dirigée par Dediana Extaminos (femelle demi-yuan-ti LM, Ens10), une demi-yuan-ti à la queue de serpent et dépourvue de jambes.

Elle semble observer des règles de gestion plutôt permissives, car la cité demeure prospère et entretient de bonnes relations avec le Chondath et le Turmish tout à la fois, bien que Hlondeth veille jalousement sur son indépendance.

Lheshayl (grande ville, 7 165 habitants) : cité située à l'extrême ouest des Plaines étincelantes et qui produit des chevaux plus nombreux et plus racés qu'Ormath et Assam réunies. Lheshayl est dirigée par le chef Entawanata (humain CN, Gue5), dernier représentant d'une longue lignée de chefs.

Nimpeth (cité, 12 375 habitants ; population totale du territoire : 25 700) : réputée pour son vin (son vignoble compte parmi les plus prisés de Faerûn), ses mercenaires et son commerce d'esclaves. Le trafic fluvial en provenance du fleuve Naga s'arrête à Nimpeth avant de s'aventurer sur la Mer des étoiles déchues ou de progresser vers d'autres cités du Bief de Vilhon.

Ormath (grande ville, 6 513 habitants) : des trois cités occupant les Plaines étincelantes, Ormath est la plus susceptible d'entrer en guerre à la plus triviale insulte. La cité vit au rythme du trafic animant la Folie du piquier (route se dirigeant vers l'ouest de Hlondeth) et contrôle la jonction entre cette dernière et la route menant au nord. Ormath partage le contrôle d'Assam avec Lheshayl et n'aimerait rien de mieux que d'en obtenir le pouvoir intégral. Toutefois, il est peu probable que Lheshayl souscrira à une telle évolution.

Le dirigeant actuel d'Ormath est le seigneur Quwen (humain LN, Gue11), montagne de muscles et véritable guerrier. Il mène fréquemment des patrouilles hors de la cité, pour débarrasser les routes des bandits. Le seigneur Quwen se laisse gagner par l'inquiétude depuis qu'on lui a rapporté que des homme-lézards hostiles avaient élu domicile dans les Bois humides.

Sapra (ville importante, 3 226 habitants) : située sur l'île d'Ilighôn, elle est devenue le refuge d'êtres fuyant les magiciens. Les druides de l'Enclave d'émeraude accordèrent à la ville un lopin de terre fixe et ne tolèrent pas qu'il s'accroisse ne serait-ce que d'un centimètre. La cité est donc surpeuplée. Un conseil à temps partiel de six anciens, se réunissant deux fois par mois ou plus selon les événements, dirige la cité. Le chef actuel en est le maire Thomas Drapecairn (humain NB, Exp4), le forgeron de la cité.

Surkh (grande ville, 9 770 habitants) : tous les citoyens de cette ville située sur la côte nord du Bain profond sont des homme-lézards. Ceux-ci restent entre eux, bien qu'ils entretiennent des relations cordiales avec l'Enclave d'émeraude, Nimpeth et Lheshayl. Ils pêchent dans le Bain profond et s'aventurent rarement sur les territoires humains tout proches. Rien ne menace leur isolement, hormis un antique dragon-tortue tapi au fond du lac. Nombreux sont ceux qui considèrent que mourir entre ses dents est un honneur, mais ne se jettent pas à l'eau pour autant.

Malgré la politique isolationniste de Surkh, les gens du Bief de Vilhon la craignent, car il est bien connu que tout humanoïde reconnu coupable d'un crime grave à cet endroit sera mis à mort, puis servi sur un plateau au roi Griss'tok (mâle homme-lézard CN, Bbr9), qui règne sur la cité. Les visites qu'il reçoit sont rares, car il ne parle que le draconien. Le combat de gladiateurs est plutôt populaire à Surkh et ceux qui sont prêts à risquer de finir comme plat de résistance s'ils perdent peuvent gagner encore plus d'argent ici qu'à Reth (cf. *Le Chondath*, plus loin).

Histoire de la région

La première colonie enregistrée dans le Bief de Vilhon était la cité d'Alaghôn, actuellement capitale du Turmish. Vers -37 CV, Alaghôn était un port florissant. Son succès marqua les débuts du commerce et de la prospérité du Bief de Vilhon tout entier, alimentant le développement de plusieurs cités-états belliqueuses, chacune tentant de s'approprier autant de débouchés commerciaux et de territoires que possible.

Des vagues de pionniers venant du Bief de Vilhon fondèrent la nation moderne de Sembie et tentèrent de mettre la main sur le Vaste après la chute du royaume nain qui y avait élu domicile. Les rivalités commerciales et l'expansionnisme à l'intérieur même du Bief de Vilhon furent également la cause de nombreuses guerres, comme les puissants états du Chondath et du Turmish se faisaient mutuellement concurrence et les petites cités-états apparaissaient alentour. Des alliances versatiles et des conflits intestins bloquèrent les deux géants dans une voie sans issue. Les cités indépendantes du Bief de Vilhon tombèrent sous la coupe du Turmish ou du Chondath, mais, avec le temps, parvinrent à s'en dégager.

Le Bief de Vilhon a subi de nombreuses et soudaines épidémies au cours des siècles, du fait de son climat chaud, de ses activités commerciales et de la surpopulation de ses cités. La première grande contagion se répandit dans la région en 75 CV, durant l'Année de la Mort tenace. La moitié de la population humaine du Bief de Vilhon fut décimée par l'épidémie qui ravageait les cités. Une autre d'entre elles s'abattit en 902 CV, lorsque la nation de Chondath, alors très puissante, entamait sa cinquième année de guerre civile. Les magiciens des cités d'Arrabar et de Hlath, tentant de mettre un terme au conflit, laissèrent échapper une magie nécromantique ancienne qui ravagea les deux tiers de la population de la vallée du fleuve Mésange et fut à l'origine d'une vague de panique submergeant le Bief de Vilhon tout entier. La Guerre pourrissante renforça la haine envers les magiciens consécutive aux événements et scella l'indépendance du Sespech, qui faisait alors encore partie du Chondath.

Le Bief de Vilhon d'aujourd'hui est pétri de commerce et d'intrigues. Les cités-états indépendantes surveillent activement leurs puissants et imposants voisins, les grandes nations s'épient mutuellement et tous se tiennent sur leurs gardes face aux elfes et à l'Enclave d'émeraude.

Le chondath

Capitale : Arrabar
Population : 1 982 880 (humains 96%, elfes 2%, nains 1%)
Gouvernement : confédération de cités-états
Religions : Heaum, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukyne
Importations : métal
Exportations : bois de construction, épices, mercenaires, sel
Alignement : N, LN, NM

En s'attardant sur le Chondath actuel, une poignée de cités-états et de villes disséminées le long de la côte méridionale de la Mer des étoiles déchues, il est difficile de croire que c'est la même nation qui a donné naissance aux marchands ayant fondé la très dynamique nation de Sembie. La plupart des autres cités du Bief de Vilhon faisaient autrefois partie de son empire ou subissaient la loi de ses cruelles armées. À présent, le Chondath n'est plus qu'une terre desséchée par sa déchéance, les ambitions dévorantes de ses dirigeants et les ennemis qui l'entourent.

Les activités commerciales y entretiennent un flot constant de marchandises en provenance de lointains territoires et imposent une plus grande acceptation des différences de coutumes et des étrangers que ne pourraient l'espérer ses visiteurs.

Vie et société

Les Chondathiens sont généralement minces et leur teint mat s'auréole de chevelures brunes allant du châtain tirant sur le blond au noir presque total. Ils

ont les yeux verts ou noisette. Ils se montrent plutôt tolérants envers les elfes et les demi-elfes, mais ne les apprécient pas pour autant et les non-humains en général forment une minorité discrète au sein de la nation.

La plupart des Chondathiens passent leur vie à fomenter des complots, à manipuler dans l'ombre et à entretenir des liens commerciaux (ou du moins des investissements dans des affaires menées par d'autres) avec de lointaines nations. Ils s'escriment à imposer un contrôle parfait sur leur voix, leur visage et leurs manières afin de ne laisser entrevoir que des émotions choisies avec soin.

Les Chondathiens se méfient des magiciens et de l'usage imprudent de la magie. Ils pensent qu'Arrabar recèle encore des forces magiques pouvant déclencher des épidémies et qu'un fou notoire pourrait bien réveiller dans le futur. Ce sont des gens belliqueux, amateurs de longue date de l'art cynégétique. Leurs atours sont variés, puisqu'ils sont inspirés des costumes de tout Faerûn, mais les armures et les couvre-chefs de cuir sont communs, du fait du climat chaud et humide qui règne dans le pays.

Caractéristiques géographiques principales

Le territoire du Chondath s'étend depuis le Bois du Mésange au nord-est jusqu'au fleuve Naga à l'ouest et au sud jusqu'au fleuve Arran, bien que son emprise politique sur la région dans sa totalité soit remise en question.

Bois de Chondal : large étendue boisée au sud du Chondath, il sort de l'ordinaire dans le sens où son orée continue de s'élargir, particulièrement au nord. Des satyres et des centaures y demeurent, de même que diverses créatures végétales telles que des tertres errants et des tendriculaires. Le gui et d'autres plantes parasites y sont communs, toutes sortes de champignons et autres mousses. Les druides qui vivent au cœur du Bois de Chondal sont des derviches barbares et coléreux aussi prompts à s'en prendre à des paladins qu'à des orques pour défendre leurs pénates.

Un groupe d'elfes assez important a également élu domicile dans le Bois de Chondal. Ces elfes sauvages ne rejoignirent jamais la Retraite et ils restent à présent tapis dans les profondeurs du bois, prêts à repousser tout empiétement humain. De discrets halfelins sagespectres habitent également les bois et forment un peuple barbare divisé en clans nomades au plus profond de la forêt.

Sites importants

Les cités du Chondath constituent aujourd'hui ses traits les plus significatifs.

Arrabar (métropole, 61 012 habitants) : ancienne et tentaculaire cité, c'est la capitale d'un empire en phase de réduction. Malgré son grand âge, la métropole est propre et bien entretenue. Ses habitants sont des pêcheurs, des marchands, des artisans et des mercenaires. Parmi ces derniers, des membres de compagnies de mercenaires se reposent à Arrabar entre deux missions et d'autres, appartenant à des armées privées, y sont stationnés en permanence.

Arrabar délimite l'extrême ouest de ce qui est appelé le Couloir d'émeraude, la route qui traverse entièrement le Chondath, pour aboutir à Hlath. La Route dorée qui vient du sud se termine également là. Les deux voies et la situation géographique d'Arrabar au sein du Bief de Vilhon en font un carrefour commercial et alimentent les coffres du Chondath.

L'édifice le plus resplendissant de la cité est le Généron, le palais où gouverne le seigneur d'Arrabar et de tout le Chondath, Eles Wianar (humain NM, Mag13/Acm1). Il s'agit d'un dôme imposant étincelant d'or et d'argent, encerclé de baraquements et de contreforts qui abritent l'armée personnelle de Wianar. Le long des murs extérieurs de la cité s'alignent diverses maisons de nobles, dotées chacune de leur propre armée. Arrabar accueille tant de forces armées qu'elles pourraient semer la zizanie partout. Bien que les roturiers d'Arrabar se méfient autant des magiciens que les autres habitants du Bief de Vilhon, Eles Wianar ne partage pas leur aversion et a accordé le droit aux Magiciens Rouges de s'octroyer une enclave dans sa ville.

Hlath (cité, 23 969 habitants) : port actif dirigé par le seigneur Darvis Shennelm (humain CN, Gue14). Il exporte principalement le bois de construction tronçonné dans le Bois du Mésange tout proche, une activité que l'Enclave d'émeraude contrôle de très près. Hlath est figée dans un conflit commercial mineur avec Iljak au sujet du passage des produits en provenance de la Vieille route. Il est facile pour les mercenaires et les aventuriers de trouver du travail ici en tant que gardiens de caravanes (ou de pilleurs des mêmes caravanes).

Iljak (cité, 17 432 habitants) : port central qui a brûlé entièrement trente ans auparavant, à la suite d'une violente guerre commerciale. Ses murs nouvellement et entièrement reconstruits, la cité ne s'y fera pas reprendre une nouvelle fois.

Les principales industries d'Iljak sont la pratique de la pêche et l'agriculture. Ses champs produisent diverses céréales qui cheminent finalement à travers tout le Chondath. Le joug du gouverneur Anton Yinoran (humain NM, Gue13) est plutôt tolérable selon les standards chondathiens. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il n'est qu'un pantin d'Arrabar, ce qu'il nie farouchement.

Reth (métropole, 63 191 habitants) : située à l'extrême nord de la côte du Chondath, la cité obtint son indépendance du Chondath pendant la Guerre pourrissante et entretient aussi peu de contact avec ce pays qu'il lui est possible. Jadis célèbre pour ses centres d'entraînement destinés aux gladiateurs, Reth organise toujours des combats de gladiateurs une fois par semaine dans ses vastes arènes. La plupart d'entre eux sont des aventuriers indépendants en quête de renom et de richesses et bon nombre d'entre eux y accèdent par ce biais.

Les principales industries de Reth sont la pêche, l'exploitation de carrières et le débit de bois. Cette dernière ayant été la cause de tensions entre Reth et l'Enclave d'émeraude, la cité abandonne progressivement l'industrie du bois. Sa principale exploitation en la matière est le Bois du Mésange, qui est assez éloigné et ce commerce s'avère trop peu profitable pour mériter de braver la colère des druides.

Reth est gouvernée par un maire élu librement qui gère les préoccupations de ses citoyens. Le véritable pouvoir est entre les mains des Sept Sénateurs, des autocrates qui s'occupent chacun d'un aspect particulier de la politique. Pendant ce temps, le Zhentarim a entamé des tractations avec les représentants du gouvernement municipal afin d'établir une tête de pont à Chessenta, à la fois politique et également au travers du temple de Baine qui s'y trouve.

Shamph (métropole, 32 685 habitants) : connue sous le nom de « cité carrefour » du fait de sa localisation à la jonction de la Voie d'émeraude et de la Vieille route menant vers le sud, c'est une cité prospère qui bénéficie énormément de la guerre entre Iljak et Hlath. Les marchands venant du sud y vendent leurs produits à la hâte plutôt que de pénétrer dans la zone de conflit. Les commerçants de Shamph s'empressent alors de revendre ces biens aux plus offrants. Tian Redown (humain LN, Rou11), le maire, s'efforce de faire durer la situation, et donc la guerre.

Histoire de la région

Le Bief de Vilhon est régulièrement trop densément peuplé, malgré un rendement agricole prodigieux. Par conséquent, il a fait l'objet de nombreuses guerres et a donné naissance à d'innombrables mercenaires et marchands cherchant fortune hors de ses frontières. Le Chondath fut fondé en 144 CV par l'influence croissante de la riche cité d'Arrabar, dont les seigneurs bâtirent la Voie d'émeraude menant à Shamph et enfin, à Hlath.

Cette route permet à Arrabar de rassembler les terres et les cités sous sa coupe. Cinq cents ans plus tôt, le Chondath constituait l'un des empires marchands les plus puissants de Faerûn, s'étendant jusqu'à la Sembie d'aujourd'hui. La grandeur du Chondath fut ébranlée sur le champ de bataille. D'abord débuta un bref conflit au cours duquel le Chondath fut vaincu avec une aisance humiliante par les elfes de Cormanthor, puis fut ensuite forcé d'abandonner sa province septentrionale et ses ressources en bois de construction. Tout de suite après commença l'horrible Guerre pourrissante qui opposa les riches cités côtières d'Arrabar, de Hlath et de Reth. La guerre se termina lors de la Bataille des champs du Mésange en 902 CV par le massacre des meilleurs guerriers du Chondath et une épidémie magique galopante. Le pays fut réduit à une somme de cités disséminées et indépendantes, ayant appris depuis à se méfier des étrangers porteurs de maladies et de la magie puissante sous toutes ses formes.

Le Chondath est à présent une bande côtière de cités-états qui tournent le dos au désert près du Bois de Chondal hanté par les monstres. La côte est du fleuve Mésange est une terre barbare où les mercenaires se chamaillent sans fin, où les loups et les leucrottas errent autour de fermes délabrées et dévorent les morts n'ayant pas reçu de sépulture. Le seigneur étincelant d'Arrabar gouverne officiellement toutes les terres comprises entre les fleuves Arran et Mésange, mais les cités d'Orbrech et de Timindar, ainsi qu'une quarantaine d'autres agglomérations ne sont plus que ruines ou sont dirigées par d'autres seigneurs aventuriers indépendants. Ceux-ci vivent chichement de la chasse, des pillages, du commerce et n'ont cure des décrets émis par « l'étincelante Arrabar ».

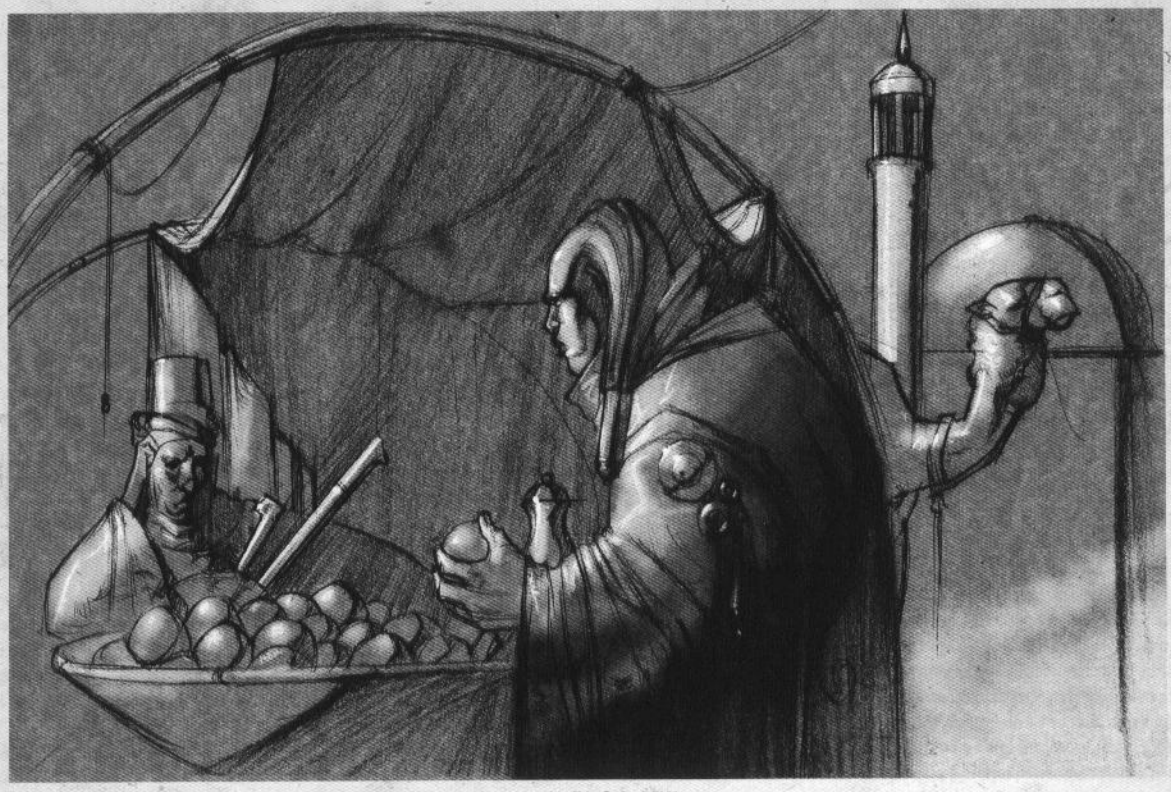


Illustration de Carlo Arellano

Bazar du Bief de Vilhon

Eles Wianar a hâte que le Chondath retrouve sa gloire de jadis, un projet soutenu par bon nombre de ses concitoyens, même s'ils ne portent pas particulièrement Wianar dans leur cœur. En effet, il s'agit d'un homme froid et calculateur, possédant son propre réseau d'espions qui couvre tout le Bief de Vilhon. Il n'intervient jamais pour faire cesser les intrigues qui divisent les nobles, les laissant même s'entre-déchirer tant qu'il leur sied (et qu'ils peuvent se le permettre financièrement), du moment que c'est *en dehors* d'Arrabar. Il sait pertinemment que de telles querelles, tant qu'elles occupent les seigneurs, font une heureuse couverture pour ses propres agissements contre les terres et les cités indépendantes entourant le Chondath.

Rumeurs et intrigues

Dans l'état de décrépitude actuel du Chondath, de puissants aventuriers pourraient facilement se faire un nom en nettoyant le territoire et en se l'arrogeant ensuite.

Combustion externe : au cœur du Bois de Chondal, des explorateurs découvrent d'anciennes tours de pierre à présent tombées à bas et dont les caves sont remplies de pièces d'or. Le trésor est préservé par une magie étrange et dévastatrice qui fait perdre la raison aux magiciens et enflamme les autres comme des torches. Eles Wianar a lancé un appel aux aventuriers volontaires pour braver « un danger minime » afin qu'ils lui en délivrent un rapport à Arrabar.

Certains Chondathiens affirment que le trésor de la rumeur est une pure invention et que le seigneur recrute de redoutables aventuriers dans un autre but. D'autres maintiennent que les ruines dissimulent une sorte de monstre puissant et féru de magie ou encore une brande d'aventuriers que le seigneur tient à éradiquer, mais nul trésor. Quelle que soit la vérité, les aventuriers affluent à Arrabar et Wianar passe tranquillement des accords avec eux, avant qu'ils ne se mettent en marche.

Le sespech

Capitale : Ormpetarr
Population : 952 560 (humains 96%, nains 2%, elfes 1%)
Gouvernement : baronnie féodale dont le baron est élu
Religions : Eldath, Heaum, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukyne
Importations : métal
Exportations : chevaux, mercenaires, sel
Alignement : LB, NB, N

Le Sespech est une baronnie située à l'extrême sud-ouest du Bief de Vilhon. Autrefois compris dans le Chondath, le Sespech maintient son indépendance par sa puissance navale et ses talents diplomatiques.

Le baron Aldorn Thuragar (humain LN, Gue12), quelquefois appelé « Broyeur d'ennemi », est à la tête du Sespech. Jadis un aventurier courageux, Thuragar s'appuie sur plusieurs de ses vieux compagnons de périple, l'Alliance de fer, pour gouverner le pays.

Vie et société

Les habitants du Sespech sont grands et ont le teint mat comme les gens du Chondath, à l'est. Certains taillent leur barbe assez court, mais la plupart se rasent régulièrement. Les guerriers du Sespech sont des cavaliers émérites et leur cavalerie n'est surpassée que par celle de Lheshayl. Du fait du danger permanent que représente le Chondath, tous les jeunes hommes du Sespech effectuent un service militaire d'au moins six ans et peuvent être rappelés à tout moment par la suite. Le Sespech a besoin de tous les soldats pouvant servir à impressionner l'adversaire.

La magie est encore plus suspecte au Sespech que partout ailleurs dans le Bief de Vilhon. Toute personne se servant de la magie à l'encontre d'une autre s'expose à une exécution expéditive.

Le droit à l'information a toujours été important au Sespech. Deux fois par mois, les cités du Sespech organisent des rassemblements municipaux pour discuter des orientations politiques récentes et d'autres sujets d'intérêt public. Un représentant de la cour du baron Thuragar assiste à chacun d'entre eux et, dans de rares cas, c'est Thuragar lui-même qui s'y présente.

Caractéristiques géographiques principales

Le Sespech s'étend depuis le fleuve Arran à l'est jusqu'au fleuve Naga à l'ouest et au sud jusqu'aux Plaines dorées.

Mare au naga : un grand nombre de nagas aquatiques vivent à l'extrême sud de ce profond lac. Selon les termes d'un antique accord, les nagas se cantonnent à la partie sud du lac, tandis que les humains en occupent le nord. Une ligne de balises flottantes et immergées, auxquelles sont associés des sorts de *flamme éternelle*, en définit les limites. De nombreux nagas nés dans le lac remontent le fleuve Naga pour nicher dans les profondeurs du Bois de Chondal.

Plaines dorées : elles tirent leur nom de la haute herbe dorée qui les recouvre. Ces terres fertiles comprennent toute la région située entre les fleuves Naga et Arran.

Sites importants

Le Sespech est pris en étau entre deux vastes forêts – le Bois de Chondal et le Bois d'hiver – et deux grands fleuves, l'Arran et le Naga. Son peuple a colonisé les rives nord de la Mare au naga.

Elbulder (cité, 12 701 habitants) : la Vieille route menant au nord depuis Torsch alimente Elbulder par un flux régulier de voyageurs et de marchandises. Les âmes aventureuses qui poursuivent la route en passant par le Bois de Chondal considèrent la cité comme un lieu d'étape bienvenu, même si ses habitants se laissent rarement impressionner par les récits de leurs rencontres avec des elfes sauvages ou des monstres sylvestres.

L'actuel maire d'Elbulder se nomme Gavilon Jostins (humain NB, Mag16). C'est un ancien aventurier qui reprit les rênes de la cité lorsque le baron Aldorn Thuragar prit la tête du Sespech. Peu de temps après l'arrivée de Gavilon à Elbulder, des troupes du Chondath tentèrent une percée sur la cité. Gavilon repoussa les soldats grâce à des sorts de *boule de feu* et d'*éclair* et les citoyens d'Elbulder réalisèrent alors qu'il pouvait s'avérer utile de s'entourer de magiciens.

Fort Arran : avant-poste surveillant la route qui mène au sud jusqu'au cœur du Sespech et gardant un œil constamment rivé sur le Chondath. Si une guerre s'annonçait, Fort Arran pourrait bien en subir la première bataille. La garnison stationnée à cet endroit est chargée de retarder les Chondathiens, jusqu'à ce que des messagers puissent être dépêchés vers Mimph, Elbulder et Ormpetarr. C'est un très grand honneur que de servir à Fort Arran.

Le général Marcius Halldepierre (nain LB, Gue11) y est à la tête d'une garnison de mille soldats. Marcius a servi sous les ordres du baron Thuragar et du seigneur maire Gavilon d'Elbulder du temps de leurs activités d'aventuriers, mais aucun des trois ne s'étendra sur ces expéditions en public.

Mimph (métropole, 27 518 habitants) : à quelques milles nautiques seulement d'Arrabar, les deux cités n'en sont pas pour autant les meilleures amies du monde. Les commerçants prennent généralement soin de faire leurs affaires dans l'une ou l'autre des cités à l'exclusion de l'autre. De temps à autre, des navires d'Arrabar abordent les vaisseaux cinglant vers Mimph pour confisquer leur cargaison. Ces actes de piraterie ont motivé le baron Thuragar pour créer sa propre marine, basée à Mimph.

Bien qu'aucune route ne relie Mimph au reste du Sespech, la cité propose un volume non négligeable de marchandises étrangères, en particulier du fait que certains marchands se méfient du Chondath. Les caravanes quittent la Vieille route à Ormpetarr et soit traversent par voie de terre, soit transfèrent leur chargement à bord de navires qui croisent sur la Mare au naga jusqu'au Bief de Vilhon.

Le suzerain actuel de Mimph est l'amiral Kalisa Tauno (femelle demi-elfe de la lune NB, Rôd14 de Lurue), l'un des rares hauts représentants du Sespech à ne pas avoir été un compagnon d'aventures de Thuragar. Le grand prêtre de la plus récente église de la cité se nomme Marasa Ferrentio (humaine LN, Prê16 de Heaum), ancienne prêtresse de L'Alliance de fer.

Ormpetarr (métropole, 55 037 habitants) : capitale du Sespech, où siège le baron Thuragar en personne, de même que la plus grande partie des forces militaires du pays. Ancienne métropole fortifiée, sur la rive est de la Mare au naga, elle vit majoritairement du commerce, de l'élevage de chevaux, de la pêche et de l'agriculture. Ormpetarr régule tous les échanges empruntant la Route dorée depuis Innarlith et se pose également en centre financier.

La cité n'est pas des plus paisibles. En effet, des bandits en pillent les caravanes, le baron fait l'objet de multiples tentatives d'assassinat et les activités de la guilde des voleurs de la cité se soldent souvent par des confrontations sanglantes dans les rues et les échoppes. Haskar Corintis (humain LM, Rou15/Asn2/Vog2), son chef actuel, en est seul responsable. Il n'a que mépris pour les efforts du baron visant à ramener l'ordre dans la cité. Incidemment, c'est le Chondath qui finance ses activités, mais Haskar agirait de la même manière contre le baron si aucune puissance étrangère ne l'entretenait.

Histoire de la région

Les dirigeants du Chondath envoyèrent des colons sur le site qui allait prendre le nom de Sespech aux environs de 150 CV pour s'assurer une réserve de chevaux destinée à sa cavalerie. Le commerce naissant au sud favorisa la croissance rapide de ces nouvelles agglomérations et le Sespech prospéra au même rythme que le Chondath pendant des décennies entières. Il se déclara indépendant du Chondath à l'occasion de la Guerre pourrissante et, depuis cette date, n'a cessé d'être occupé par un certain nombre d'armées rebelles et d'aventuriers.

Le baron Thuragar prit le pouvoir après une mystérieuse succession d'assassinats ayant poussé le dernier baron en date à chercher refuge auprès du

Gaulauntyr « Langue glorieuse »

Le dragon de cuivre femelle Gaulauntyr avait sa petite réputation jadis, mais était surtout connue comme une voleuse de pierres précieuses et de nourriture extrêmement efficace dans les environs d'Eauprofonde. Elle quitta il y a peu son ancienne zone de prédilection, à la suite d'une spectaculaire bataille nocturne au-dessus de la cité des splendeurs, qui impliquait deux dracoliches hostiles, plusieurs magiciens appartenant à la fois à l'Ordre vigilant d'Eauprofonde et au Culte du Dragon (ses véritables assaillants) et un vol de griffons organisé à la hâte, mené par la Garde de la cité.

Les agents du Culte du Dragon à Eauprofonde et à Luskan avaient découvert toute l'étendue des activités du dragon-voleur en rapprochant les méfaits de ceux qu'ils prirent tout d'abord pour plusieurs dracosires mineurs ou de magiciens recourant à l'Art pour prendre l'apparence d'un dragon. Lorsqu'ils comprirent que ces effractions étaient le fait du dragon insaisissable connu des magiciens aventuriers sous le nom de « Langue glorieuse », ils organisèrent de concert une battue pour le détruire ou l'ensorceler.

Gaulauntyr échappa à ses poursuivants par hasard, et grâce à sa vitesse, ses folles acrobaties et l'intervention des défenseurs d'Eauprofonde. Blessée et traquée sans relâche, elle abandonna son repaire situé sur le minuscule Rocher d'Alsapir (non loin de la Côte des épées, près du Mont Sar) et son terrain de chasse habituel le long de la côte, depuis la Porte de Baldur jusqu'à Luskan. Gaulauntyr est une solitaire par nature et a plus d'une fois changé de région pour éviter les autres dragons, optant pour une vie de rapine au sein des cités humaines plutôt que d'oisiveté au fond d'un antre.

Ce dragon d'âge mûr gîte à présent dans un manoir en ruines dans les bois situés au sud-ouest d'Arrabar, sur la frontière méridionale et sauvage du Chondath. Elle passe ses journées à observer les allées et venues des humains du Bief de Vilhon, mettant sur pied de nouveaux moyens de leur dérober pierres précieuses ou nourriture (principalement des fromages exotiques, dont elle raffole).

Extrêmement intelligente et d'une prudence infinie, Gaulauntyr dissimule sa forme réelle sous des illusions. Elle se cache quelquefois dans des clairières au cœur des forêts, des ruines ou des hangars abandonnés, sur des toits ou dans l'obscurité. Elle imite à merveille la voix humaine et perçoit de manière très fine les natures humaines et draconiques. Ces facultés lui procurent une avance non négligeable sur ses adversaires : elle planifie toujours une échappatoire, un moyen de disparaître ou de se déguiser, et une autre possibilité, au cas où la première échouerait.

Le surnom de Gaulauntyr vient de son habitude de lancer des sorts de contact par le biais de sa longue langue. Les nombreux dragons et autres spécimens qu'elle a lésés de leurs biens ont beau s'efforcer de les récupérer, mis à part le Culte du Dragon (qui semble ignorer son lieu de résidence actuel), Langue glorieuse est dépourvue d'ennemi réellement menaçant ou tenace. Elle s'en prend de plus en plus souvent aux aventuriers épuisés ou blessés, qui établissent leur campement dans un bastion où ils se pensent en sécurité.

suzerain du Chondath, à la cour d'Arrabar. Thuragar a apporté la stabilité à son peuple en limogeant les arrivistes des postes clefs et en les remplaçant par des amis fiables. Le Sespech bénéficie actuellement d'impôts modérés, ainsi que d'une justice ferme et équitable.

Thuragar a fait usage de sa popularité pour instituer un programme de conscription qui assure le renouvellement d'une armée adaptée à sa défense. Les soldats du Sespech, qu'ils soient enrôlés ou professionnels, arborent des plumes pourpres au sommet de leur heaume pour symboliser leur loyauté.

Le baron a initié des projets de construction navale. Même s'il a établi une alliance commerciale avec les marchands de Hlondeth, les avances de Thuragar pourraient bien s'avérer inespérées pour cette ville. En effet, son ambassadeur n'est autre que Dmetiro Extaminos, fils du malfaisant gouverneur de la même cité. Or, Dmetiro courtise la fille du baron, Glisena. Même si ni Thuragar ni Glisena ne souhaitent ce mariage, le Sespech ne peut se permettre d'offenser Hlondeth.

Rumeurs et intrigues

Le Sespech est infesté d'espions envoyés par les autres puissances du Bief de Vilhon, de malveillants princes marchands et de monstres issus des forêts avoisinantes.

Baron d'un jour : un représentant officiel calme et sûr de lui s'approche des PJ pour proposer à l'un d'entre eux de devenir « baron d'un jour ». Le personnage incarnera le baron grâce à la magie. On pourra lui demander de se rendre à Elbulder, d'inspecter la flotte de Mimph ou de présider une célébration à Ormpetarr.

L'utilité d'un double peut être multiple. Peut-être le baron est-il sur le point de se livrer à des négociations secrètes ou a-t-il besoin de se débarrasser d'une bande d'assassins. Les compagnons du PJ peuvent l'accompagner déguisés en gardes ou en membres de son parti. La fonction est dangereuse, mais le salaire en tient compte (500 à 1 000 po par personne). En cas d'attaque, les PJ devront mettre à mort leurs assaillants si nécessaire, mais non sans avoir d'abord tenté d'en faire des prisonniers. Leur capture entraînera le versement d'une prime.

Le Turmish

Capitale : Alaghôn
Population : 1 693 440 (humains 78%, nains 9%, halfelins 5%, elfes 3%, gnomes 2%, demi-elfes 1%, demi-orques 1%)
Gouvernement : république
Religions : Chauntéa, Eldath, Heaum, Lliira, Loviatar, Nobanion, Silvanus, Séluné, Tempus, Tyr
Importations : métal, produits de luxe
Exportations : bois de construction, céréales, mercenaires, sel, verre
Alignement : N, LN, LB

Le Turmish s'étend au nord-ouest du Bief de Vilhon. Il s'agit d'une terre agricole riche, fertile, ponctuée de villages et de quelques villes – paisibles, civilisées et bien gérées. Les champs à perte de vue sont séparés par des haies ou des rangées serrées d'arbres, qui laissent toute latitude aux créatures sauvages. Les montagnes qui s'élèvent à l'ouest abritent des orques, des kobolds et d'autres monstres, mais ils s'attaquent rarement au Turmish, car des groupes de mercenaires bien organisés lui servent de milice locale.

Les ressortissants du Turmish ont l'excellente réputation de se montrer très loyaux en affaires et sont les bienvenus partout autour de la Mer intérieure. Cette région est remarquablement populaire parmi les aventuriers malgré la rareté des monstres. Les trésors enfouis y abondent (du moins si on en croit les récits des bardes) et la région regorge de ruines et de territoires inviolés à explorer.

Vie et société

Les gens du Turmish sont grands, au teint mat tirant sur l'acajou et avenants. Les hommes appartenant à la classe des marchands portent de longues barbes taillées au carré à leur extrémité. L'expression « aussi carré que la barbe d'un Turmien » désigne ce qui est bien fait ou fait avec soin.

En dehors de ses fermes, le Turmish est connu pour ses armures décorées et finement ciselées, rehaussées de motifs en relief, de pointes et de courbures cannelées en hauteur, un mélange des styles humain et elfe. Il est parfois difficile de savoir ce qui prévaut aux yeux d'un combattant turmien, son armure ou sa barbe.

Les Turmiens respectent quantité de coutumes, à la fois originales et bizarres. Parmi les plus connues d'entre elles, la tradition du couvert de l'invité commande à quiconque se rendant dans une maison turmiene, même pour affaires, d'y présenter un plat raffiné. Le plus prisé d'entre eux depuis des lustres est le saladier décoré creusé dans un crâne et rempli d'escargots.

Caractéristiques géographiques principales

La frontière occidentale du Turmish est constituée par les Orsraunes, celle au sud par les Montagnes Aphrunn et celle au nord par la Mer des étoiles déchues.

Montagnes Aphrunn : elles ont longtemps servi de bouclier naturel entre le Turmish, et les villes et cités-états qui se formaient sur les rives du Bief de Vilhon. Les voyageurs connaissent bien le Mont Kolimnis, également appelé Éternelle-fumée, du fait de son activité volcanique. Il y a plus de dix ans, la montagne menaça de détruire la cité de Clairièredorée, mais l'éruption cessa avant d'infliger des dégâts.

Montagnes de l'Alaoreum : ces hauteurs situées très au nord se pressent contre la Forêt de Gulthmere. Le Col de chutarbre les sépare du reste des Orsraunes. La chaîne montagneuse comprend le Mont Andrus, un volcan encore à moitié actif et sacré pour les adorateurs de Talos dont la rumeur dit qu'ils sont de mèche avec un être ou une communauté malfaisant ayant élu domicile au fond du cratère. C'est également dans les Alaoreum que se trouvent les Gorges des dents de fer, un grand forage nain qui produit du minerai de fer, des pierres précieuses et de l'or de bonne qualité et qui comble presque entièrement les besoins en fer du Turmish.

Orsraunes : la plus massive et la plus élevée des chaînes montagneuses longe le sud de l'Épine dorsale du monde. C'est le repaire bien connu de toutes sortes de créatures malveillantes telles que les kobolds, les orques, les gobelinoïdes et les dragons rouges. C'est un endroit sauvage, vierge de toute civilisation issue du Turmish.

Sites importants

Le Turmish est ponctué de centaines de communautés agricoles de trop petite taille pour apparaître sur la plupart des cartes et reliées par des sentiers serpentant à travers tout le pays et enchevêtrés de telle manière qu'ils ne manqueraient pas de faire perdre la raison à un envahisseur potentiel. Les quelques cités d'envergure qui s'y prélassent sont les joyaux de la nation.

Alaghôn (métropole, 88 704 habitants) : capitale du Turmish, presque intégralement construite en pierre. Un grand incendie dévasta la cité en 352 CV et la loi impose depuis que les nouvelles constructions soient à base de briques ou de pierres. Les plus anciens édifices ont été agrandis et remodelés à plusieurs reprises, plusieurs couches de vieux murs se superposant derrière les façades. Ce type d'urbanisation a créé des milliers de recoins et de cachettes dans la cité. Logiquement, les enfants d'Alaghôn jouent souvent à cache-cache.

Un conseil élu librement gouverne la capitale séculaire du Turmish. Chaque citoyen, sans distinction de race ou de classe sociale, a droit à un vote unique. Un porte-parole est choisi parmi les membres de ce Conseil libre. Ses obligations sont minimes, les plus lourdes étant le maintien en place des unités locales et mercenaires pour se défendre contre les pirates et les autres nations. Le reste du pays est organisé de manière similaire.

Clairièredorée (métropole, 48 384 habitants) : deuxième cité du Turmish en termes de taille, c'est le foyer des nains, des elfes et des demi-elfes. Son économie repose sur la coupe du bois, la menuiserie et l'extraction minière. Ce sont les elfes qui dirigent la communauté et mènent toutes les négociations avec l'Enclave d'émeraude. Ils sont suffisamment doués en sylviculture et dans la préservation de la nature pour entretenir probablement les meilleurs rapports avec les enclaves des cités du Bief de Vilhon, quelles qu'elles soient. Le peuple nain se dévoue à l'exploitation des gisements d'or d'une pureté exceptionnelle, dont le sol est veiné sous Clairièredorée.

Nonthal (cité, 12 902 habitants) : l'odeur inoubliable qui y règne est le résultat d'un mélange d'effluves de fumier, d'abattoirs et de tannerie. En dépit de la puanteur, l'appât de l'or attire les curieux dans les rues et les auberges de la cité. Nonthal porte le nom d'un magicien qui y établit un magasin il y a plus

d'un siècle. Il construisit sa chaumière derrière une auberge locale, y cloua des panneaux invitant les visiteurs à passer leur chemin, puis disparut. C'est lors du cambriolage de sa maison, après sa mort présumée, que des instructions menant à un site appelé Fort de Nonthal furent découvertes. Les ruines qui s'y trouvaient étaient censées abriter un *portail* ou une succession de *portails* menant dans des régions reculées.

Histoire de la région

Les origines du Turmish remontent à la fondation d'Alaghôn en -37 CV. Celle-ci devint finalement la capitale d'une puissante confédération de cités-états belliqueuses et mercantiles, comparable au Chondath à son apogée. En 142 CV, Dempster Turmish, seigneur d'Alaghôn, élargit son contrôle sur tous les territoires que le Turmish comprend aujourd'hui. Ses efforts pour étendre ses frontières jusqu'à la cité-état de Hlondeth et au-delà ne portèrent jamais réellement leurs fruits et, au moment de sa mort, en 150 CV, Hlondeth était encore indépendante.

Après le décès de Dempster, le Turmish fut privé de chef charismatique pendant plus d'un siècle. Le pouvoir politique passait d'une maison de noble à celle d'un marchand et inversement, pour des raisons variées. Toutefois l'envergure commerciale du Turmish ne fléchit pas pendant cette période, les Turmiens ne laissant jamais leurs ambitions politiques faire obstacle aux affaires. Vers 1242 CV, le pouvoir de Turmish passa entre les griffes du dragon bleu Anaglathos, qui s'introduisit dans la capitale et fomenta un coup d'État. Il régna en despote pendant cinq ans, amenant la nation au bord de la ruine.

Le paladin Corwin Freas tua Anaglathos et libéra le Turmish en 1247 CV. Malhabile à l'exercice du pouvoir, Corwin abdiqua l'année suivante après avoir créé la république qui régit le Turmish aujourd'hui encore. Il fut assassiné au cours d'une tentative de coup d'État en 1254 CV, mais elle échoua et la république demeura.

Le Turmish reste paisible, mais sur ses gardes aujourd'hui. Ses navires patrouillent le Bief de Vilhon, afin que les voies commerciales restent libres et sa milice de mercenaires assure la sécurité de ses frontières. Le Turmish s'inquiète de la montée en puissance du Chondath, mais n'a pas proposé son aide au Sespech, de peur de provoquer le Chondath.

Rumeurs et intrigues

Comme partout ailleurs dans le Bief de Vilhon, les compagnies de mercenaires et les bandes d'aventuriers s'acquittent de tâches normalement réservées à la milice locale. Ils sont enrôlés pour parcourir et patrouiller les « zones sauvages » du Turmish.

Éventails disparus : les gens du Turmish se rassemblent pour jeter un œil à la demi-elfe connue sous le nom de Ramage, chanteuse et actrice d'une beauté, d'une grâce et d'un talent extraordinaires. Elle interprète un nouveau cycle de balades au sujet de la mythique princesse Arissaea, sujet de nombreuses chansons dans la Mer intérieure, depuis des siècles et qui, d'abord innocente protégée, devient esclave, puis pirate, puis tueuse de dragons. Elle libère finalement sa terre d'origine de son asservissement, monte sur le trône et trouve l'amour et le bonheur.

À chaque tableau, des spectateurs disparaissent. Aucun lien (richesse, sexe, type de commerce ou quartier de résidence) n'existe entre les disparus, mais puisque le groupe comprend plusieurs héritiers de riches familles ou de sociétés commerciales, l'inquiétude croît. On engage des aventuriers à la fois pour localiser les personnes disparues et pour capturer l'instigateur des rapts. Ramage elle-même est interrogée, mais elle clame son ignorance. Les sorts de divination semblent inefficaces à son encontre.

contrées du mitan occidentales

Capitale : aucune
Population : 1 641 600 (humains 78%, elfes 7%, demi-elfes 4%, halfelins 4%, demi-orques 3%, gnomes 2%, nains 1%)
Gouvernement : cités-états, dotées chacune d'un gouvernement distinct
Religions : toutes
Importations : bière, fer, herbes médicinales, poisson, tapis
Exportations : argent, laine, or, poterie
Alignement : tous

Les Contrées du Mitan Occidentales couvrent une vaste région comprise entre les Cornes des tempêtes de Cormyr et la Côte des épées au sud d'Eauprofonde, depuis les Marécage du lézard au nord-ouest jusqu'à la Lande isolée au bord de l'Anauroch au nord-est. Bérégost au sud, les Arpents verts au sud-ouest, et Estant à la frontière de la Côte des dragons au sud-est en constituent les limites méridionales.

Pour les conducteurs de caravanes d'Amn et de Sembie, les Contrées du Mitan Occidentales sont réputées pour s'étendre sur « des kilomètres et des kilomètres et des kilomètres ». Ses plaines herbeuses battues par les vents longent d'infranchissables tourbières, terres stériles, collines à perte de vue, de hautes landes et des forêts isolées, grouillant de monstres. Les fermiers, les peuples frontaliers, les habitants des villes fortifiées et autres âmes courageuses qui vivent ici sont suffisamment forts et indépendants pour survivre sur un territoire où les compétences et l'intelligence se montrent bien plus utiles que l'appartenance à une certaine lignée. Les Contrées du Mitan Occidentales forment le foyer de dizaines de cités fortifiées distinctes, d'enclaves raciales, de villes agricoles, de monastères, de bastions fortifiés et de domaines défendus par les armes.

Les Contrées du Mitan Occidentales accueillent favorablement les aventuriers ambitieux. Une dizaine d'empires en pièces ont tenté de conquérir et de dominer la région, laissant derrière eux les murailles bâties par les vagues successives de monarques en puissance. D'autres y abandonnèrent des trésors, une magie élaborée et dangereuse ou les deux. Contrairement aux régions surpeuplées des Contrées du Mitan et du Nord, relier chaque agglomération des Contrées du Mitan Occidentales nécessite de longs voyages par voie de terre – mais, au moins, nul ne risque de mourir de froid au cours du périple.

Vie et société

Les habitants des Contrées du Mitan Occidentales vivent en petites colonies éparpillées dans la nature. Le peuple de l'Ouest a tendance à se montrer têtu, indépendant et fier de son adaptation à un environnement défavorable. Son esprit pionnier s'agrémente de qualités commerciales qui le poussent à accueillir les étrangers d'une manière plus amicale qu'hostile. Contrairement aux autres peuples civilisés des nations orientales, les gens de l'Ouest ont une vision positive des aventuriers et les considèrent comme des clients potentiels, de bons alliés en cas de combat et peut-être même comme des voisins.

Caractéristiques géographiques principales

Le nom de « Contrées du Mitan Occidentales » est un peu fourre-tout. Il inclut une large bande de terre située entre Amn et le Nord et s'étendant depuis la Côte des épées jusqu'à la Côte des dragons de la Mer intérieure. Ses frontières arbitraires sont sujettes à débats.

Arpents verts : au cours des siècles, d'innombrables et mesquins seigneurs de guerre et marchands ambitieux ont établi leur fief sur les bords septentrionaux des prairies au nord du Bois du serpent et au sud-ouest du Bois des dents acérées. L'actuelle reine-en-devenir, Dharva Petitcœur (halfeline pied-léger N, Exp2/Rou2/Ens6) y apprécie l'espace, l'eau courante, l'inexistence des taxes (autres que celles qu'elle prélève elle-même) et le flux régulier de caravanes tentant d'y trouver un raccourci entre les Pics brumeux et Berdusk.

Avec l'aide d'un partenaire silencieux qui s'est révélé être un Voleur de l'ombre d'Amn, Dharva a érigé une ville fortifiée appelée Verdure le long de la piste menant à Berdusk. Elle n'est pas entièrement satisfaite de l'identité réelle de ses alliés mais, jusqu'à présent, ils se sont comportés décemment et n'ont pas dérogé aux contrats en cours. Cet état de fait pourrait évoluer, bien entendu. Ce ne serait pas la première fois qu'une entreprise mordrait la poussière aux Arpents verts du fait de partenariats impossibles.

Bataille des ossements : comme les voyageurs s'approchent de la région connue sous le nom de Bataille des ossements, les plaines verdoyantes de l'ouest cèdent la place à un sol crayeux hérissé d'arbres rabougris. Les ossements et les vestiges d'une ancienne bataille commencent à surpasser en nombre les cailloux, jusqu'à ce que l'explorateur débouche sur un désert d'ossements blanchis, ayant résisté au recyclage de la nature pendant presque trois cents ans.



Illustration de Matt Wilson

Forêt des dragons

En 1090 CV, une horde de gobelins et d'orques en provenance des Rocterres rencontra une armée d'humains, d'elfes et de nains au nord des Montagnes du couchant. Les guerriers de Tyr, de Corellon Larethian et de Moradin triomphèrent, massacrant des milliers d'orques envahisseurs au cours d'un combat qui dura six jours. Même la magie de guérison des elfes et les pouvoirs de résurrection des prêtres ne purent empêcher que des milliers de soldats n'aillent rejoindre les orques dans la mort. Trois cents ans plus tard, le site de cette grande bataille reste un endroit maudit et hanté, recouvert d'ossements et des traces de la bataille sur presque trente centimètres d'épaisseur et qui forment parfois de grand amas.

Ces quelques trente-cinq kilomètres carrés constituent un terrain de chasse idéal pour les morts-vivants : zombies, squelettes, goules, nécrophages, âmes-en-peine, spectres et même liches. Les jeunes prêtres, défenseurs de fois militantes, se rendent fréquemment jusqu'à la Bataille des ossements pour s'aguerrir au combat contre les mort-vivants. Leurs efforts sont contrés par les prêtres de Velsharoon et d'autres divinités qui considèrent le champ de bataille comme un lieu de pèlerinage impie du meilleur style.

Bois des dents acérées : la réputation de ce bois en tant que terrain de chasse de bêtes désespérées, d'hydres et de dragons l'a préservé de la déforestation et des colons de le Porte de Baldur – ou d'ailleurs, en fait.

Bois-manteau : au sud de la Porte de Baldur et au nord de Château-Suif, une forêt séculaire extrêmement dense se dessine sur les rives de la Côte des épées. Contrairement aux falaises au nord, le front de mer de Bois-manteau permet en théorie aux navires de mouiller au large et d'envoyer une chaloupe pour y accoster en quête d'eau et de vivres. En pratique, seuls les marins désespérés osent venir défier la répugnante faune du bois, ses monstres et ses malveillantes fées.

Les sages de Château-Suif affirment que Bois-manteau abrite des *portails* menant vers d'autres recoins de Faerûn.

Champs des morts : tout comme la Bataille des ossements, les Champs des morts sont le site d'une ancienne bataille. Pourtant, contrairement aux restes des orques qui recouvrent la Bataille des ossements, les défunts des Champs des morts durent leur sort à des affrontements entre les empires humains, les royaumes de la Côte de épée et Amn, qui s'opposaient pour l'obtention du contrôle sur la région, riche en terres arables. Les fermes du coin ont bénéficié de cinq cents ans pour se remettre de la grande guerre précédente, mais de vieilles armures, des squelettes, des parchemins non utilisés, des armes et tout un bric-à-brac magique issus du choc entre d'étranges sorts sont régulièrement exhumés par le soc de la charrue.

Col du serpent jaune : région qui porte le nom d'un serpent volant qui hantait, il y a plusieurs centaines d'années, cette trouée dans les Montagnes du couchant, située aux sources du fleuve Accessible. Le Col du serpent jaune a été par la suite occupé par des serpents d'un autre genre : les Zhents. Les patrouilles du Zhentarim contrôlèrent la route commerciale empruntant le col jusqu'au début de 1372 CV, lorsque les magiciens et les mercenaires thayens de Borcolline repoussèrent les patrouilles dans des abris troglodytes de l'Outreterre. Pour le moment, l'accès au Col du serpent jaune est libre.

Collines aux trolls : elles sont infestées des mêmes hordes hurlantes et purulentes de trolls que celles tapies dans la Forêt du cri de troll, au nord. Certains disent que les trolls qui demeurent dans les cavernes creusées sous les collines possèdent un royaume qui leur est propre. La vérité, c'est que ces trolls appartiennent à de multiples royaumes qui seraient ravis de s'éradiquer les uns les autres, si la régénération miraculeuse dont ils bénéficient et qui leur permet de survivre aux blessures qu'ils s'infligent mutuellement de leurs dents et de leurs griffes ne leur rendait pas la tâche impossible.

Collines de grismanteau : en 1335 CV, les elfes de la lune en provenance de la toute proche Evereska vinrent s'installer dans ce groupe de collines élevées et de petites montagnes. À l'époque, on leur donnait le nom de Collines tombales, en mémoire des cimetières qui en parsemaient les pentes et les vallées. Les sépultures subsistent, mais les morts-vivants elfes qui infestaient auparavant la région ont été contraints à prendre du repos par des prêtres elfes de la lune très déterminés.

Ceci ne signifie pas pour autant que les collines soient devenues propices aux jeux des aventuriers et autres voyageurs de tous poils. Bien au contraire, leurs flancs sont perpétuellement enveloppés d'une brume grisâtre. Les elfes s'y déplacent en silence, emmitouflés sous des *capes d'elfe* également grises, pour accomplir des missions auxquelles les étrangers n'entendent pas grand-chose. Certains chuchotent que les elfes ont découvert une cache de magie nétherisse et

qu'ils veulent en écarter les étrangers. Cette thèse est plausible, mais ce n'est pas la magie nétherisse qui a poussé les elfes à venir s'installer dans les collines. Les campements des elfes de la lune dans les Collines de grismanteau se résument à des forts et des points d'observation dirigés vers l'Anauroch et les Pics gris.

La vigilance des elfes de la lune a été justifiée, si ce n'est véritablement récompensée, par l'émergence récente de la cité nétherisse de Pénombre dans l'Anauroch et l'évasion des phaerimms par le Mur des sharns éboulé. L'Evereska et ses avant-postes établis dans ces collines vont devoir faire face à une menace nettement plus tangible qu'une quelconque horde d'orques ou attaque de dragons.

Les elfes mettent l'accent sur la discrétion et la prudence, signifiant par-là que le contrôle qu'ils ont établi sur l'intégralité des Pics gris n'est pas absolu. Des aventuriers humains ambitieux ont déjà pénétré dans les Collines de grismanteau sans prévenir, se blottissant rapidement au creux d'une vieille tombe et parvenant à s'échapper avant que les elfes de la lune n'aient pu répliquer.

Collines du serpent : les Collines du serpent forment une vaste étendue de collines rocheuses qui ondulent et s'élargissent à l'ouest jusqu'à se transformer en Haute lande. Les Collines du serpent subissent des précipitations plus importantes que la lande, leurs buissons fournissant un abri sûr aux innombrables serpents des environs et les bosquets d'arbres vigoureux, de parfaits abris lors des embuscades lancées par les nomades yuan-tis. Des dragons de cuivre et rouges se disputent la possession des meilleures crêtes que d'anciens dragons d'argent n'occupent pas encore.

Collines lointaines : si les pics du nord et plusieurs portions des Montagnes du couchant ne les faisaient pas paraître si petites, les Collines lointaines pourraient également porter le nom de montagnes. Ce ne sont pas les crêtes rocheuses de la région qui arrêtent les voyageurs, ni les vallées cachées, ni les épais bosquets d'arbres tordus, mais les pointes intimidantes de la forteresse occidentale de Sombrefort, à Château-Zhentil. Jusqu'à il y a peu, le contrôle de Sombrefort sur la région était absolu, mais le départ du mage Sememmon sema zizanie, conflit et laxisme parmi ses défenseurs.

Côte des épées : les terres qui s'étendent le long de la Mer des épées au sud d'Eauprofonde et au nord, à l'embouchure de la rivière Chionthar à la Porte de Baldur sont connues sous le nom de Côte des épées. Ce nom provient de la ressemblance de ces blanches falaises avec des lames éclatantes s'élevant depuis le rivage jusqu'à des hauteurs atteignant huit cents mètres et coupant la mer du reste du territoire sur des centaines de kilomètres de côtes depuis la Porte de Baldur au sud jusqu'au fleuve Dessarin juste en dessous d'Eauprofonde. Le fait que les deux plus importantes cités de la Côte des épées soient situées chacune de part et d'autre de ces hautes falaises n'est pas le fruit du hasard, car ce sont les seuls points d'ancrage praticables sur des centaines de kilomètres.

Forêt brumeuse : les elfes des bois, les hybsils, les druides et les rôdeurs se meuvent aisément à travers les brouillards de cette forêt persistante. Les autres sont saisis par le sentiment inconfortable qu'ils n'appartiennent pas vraiment à ces pentes boisées, et tout particulièrement les orques sauvages et les autres barbares qui s'y introduisent de temps à autre depuis la Haute lande pour s'attaquer à la Route du commerce toute proche. Bien que les elfes des bois de la Forêt brumeuse rechignent à l'admettre, ils rendent un fier service aux caravaniers et aux autres voyageurs en partance pour Gué de la dague, Sécombre ou Pont de Boreskyr en leur accordant un répit provisoire dans la constante vigilance qu'ils s'imposent pour survivre aux agissements des créatures infestant la Haute Lande.

Forêt des dragons : les grands ormes rouges et les pins serrés de ce bois abritent une multitude de dragons verts, qui s'en pensent les maîtres. Les dragons ne se trompent pas. Les tueurs de dragons viennent dans le bois pour y lancer des battues, à l'issue desquelles les attendent soit la gloire, soit la mort.

Les Ménestrels et d'autres héros se rendaient jadis dans la forêt pour combattre une liche qui vivait dans un château du nom de Fort Lyran et deux aventuriers finirent par la tuer et par prendre possession de son bastion. Aux dernières nouvelles, ceux-ci ont hérité de la malveillance de la liche et Fort Lyran a réintégré la liste des sites d'aventures potentiels évoqués autour des feux de camp, le bock de bière à la main, par les héros chevronnés. Si de nouveaux aventuriers parviennent à tuer les occupants actuels du bastion, ceux-ci seraient bien inspirés de poursuivre leur chemin – il n'est nullement nécessaire de rester plus de quelques jours dans cet endroit, sous peine de risquer d'endosser le même destin que ses précédentes victimes.

Forêt du cri de troll : elles sont rares les forêts, les chaînes de montagnes ou les landes de Faerûn dont le nom n'est pas lié aux trolls. Comme les autres, la Forêt du cri de troll grouille de ces monstres. Le sous-bois touffu, ses bouquets serrés de frênes tordus et ses nombreuses tourbières en font un terrain de chasse idéal pour les bêtes qui peuvent se frayer un passage dans les buissons épineux et les nids des serpents venimeux sans y encourir de dégâts permanents.

Forêt oubliée : une seule et même impressionnante forêt couvrait autrefois le centre de Faerûn. La Forêt oubliée en est un fragment, une cathédrale vivante de chênes, de noisetiers et de pins parasols peuplée d'une vaste communauté de sylvaniens. Ceux-ci pleurent chaque kilomètre concédé par la forêt au Grand désert d'Anauroch. Autre hiatus naturel, au sud, le Marécage de Chélimbre est venu empiéter sur la forêt.

Les druides et les rôdeurs font partie des rares êtres autorisés à traverser en toute sécurité les buissons de sylvaniens. Pheszeltan (humain N, Dru17/Dis4 de Silvanus), l'un des grands druides de Faerûn, demeure dans la partie la plus dense de la forêt. Il ne parle qu'à ceux qui sont suffisamment doués pour atteindre son repaire, plus inaccessible que le plus haut sommet des Pics gris à l'ouest de la forêt.

Gorge du crâne : les chamans orques et hobgobelins qui ont survécu à la Bataille des ossements de six jours s'enfuirent au sud jusqu'à cette étroite anfractuosité le long du lit supérieur du fleuve Accessible, défiant leurs nombreux poursuivants humains de venir les prendre à cet endroit. Les guerriers humains leur firent ce plaisir, tuant les dragons et les démons que les orques avaient invoqués pour les défendre aux côtés des gobelinoïdes. Habituellement, les vainqueurs se paient le luxe de dépouiller les cadavres de

Eldenser, le ver qui se cache dans les lames

L'un des plus étranges dragons encore actifs à Faerûn est Guetteur, un dracosire mâle d'airain dont le véritable nom est Eldenser. Pour les bardes et les conteurs de tavernes, il s'agit bel et bien du Ver qui se cache dans les lames.

Eldenser emploie des sorts pour quitter son corps tortueux et préservé magiquement dans des cachettes et transférer sa substance dans la lame d'une arme équilibrée, tranchante et métallique, d'où il peut percevoir le monde et faire usage de la magie comme s'il s'agissait de son propre corps. Il erre dans tout Faerûn sous cette forme, ne considérant comme son territoire que des domaines qu'il peut traverser en toute liberté. Ces derniers temps, son terrain de chasse préféré se trouvait aux alentours d'Amn, de Téthyr et des territoires commerciaux situés entre Eauprofonde et la Côte des dragons. Il a acquis ou développé une forme de magie qui lui permet de « sauter » d'épée en épée si son propriétaire actuel est absorbé par des activités qu'il juge sans intérêt ou a quitté le terrain de chasse qu'il s'était choisi.

Eldenser ne fait aucun cas des autres dragons, sauf s'ils découvrent sa présence. Il combat hardiment toute tentative de menace ou de contrôle dirigée à son encontre et résiste vaillamment aux efforts d'un autre dragon tentant de s'emparer de « sa » lame. Ami des aventuriers (qui, en tant que porteurs de lames, constituent une source d'amusement et de pérégrinations inépuisable), Eldenser ne se méfie que des jeteurs de sorts cherchant à examiner par leur magie la lame dans laquelle il réside. Il espionnera activement toute personne travaillant à une magie capable de permettre à un dragon de régénérer ou de remplacer son corps racorni par l'âge ou la décrépitude.

Eldenser est motivé par le besoin d'observer tous les êtres vivants et d'apprendre leurs us à tous les stades de leur vie. La connaissance qu'il a déjà amassée lui procure une compréhension subtile des causes et des effets des actes et des événements. Solitaire, Eldenser apprécie nourriture et boissons humaines raffinées.

Actuellement, il consacre son énergie à observer les beautés de Faerûn et les efforts divertissants de ses habitants (demi-elfes, humains et elfes en particulier). Eldenser tente d'influencer les événements politiques pour aider les héros, affaiblir les autorités et multiplier les opportunités de futur amusement. Il se conforme à un mystérieux processus destiné à parvenir à l'immortalité draconique appelée Voie d'Ossavitor, dont les détails sont inconnus des humanoïdes.

leurs victimes, mais le champ de bataille de la Gorge du crâne fut rapidement abandonné aux puissants démons qui avaient survécu à ceux qui les avaient invoqués. On suppose donc que de grandes richesses sont cachées dans la rivière, au fond des cavernes de pierre blanche, le long des parois des gorges ou dans les repaires d'êtres qu'il serait plus sage d'éviter de rencontrer.

Griffes de troll : les caravanes venant de la Voie côtière et qui ont mal estimé leurs rations en eau envoient des expéditions dans les collines défoncées et les champs de pierres des Griffes de troll pour y trouver les sources naturelles qui se situent en amont de la Rivière sinueuse empoisonnée. Le plus souvent, ces sources servent de réserves en eau et de site d'embuscade pour les trolls, les babéliens et autres monstres sanguinaires.

Gué des griffes de troll : route commerciale aussi appelée Voie côtière et qui ne longe pas réellement la Côte des épées. Elle s'engouffre dans les terres au niveau de la Porte de Baldur pour contourner les Collines aux trolls et traverser la Rivière sinueuse au Gué des griffes de troll, sur les contreforts des Griffes de troll. Le gué est peu profond et pratique, mais l'eau y est noire et puante, charriant encore les stigmates empoisonnés par la mort de la divinité Bhaal au nord de Pont de Boreskyr. La traversée est lourde de menaces, car les trolls hantent la région, surtout lorsqu'il y fait sombre.

Haute lande : la plus vaste des landes du Faerûn occidental, la Haute lande est réputée pour être hantée par des monstres s'extrayant des froides brumes pour fondre sur les voyageurs. La Haute lande forme une vaste étendue sauvage, accidentée et inhabitée, hormis par de terrifiants monstres tels que des trolls, bien que les chanceux qui soient parvenus à la traverser évoquent plus souvent leurs rencontres avec des orques et des hobgobelins.

La Haute Lande est délimitée à l'ouest par la Forêt brumeuse, dont les clairières bleu pâle et les profonds bosquets ont toujours été auréolés d'une aura féerique et létale, et à l'est par les Collines du serpent, où rampent des reptiles du même nom et des yuan-tis. Ces terres ponctuées d'à-pics à perte de vue sont réputées pour dissimuler les ruines de royaumes disparus depuis longtemps, mais la désignation exacte de ces royaumes est un sujet qui divise sérieusement les sages. Les ménestrels chantent des ballades hautes en couleurs, mais qui mettent ces royaumes oubliés en scène de façon contradictoire (l'un de leurs vers favoris, vestige d'une ancienne chanson, parle des « souverains et des défunts des terres oubliées »). La seule certitude est que la lande abrite son lot de châteaux en ruines, de sépultures de pierre et de cavernes, qui recelaient presque tous des trésors dont les courageux et les chanceux ont su faire bon usage.

Les loups et les leucrottas s'y avèrent peu nombreux, les trolls, les gobelours et les hobgobelins ayant décimé les autres bêtes fauves d'envergure. La relative rareté des prédateurs naturels permet aux ruminants à sabots de toutes sortes, depuis les petits poneys des rochers jusqu'aux moutons à poils longs, de prospérer. Durant les mois chauds, d'imposants groupes de fermiers côtiers bien armés et de marchands en phase d'infortune s'aventurent sur la lande à la recherche de chevaux destinés à être dressés et vendus ailleurs, ou de bétail pouvant être transporté. Les plus avides d'entre eux sont conscients que les hobgobelins ou d'autres créatures encore plus malveillantes localisent et prennent invariablement en embuscade les groupes d'envahisseurs et ceux qui sont les moins nombreux payent souvent de leur vie cette expédition hasardeuse.

À l'instar des Landes éternelles au nord de Dessarin, la Haute lande est jonchée d'affleurements rocheux bordés de mousses et de lichens, de ravines à se rompre le cou et de petits ruisseaux d'eau claire qui jaillissent des rochers, serpentent à travers la lande sur une certaine distance, avant d'être aspirés par le sol. La lande est également et fréquemment enveloppée de brumes, les vents dominants s'avérant plus doux que ceux, glacials, du Nord (qui dissipent les brouillards).

Lac de Hautétoile : occupant une position élevée au sein de la terre accidentée de la Haute lande septentrionale, ce magnifique et sinistre lac attire sur ses rives les pèlerins humains, nains et elfes venus là uniquement pour contempler sa légendaire perfection cristalline. Les aventuriers sont persuadés qu'une étendue d'eau aussi belle est remplie à ras bord d'étranges pouvoirs magiques et racontent à qui mieux mieux des histoires de temples engloutis, d'engins volants nétherisses immergés et de civilisations perdues sous les eaux du lac.

Lande isolée : ce grand désert de poussière, de pierres et d'arbres chétifs est infesté de leucrottas, de périytons et de bulettes. Des gnolls et des orques y chassent les autres monstres, lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes la proie d'une battue. Les orques y mènent une existence encore moins enviable, mais les gnolls ont récemment trouvé d'autres manières de se rendre utiles grâce aux Zhents, qui les payent pour attaquer toutes les caravanes n'appartenant pas aux leurs. La sécurité présentée par la route qui relie la Lande isolée à la Forêt oubliée est cruciale pour les Zhents depuis l'apparition de la cité de Pénombre qui perturbe le trafic sur leurs habituelles routes d'Anauroch.

Marécage de Chélimbre : parmi les ruines qui jonchent ce marais brumeux et encaissé, certaines appartenaient au premier souverain ayant régné sur cette terre : le prince Chélimbre. Celui-ci se querella avec un puisant magicien connu sous le nom de « magicien de la falaise » dans les premiers temps d'Eauprofonde. Le prince engagea des assassins magiciens pour tuer le sorcier, qui répliqua en déversant son affreuse magie. La bataille gagna en intensité ce qu'elle perdit en lucidité et le prince périt, sa province détruite. Quelques-unes de ces ruines, comme Grischâteau, sont par trop imprégnées de magie ou intimidantes pour que les habitants du marécage y mettent leur nez.

Les homme-lézards et les batrasogs rôdent sur les milliers de kilomètres carrés du marécage qui portent toujours le nom de Chélimbre, s'attaquant occasionnellement aux caravanes des Zhents qui passent tout près. Le cœur du marécage et des plus anciennes ruines est dominé par les sivs. Ceux-ci marquent une préférence pour la pratique de leurs étranges disciplines monastiques en privé, mais les aventuriers sont quelquefois les bienvenus pour le changement de régime alimentaire qu'ils représentent, en comparaison des oiseaux des marais et des batrasogs habituels.

Marécage du lézard : au lieu de se jeter librement dans la Mer des épées, le fleuve Delimbiyr se dissout en un marécage parcouru de filets d'eau et baignant des cyprès d'hiver festonnés de mousses suspendues. Les humains évitent ces quelques huit cents kilomètres carrés de marais, à moins qu'ils ne soient prêts à en découdre avec les homme-lézards, les dinosaures et les dragons noirs qui hantent leurs eaux peu profondes. Rares sont les dinosaures qui atteignent une taille imposante, car ils sont chassés sans relâche par le peuple lézard dont le marécage tire son nom.

Sous l'égide de leur chef actuel, un guerrier du nom de Rougeœil (mâle homme-lézard CM, Bbr11/Chm5 de Talos), les homme-lézards sont parvenus à bouter hors du marais tous les autres habitants doués d'intelligence. Ils considèrent les eaux des fleuves situés au sud de Gué de la dague comme leur terrain de chasse dédié. Les escarmouches avec les caravanes et les patrouilles en provenance de Gué de la dague tournent généralement en la défaveur du peuple lézard, mais pas suffisamment souvent pour qu'ils en abandonnent la tentation.

Grâce en partie à la proximité de la mer, le Marécage du lézard ne gèle jamais entièrement, bien que ses eaux deviennent considérablement boueuses en plein hiver. Les homme-lézards détestent la gadoue et « retournent à terre » pendant les grands froids, se bâtissant des repaires de fortune dans les cyprès géants jusqu'à ce que le niveau de l'eau redevienne normal.

Rivière Chionthar : la Chionthar relie la Porte de Baldur et la Côte des épées aux cités insulaires d'Elturel, de Scornubel, de Berdusk et d'Iriaebor. Des barges peuvent la descendre jusqu'à Iriaebor, où elles doivent décharger et leur cargaison être transportée par voie de terre.

Rivière sinueuse : elle plonge en un murmure au centre des Contrées du Mitan Occidentales, son lit passant de celui d'un petit ruisseau s'écoulant au sud du Marécage de Chélimbre à celui d'une rivière de taille moyenne à l'endroit où elle rejoint le Torrent de la queue du serpent, près de la Forêt des dragons. La Rivière sinueuse se jette dans la mer après une succession de chutes dont le grondement est perceptible tout en bas des Collines aux trolls.

Sous le Pont de Boreskyr, lieu où Bhaal, un sombre dieu du meurtre, a trouvé la mort, les eaux de la rivière sont puantes et répugnantes, charriant des flots noirs sur des kilomètres jusqu'à l'ouest du Gué des griffes de troll, où elles s'éclaircissent légèrement et prennent une teinte brune boueuse, mais ont au moins retrouvé leurs propriétés normales. Les habitants des Contrées du Mitan Occidentales désignent l'eau noire sous le nom « d'eau de Bhaal » et refusent de l'ingérer, arguant qu'elle porte malchance. Même si l'eau de Bhaal n'est plus empoisonnée et reste potable, les êtres doués d'intelligence qui la boivent subissent des effets magiques désagréables équivalents à ceux d'un sort de *malédiction* pendant une journée.

Sites importants

Les cités commerciales disséminées le long des grands fleuves du territoire et les routes terrestres (Voie côtière et Route du commerce) dominent le paysage humain des Contrées du Mitan Occidentales. Des siècles de conquête et de colonisation intenses se sont révélés incapables de dompter la terre – au pire, elle est devenue encore plus sauvage.

Asbravn (grande ville, 5 668 habitants) : marché central pour les fermiers de la Vallée du couchant, les riches terres agricoles comprises entre le Bois accessible et les Montagnes du couchant. La ville résiste aux raids zhents des occupants de Sombrefort et à d'autres pressions plus subtiles, grâce aux services d'une milice volontaire appelée Capes rouges, dont des aventuriers amicaux ou à la retraite viennent grossir les rangs. La ville constitue une étape populaire parmi les caravaniers, à l'exception des marchands du Zhentarim qui peuvent y acheter des provisions, mais y sont interdits de séjour la nuit.

Sous les fermes bien entretenues et le marché propret de l'agglomération, les catacombes laissées par les civilisations précédentes de cavaliers semi-nomades recèlent parfois d'étranges trésors. Pour une ville érigée sur les vestiges d'antiques tombes, Asbravn est ensoleillée et relativement peu sujette aux apparitions de morts-vivants.

Berdusk (cité, 20 242 habitants) : le Joyau du val occupe fortuitement un site à cheval entre la Piste d'Uldoon venant d'Amn et la rivière Chionthar. La cité a depuis des lustres une réputation de carrefour commercial et de site propice aux pourparlers de paix, un statut encouragé par son gouverneur actuel, la Haute Dame Cylyria Dragonféroce (humaine NB, Bard10/ Gue3/Ecm4). Cylyria est l'un des dirigeants des Ménestrels, dont la base la plus puissante, le Manoir du crépuscule, s'élève près du temple dédié à Déneïr. Les Ménestrels utilisent Berdusk comme base de leurs opérations vers l'ouest et le nord.

Dame Cylyria conserve fermement la cité dans l'Alliance des seigneurs et utilise son influence pour tempérer la politique de profit exclusif des rivaux de la cité à Iriaebor et Scornubel. Les Ménestrels ont rapidement profité de l'affaiblissement du contrôle imposé par le Sombrefort sur son territoire des Collines lointaines, mais sont simultanément inquiets de la subtile montée en puissance de l'influence des Magiciens Rouges sur les affaires occidentales.

Bérégost (ville importante, 2 915 habitants) : la quarantaine d'édifices de pierre et de bois de Bérégost veille au commerce entre Amn et la Porte de Baldur. La cité n'héberge pas de gouvernement officiel : elle est dirigée par le grand prêtre de l'important temple dédié à Lathandre. Les acolytes de ce temple, vêtus de jaune, sont armés et chargés de maintenir l'ordre. Curieusement, le fondateur du temple était également un jeteur de sorts, plus qu'un politicien – un magicien du nom d'Ulcastre lança une école de magie à cet endroit qui entraîna la formation d'un village de fermiers pour assurer sa subsistance. Il y a trois cents ans des magiciens calishites incendièrent l'école d'Ulcastre par jalousie. Ses ruines dominent encore le côté est de la route, là où les prêtres du Seigneur de l'Aube font paître leurs moutons pour garder un œil sur ces vieilles pierres et en interdire l'accès (ou la porte de sortie) à tout visiteur importun.

Borcolline (grande ville, 9 716 habitants) : Borcolline s'occupe à la fois des caravanes zhents et des honnêtes voyageurs. Petite, mais prospère, la ville s'est taillée une réputation bien méritée dans l'établissement d'accords véreux et de drôles d'associations. Les bandits, les brigands, les meurtriers et les coupeurs de gorges apprennent à se connaître dans les tavernes de Borcolline et il n'est pas aisé de tuer une personne qui vous a offert un verre la nuit d'avant.

Officiellement, Borcolline élit un maire tous les ans, mais les candidats acceptables se font rares. En 1371 CV, les Magiciens Rouges y établirent une petite enclave. Celle-ci est florissante, de même que la cité qui l'accueille, grâce à l'augmentation des dépenses de ceux qui s'arrêtent ici pour acheter les marchandises thayenes.

Les caravanes zhents traversent toujours Borcolline avec entrain, mais des aventuriers vigilants pourraient bien jouer sur les tensions qui existent entre les Thayens et les Zhents. Ces derniers n'apprécient pas le rôle des Thayens dans la récente libération du Col du serpent jaune. Pour leur part, les Ménestrels de Berdusk goûtent encore moins la présence des Thayens, des ennemis au sourire si doux, que celle des Zhents, malgré leur manque de tact.

Bulborp (village, 810 habitants) : lilliputien, il regroupe à peine plus d'une douzaine de bâtiments en dur sur la Route du crépuscule entre Hluthvar et Borcolline. La plupart des habitants du coin sont des halfelins et des gnomes, quelques humains se partageant les petites maisons dans les collines, derrière le village. Le seigneur de Bulborp, Dundast Hulteal, est un sympathisant des Ménestrels qui appelle souvent ceux de Berdusk à la rescousse. De nombreux halfelins qui traversent les collines en amont sont de chevronnés aventuriers, et certains d'entre eux sont des Ménestrels.

Cavité riante : à quelques kilomètres au nord de Gué de la dague, un goulot d'étranglement le long du fleuve Delimbiyr traverse une vieille carrière appartenant aux nains, où ceux-ci utilisaient le débit du cours d'eau pour évacuer les gravats extraits de la mine. Les mineurs ont quitté le site depuis des siècles et celle-ci affleure à nu sous la végétation dense qui recouvre les parois des falaises de part et d'autre du fleuve. Des lutins, des hybsils et des elfes sauvages se cachent dans les buissons enchevêtrés, repoussant les aventuriers qui approchent, attirés par les trésors supposés être enfouis dans la mine.

Château-Suif : citadelle du savoir qui s'élève sur une falaise d'origine volcanique, surplombant la mer à l'extrémité de la Voie du lion, une route la reliant à la Voie côtière. Château-Suif est une forteresse hérissée de nombreuses tours et qui fut jadis le fief du célèbre prophète Alaundo. Elle préserve les prédictions de ce dernier dans son énorme bibliothèque rassemblant les écrits de Faerûn.

Le seul prix à payer pour un visiteur souhaitant se rendre au fort est le don d'un livre. Ceux qui souhaitent consulter un ouvrage conservé dans la bibliothèque doivent offrir à Château-Suif un nouveau tome, dont la valeur aux yeux des avisés gardiens de ses portes ne doit pas être inférieure à 1 000 pièces d'or. Les moines de Château-Suif, qui se sont donnés le nom d'Avérés, achètent également certains livres qui leur sont apportés et dépêchent secrètement des agents pour se procurer les écrits qu'ils convoitent.

La forteresse est dirigée par le Gardien des ouvrages, assisté du Premier lecteur – son second hiérarchiquement et traditionnellement le sage le plus érudit de tout le monastère. Ces deux autorités chapeautent jusqu'à huit Grands lecteurs qui, à leur tour, sont assistés par le Psalmodieur, qui dirige la mélopée sans fin des prophéties d'Alaundo, par le Guide (qui instruit les acolytes) et par le Gardien des portes, qui s'occupe des visiteurs, de la sécurité et des vivres destinés à la communauté. Quoique considérés comme des invités d'honneur, les prêtres ne font pas partie intégrante de la hiérarchie monastique.

La citadelle est flanquée de puissantes redoutes de plusieurs épaisseurs qui empêchent l'embrasement de toute étincelle, exceptées celles qui servent à allumer des cierges. Il est impossible que le papier prenne feu à l'intérieur du bastion. Ces redoutes font également écran à la magie de téléportation et aux sorts destructeurs, tue toutes les moisissures et les insectes, et possèdent d'autres propriétés secrètes. Une redoute supplémentaire barre l'entrée des Chambres intérieures à tous ceux qui ne portent pas un insigne spécifique, dont il n'existe qu'une poignée. C'est dans les Chambres intérieures que sont conservés les ouvrages magiques les plus puissants. En temps normal, seuls les Grands lecteurs ont l'autorisation d'y pénétrer, mais d'autres peuvent y être admis s'ils sont en compagnie du Gardien des ouvrages ou du Premier lecteur.

La tour centrale du bastion est entourée de jardins magnifiques, qui descendent en pente douce vers un groupe de bâtiments en arc de cercle, bordant l'intérieur de l'enceinte massive de la ville : maisons d'hôtes, écuries, greniers, un entrepôt, un dispensaire, un temple dédié à Oghma et des autels en l'honneur de Déneïr, de Gond et de Milil. Le maintien de l'ordre est assuré par les cinq sous-officiers du Gardien des portes, quatre Sentinelles, qui patrouillent chacun leur tour autour du monastère et gardent l'œil rivé sur terre et mer à la fois depuis les plus hautes tours, et le Gardien du portail, chacun étant assisté de douze moines (qui sont tous des guerriers d'expérience). Ces sous-officiers portent des sceptres et des anneaux magiques qui leur servent à faire respecter leur volonté.

Aucun visiteur ne peut rester à Château-Suif plus d'une dizaine de jours d'affilée, ni pénétrer de nouveau dans le monastère moins d'un mois après l'avoir quitté. Il est interdit aux visiteurs d'écrire dans la bibliothèque, mais les moines y calligraphient des copies pour les hôtes d'importance. Il leur en coûtera 100 pièces d'or par texte copié et 10 000 pièces d'or pour un livre de sorts ou tout autre texte contenant des sorts, des formules magiques ou les détails de rituels, de protections, de mots de commande et autres.

Le Gardien des ouvrages actuel est un fier et hautain magicien du nom d'Ulraunt (humain LB, Dev7/Gas3). Il vaut mieux ne pas le froisser. Tous les porteurs de demandes pénétrant dans le bastion central doivent s'asseoir à la gauche d'Ulraunt pendant au moins un dîner entier et se soumettre à ses questions inquisitrices. Château-Suif n'a qu'une seule règle absolue : « Celui qui détruit la connaissance, que ce soit par l'encre, le feu ou l'épée, sera détruit à son tour. Ici un livre vaut plus qu'une vie. »

Quelque chose monte la garde dans les catacombes et les cavernes d'entrepôt de manière si efficace que les intrusions venant du sous-sol ayant véritablement atteint l'enceinte de Château-Suif sont rares. Peu savent que le dracosire jouant le rôle de sentinelle était jadis le dragon d'argent Miirym. Elle fut liée à la défense des moines, des bâtiments et des livres de Château-Suif par l'archi-ensorceleur Torth. Miirym est à présent un vénérable fantôme de dragon d'argent qui, s'il meurt, se reconstitue en 2d8+8 heures seulement. Elle

défend vaillamment Château-Suif, mais son esprit est très solitaire et préférerait une conversation à un combat. Elle échange des récits merveilleux contre des informations sur les événements actuels.

Toute personne tentant de la tromper ou d'effectuer une attaque sournoise sur elle peut s'attendre à ce qu'elle le prenne en chasse en hurlant et lui lance tous les sorts possibles en l'assaillant furieusement et sauvagement. Si elle rencontre des intrus portant ouvertement des livres de quelque type que ce soit, elle insistera pour qu'ils lui soient donnés pour les « restituer en toute justice » à Château-Suif (car elle pense qu'un écrit, quel qu'il soit, appartient toujours à Château-Suif).

Les copistes de Château-Suif ont réalisé au moins un exemplaire supplémentaire de chaque tome conservé là et on murmure qu'une « double bibliothèque » complète est cachée quelque part ailleurs à Faerûn. Les livres calligraphiés à Château-Suif portent toujours le symbole du bastion : un château dont les tours sont surmontées d'une mèche de bougie enflammée.

Elturel (cité, 22 671 habitants) : si le dirigeant d'Elturel, le Haut Cavalier Dhelt (humain LB, Pal17 de Heaum) était un mauvais homme, la situation géographique de sa cité, surplombant une falaise qui domine la rivière Chionthar, causerait d'incessants problèmes aux autre cités commerciales de la région. Heureusement pour la paix et la prospérité de la vallée de la Chionthar, Dhelt investit son instinct de compétition dans la direction d'une cité la plus sûre, la plus policée et la communauté la plus efficace dans le commerce et l'agriculture des Contrées du Mitan Occidentales. Au sein de ces terres hostiles, la civilisation dépend de la puissance militaire et Elturel ne fait pas exception à la règle en entretenant une armée d'élite de deux cents cavaliers connus sous le nom de Cavaliers des enfers. Les caravanes et les convois fluviaux choisissent de faire passer leur itinéraire par la zone de contrôle d'Elturel uniquement pour relâcher un peu leur vigilance et laisser le soin aux soldats du seigneur Dhelt de s'en préoccuper à leur place.

Evereska (cité, 21 051 habitants) : en langue elfique, Evereska signifie « maison fortifiée ». Cette vaste vallée et la cité qui s'y niche, dernière agglomération d'importance regroupant des elfes de la lune et du soleil à Faerûn après la Retraite, sont flanquées de douze hautes collines qui servent de murailles naturelles. Le seul accès à ce refuge se fait par les airs ou par le biais de ses cols gardés par des sentinelles elfes de premier ordre. Au seuil de la cité, une vallée en forme de croissant étend ses vignes plantées en terrasse et ses vergers. La cité d'Evereska elle-même est un chef-d'œuvre de pierre taillée et d'arbres sculptés, aux vertus à la fois architecturales et défensives.

Les dirigeants d'Evereska sont les Aînés des collines, des elfes d'un âge, d'une érudition et d'un pouvoir incommensurables. Grâce à leurs soins et à leurs prévisions, les habitants d'Evereska sont libres de vivre pleinement les mystères elfiques. Certains d'entre eux ne quittèrent jamais la cité pour le monde extérieur, d'autres en assurent la sécurité avec une vigilance infaillible.

La plupart des humains n'ont entendu parler d'Evereska que par des rumeurs ou le biais de tableaux et sculptures offerts par les elfes à leurs plus fidèles amis. Des récits mentionnent la puissance de la magie elfique dans l'enceinte de la cité, qui peut se manifester par l'aptitude de ses habitants à gravir des parois verticales d'une traite comme s'ils avaient toujours été dotés du sort *pattes d'araignée*. Ces effets (entre autres) proviennent d'un *mythal* puissant. Ses immenses pouvoirs et la qualité défensive de la haute magie elfe à son maximum sont rarement sollicités.

Gué de la dague (village, 891) : il y a quatre cents ans, le fils d'un marchand, dont la seule arme était une dague, s'opposa sur un gué du fleuve Delimbiyr à un groupe de pillards hommes-lézards, en tuant six avant que sa famille et le restant de la caravane ne parviennent sur les lieux pour repousser les autres et reprendre le gué. À présent, la fière commune de Gué de la dague, une petite agglomération fortifiée de presque quarante bâtiments de pierre et un château, s'étend sur les rives sud du gué, garant de sa sécurité pour les caravanes et les voyageurs parcourant la Route du commerce ou se dirigeant vers l'est en direction de Sécombre et d'Eauforte.

Pwyll Cripuissant (humain LB, Gue5) se présente actuellement comme le duc de Gué de la dague. Il est servi par une petite milice, que viennent étoffer des aventuriers engagés pour patrouiller autour des fermes et des hameaux locaux. Grâce aux échanges constants passant par la Route du commerce, Gué de la dague abonde en autels, sanctuaires et puissants prêtres, dont des temples dédiés entièrement à Chauntéa, Lathandre, Shaundakul, Tempus et Tymora.

Gué de la dague se tient dans l'ombre imposante d'Eauprofonde. C'est là que l'expression « parti à Gué de la dague » signifie « entré en totale déchéance ». Gué de la dague échafaude quelquefois des plans pour étoffer son port et s'assurer une partie du commerce d'Eauprofonde. C'est une perspective séduisante pour le Conseil des guildes du village, une organisation dont les membres sont masqués, tout comme les seigneurs d'Eauprofonde (mais n'en possèdent pas pour autant les protections magiques qui gardent secrète leur identité, même face à des magiciens déterminés). Dans son for intérieur, Pwyll pense que le conseil surestime ses capacités en matière d'affaires municipales.

Hluthvar (grande ville, 5 668 habitants) : depuis le plus haut point de perspective du temple de Heaum, semblable à une forteresse, au centre de Hluthvar, un observateur attentif pourra épier les noires tours de Sombrefort par temps dégagé, à plus de quatre-vingt quinze kilomètres à l'est. Tout ce qui retient Hluthvar de tomber aux mains des Zhents est sa vigilance de tous les instants, une large muraille d'enceinte de trois mètres de haut et sa dévotion envers Heaum. Son grand prêtre, Maurandyr (humain LN, Prê14/Dis4 de Heaum), qui combat à l'aide d'une *épée dansante*, renforce la résolution de la ville dans sa résistance aux Zhents.

Iriaebor (cité, 16 193 habitants) : la cité des mille flèches occupe une large corniche surplombant la fourche septentrionale de la rivière Chionthar. La zone constructible est de premier ordre et se situant juste au-dessus de la corniche, les commerçants d'Iriaebor s'y sont adaptés en construisant en hauteur plutôt qu'en largeur : des tours de plusieurs étages s'élèvent de tous les quartiers de la cité. La concurrence entre grandes maisons marchandes d'Iriaebor passe par la construction de la plus haute, la plus fastueuse et la plus baroque des tours, dans un effort visant à attirer les affaires comme le paon fait la roue pour attirer sa femelle. De même, comme eux, elles se combattent lorsque l'esthétique seule ne fait pas la différence, complotant parfois pour abattre les tours de leurs rivales, par la magie ou le recours à des aventuriers engagés par souci d'anonymat.

L'un de ces derniers gagna en puissance au beau milieu d'une guerre marchande et décida de prendre le pouvoir sur la cité. Bron (humain LB, Gue/Pal4 d'Eldath) est convaincu que sa cité pourrait devenir l'une des forces majeures des Contrées du Mitan Occidentales si elle cessait de disperser son énergie en conflits internes.

Pont de Boreskyr : massif édifice de pierre qui enjambe la Route du commerce de Scornubel à Eauprofonde. Le pont actuel est le plus récent de toute une série construite sur le site. Il est encore en bon état, bien que les deux statues de dieux sombres qui flanquaient ses extrémités à l'origine aient été ébranlées par les sorts lancés par les adorateurs de Mystra et de Kelemvor.

Pont de Boreskyr n'accueille aucune habitation en dur : les tentes des marchands et les abris des caravaniers s'y entassent à chaque extrémité du pont et se renouvellent régulièrement. Entre quarante et presque trois cents marchands, voyageurs et oisifs y trouvent un abri. Il fut un temps où deux aventuriers prirent la cité de toile sous leur aile et y firent respecter une règle sévère, mais ils se retirèrent à Eauprofonde et les états du nord furent occupés par une succession de petits chefs et de connaissances de riches marchands.

À cause de la bataille qui opposa Cyric à Bhaal et qui se solda par la mort de Bhaal, l'eau en aval du pont est noire, nauséabonde et imbuvable. Une insulte commune dans les parages s'en inspire : « va donc boire à l'ouest du pont ! ».

Porte de Baldur (métropole, 42 103 habitants) : l'une des deux grandes cités de la Côte des épées, la Porte de Baldur s'étend sur la rive nord de la Chionthar, à environ trente kilomètres de l'endroit où la rivière se jette dans la Mer inviolée. Située à mi-chemin entre Amn et Eauprofonde, la cité prospère grâce au commerce.

Celui-ci ne faisant aucun cas de l'alignement, la tolérance est une vertu partagée par les citoyens de la Porte de Baldur, au bémol près que les visiteurs ne se conduisent pas de manière insultante envers d'autres personnes ou le bien d'autrui. Les gardes, dont les heaumes noirs à bandes latérales rouges sont caractéristiques, font la police dans la cité. Ils prêtent une attention plus soutenue à la moitié supérieure de la ville, la partie entourée des fortifications d'origine, qu'à la plus récente partie inférieure, près de la rivière et flanquée de murs moins élevés.

Comme souvent à Faerûn, la présence d'un grand nombre de gardes révèle l'existence d'une guilde de voleurs bien organisée. Son maître, Corbalafre (humain NM, Rou10/Quê4 de Mask) entretient de cordiales, quoique distantes, relations avec les quatre grands ducs de la Porte de Baldur, dont Eltan (humain LN, Gue20), le commandant de la compagnie de mercenaires du Poing enflammé.

Cette dernière sert d'armée occulte à la Porte de Baldur, la faisant bénéficier de tarifs peu élevés en échange d'une base d'opération subventionnée.

La plupart des cités d'importance abritent quelques temples dédiés aux divinités majeures, mais les trois édifices religieux de la Porte de Baldur valent

le détour. La Haute maison des merveilles de Gond sert d'écrin à une étonnante collection d'inventions uniques en leur genre. Des gnomes, des inventeurs et des artisans s'y rendent en pèlerinage, en quête à la fois d'inspiration et de piété. Le temple de Tymora, la Salle de la Dame, est remarquable par sa taille et la richesse de ses ornements. Celui qui est dédié à Umberlie et humblement nommé la « Maison de la reine de l'eau » est l'un des rares temples actuels où cette divinité peut être vénérée dans tout Faerûn.

Puits des dragons : à travers Faerûn, une légende raconte que les grands dracosires possèdent un cimetière, un endroit où ils se rendent pour pousser leur dernier soupir : le Puits des dragons, entrailles creuses d'un vieux volcan situé au nord des Montagnes du couchant et au sud de la Bataille des ossements. Jusqu'à récemment, les centaines de squelettes de dragons qu'il contient étaient dissimulés aux regards par de puissants sorts et gardés par un dragon d'ombre mort-vivant, le Dragon sanguinaire. Le Culte du Dragon eut alors connaissance du Puits des dragons, signa une sorte de pacte avec le Dragon sanguinaire, puis parvint à désamorcer la magie qui liait son gardien à Faerûn.

Toutefois, le Culte du Dragon n'y a pas gagné un accès aisé au trésor caché pour autant : il doit faire face à une sérieuse résistance de la part des membres de plusieurs factions différentes. Les organisations impliquées comprennent les dragons qui s'opposent à la profanation du dernier repos des grands dracosires, les yuan-tis, des dragons mineurs arrivés de fraîche date et divers groupes d'aventuriers et de sages qui ont hâte de piller les vestiges encore intacts. Malgré ces obstacles, le Culte du Dragon est en train d'ériger une puissante et sombre forteresse afin de surveiller le site et de pouvoir y pratiquer sorcellerie et rites de grande ampleur.

Scornubel (cité, 14 574 habitants) : la cité caravanière est une fourmilière commerciale envahissante, située le long de la rive septentrionale de la rivière Chionthar, à l'endroit où elle rejoint l'Accessible. Elle est gouvernée par un groupe d'aventuriers et de maîtres caravaniers d'âge mûr au mieux, dont certains préconisent d'engager des aventuriers pour résoudre les problèmes de la cité et d'autres préfèrent qu'ils passent leur chemin rapidement. Quoi qu'il en soit, aux yeux du Conseil, l'efficacité et le profit priment sur les idéaux.

Les caravanes de toutes nations, organisations et tarifs sont les bienvenues à Scornubel. Des autels similaires dédiés à presque toutes les divinités de Faerûn sont disséminés parmi les édifices bas de la ville. La compagnie marchande des Rouges boucliers dirige à la fois les opérations militaires et celles relatives aux caravanes quittant Scornubel. Ses membres servent également d'armée officielle efficace et de forces de police, mais dans ce cas, ils se montrent plus préoccupés par leurs loisirs personnels et les intérêts de leur groupe que par autre chose.

Sécombre (bourg, 1 417 habitants) : sise le long de la Course de la licorne, juste au nord de la Haute lande, Sécombre est soit l'agglomération la plus septentrionale des Contrées du Mitan Occidentales, soit la première ville au nord, en fonction de l'auteur de la carte. Ceux qui optent pour les Contrées du Mitan Occidentales apprécient le calme de la ville, la prospérité de ses familles de pêcheurs et de fermiers, ses jardins bariolés et son hospitalité envers les caravaniers de passage. Ceux qui la considèrent comme une ville du Nord soulignent la présence de son importante communauté d'aventuriers et de guides qui connaissent tous au moins de vue la Haute-Forêt au nord.

La cité accueille chaleureusement les aventuriers, et tout particulièrement ceux qui en font leur base arrière pour leurs expéditions dans la Haute lande ou la Haute-Forêt. Ceux-ci sont appelés logiquement à la rescousse lorsque des gargouilles et d'autres créatures parmi les pires sont exhumées d'Athlantar, le défunt Royaume du cerf.

Sombrefort : depuis 1312 CV, les murs noirs et les flèches élancées de Sombrefort ont été choisis comme quartier général par les Zhents. Les conflits internes causés par la mort et la résurrection de Baine ont affaibli l'influence de Sombrefort sur ses environs, mais n'ont pas affaibli le contrôle des Zhents sur Sombrefort lui-même.

Le fort est un bastion aux flèches élancées érigé à même une saillie de pierre nue sur le flanc des montagnes appelées les Sentinelles grises. La pierre de couleur noire employée pour sa construction venait d'un lieu très éloigné des Contrées du Mitan Occidentales. Les portes, les couloirs et les plafonds massifs de Sombrefort furent bâtis pour des géants. Les légendes situent alternativement la construction du bastion aux temps où ces êtres régnaient sur Faerûn tout entier ou à ceux des anciens parmi les élémentaires qui servaient d'esclaves dans le royaume de Nétheril.

Jusqu'à la résurrection de Baine, le magicien Sememmon fut le maître incontesté de Sombrefort. Pour un être d'une telle vilenie, il se montrait d'une patience, d'une finesse d'observation et d'une sagesse peu communes. Il entra en conflit avec Fzoul Chembryl au début de leurs carrières respectives et n'a jamais cherché ou souhaité aplanir entièrement le désaccord. Lorsque Baine mourut en 1358 CV, Sememmon confronta ses propres machinations à celles conçues par Fzoul et soutenues par Xvim en commandant sagement ses subalternes, renforçant son pouvoir sur Sombrefort et évitant le conflit direct avec Fzoul. Lorsque Baine réapparut et Fzoul affirma un contrôle absolu sur les Zhents orientaux, Sememmon prit acte de la situation, choisit la voie la plus sage et disparut.

Certains partisans de Fzoul ont calmement soutenu que ce dernier avait éliminé Sememmon lui-même, mais les Zhents de haut rang n'en sont pas certains. Ashemmi (femelle elfe de la lune LM, Mag11), partenaire public et intime de Sememmon, disparut au même moment que lui. Ils se retirèrent pour livrer des batailles à leur portée, plutôt que de tenter de maintenir une position improbable dans les quartiers généraux orientaux d'origine.

À ce jour, la citadelle héberge une armée permanente de Zhents composée de huit cents guerriers, et qui a un peu perdu en nombre depuis les temps où Sememmon imposait aux Collines lointaines une servitude totale. Fzoul semblait satisfait de laisser les divers commandants zhents de Sombrefort, dont Pereghost (humain CM, Gue7/Chm5 de Cyric), se chamailler pour l'obtention d'un poste. Ils ont tous prêté serment de fidélité envers la cause zhentarim, quoique la forte influence cyriciste locale agace Fzoul, qui voudrait voir tous les Zhents sous la bannière de Baine.

Les intrigues et les tentatives d'assassinat viciant actuellement les affaires intérieures de Sombrefort ne sont pas ouvertement tolérées dans les colonies zhents de l'Est, mais pour le moment, les rébellions de Sombrefort ont pour avantage d'éliminer les faibles. Si un chef d'envergure ne se manifeste pas très bientôt, Fzoul nommera son propre commandant, dont la force sera suffisante pour prendre des mesures drastiques visant à mettre un terme aux complots.

Tour de Durlag : comme un seul croc massif surplombant un mur de pierre volcanique qui déchire la douce plaine s'étendant au sud du Bois des dents acérées, la Tour de Durlag fut construite par le héros nain Durlag Tueurdetrolls. Celui-ci présentait un cas extrême de ce que les nains appellent « l'œil d'or », un appétit de richesses démentiel.

Pendant sa carrière mouvementée d'aventurier, il se comporta de manière honorable mais, au cours des dernières années de sa vie, Durlag se retira dans son repaire et consacra ses journées à créer un « cadeau » pour les futures générations d'aventuriers. Sa tour regorge tellement de trésors magiques qu'ils donnent le tournis aux lanceurs de *détection de la magie*. Des défenses magiques, des pièges mécaniques et des automates malveillants font en sorte que les aventuriers qui souhaitent s'en sortir la vie sauve, et sans une once du trésor de Durlag, soient obligés de combattre aussi ardemment que Durlag dut s'y résoudre pour amasser son trésor.

On murmure régulièrement qu'un nouveau démon a vaincu les défenses et s'est installé dans la tour. La réalité s'avère plus complexe. À certaines périodes, un dragon, un escadron de feux follets et un illithid ont pris possession de la tour, mais à chaque fois, le nouveau résident se rendait compte au final que la tour l'avait piégé, l'intégrant temporairement dans son propre système de défense, au lieu de lui révéler ses véritables secrets. À tout moment, des groupes ou des monstres divers sont susceptibles de se trouver dans la tour, combattant pour une chance d'en prendre le contrôle, de la piller ou de s'en échapper.

Des informations concernant les résidents actuels de la tour sont disponibles à petit prix au sein du hameau humain et gnome de Ravkin, à quelques kilomètres de la Tour de Durlag.

Histoire de la région

L'histoire ancienne des Contrées du Mitan Occidentales se raconte dans les tombes éparpillées, les statues brisées et les ruines morcelées d'une douzaine de puissants royaumes. Comme en témoignent des sites comme les Champs des morts et la Bataille des ossements, peu se sont éteints paisiblement.

Les guerres majeures furent rares au cours des derniers siècles, sauf si on prend en compte les batailles opposant les divinités Bhaal et Cyric au Pont de Boreskyr pendant le Temps des Troubles. Cyric tua Bhaal et vola ses pouvoirs, un passeport pour la barbarie.

Au cours des siècles qui précédèrent la montée en puissance d'Eauprofonde, le plus grand royaume des Contrées du Mitan Occidentales était Illefarn, un royaume d'elfes qui concurrençait Myth Drannor. Phalorm (le Royaume des

trois couronnes ou le Royaume déchu), et le Royaume de l'homme régnèrent pour un temps dans le sillage de l'Illefarn, mais depuis lors aucun pouvoir unique n'a réussi à contrôler la région entière. La culture commerçante d'Eauprofonde, d'Amn et des membres disséminés de l'Alliance des seigneurs compose la civilisation la plus ancienne à avoir émergé dans les contrées du Mitan Occidentales depuis la chute de l'Illefarn.

Les intérêts des cités commerciales sont parfois favorisés, parfois ralentis par les forces zhents en service aux alentours de Sombrefort dans les Collines lointaines. Mis à part le climat, les changements de Sombrefort sont probablement la seule variable d'importance dans la vie des habitants des Contrées du Mitan Occidentales.

Rumeurs et intrigues

Les Contrées du Mitan Occidentales ont un penchant pour les aventuriers au grand cœur. Des montagnes inexplorées, des forêts vierges et d'autres, hantées, menacent les petits villages et les agglomérations de la région, et les aventuriers ont toujours constitué la première ligne de défense contre les puissantes organisations – le Culte du Dragon, les Voleurs de l'ombre et le Zhentarim – qui cherchent à étendre leur influence dans la région.

« J'aimerais récupérer mes affaires » : les PJ pourraient bien avoir la mauvaise surprise de se faire aborder de manière un tantinet cavalière par Ashemmi, la maîtresse de Sememmon, l'ancien dirigeant de Sombrefort. Celui-ci a laissé des objets lui appartenant à Sombrefort lorsqu'il s'en est enfui et il aimerait les récupérer. Ces objets sont bien cachés, mais peuvent faire l'objet d'une découverte fortuite, puisque le bastion est sous l'autorité d'autres commandants.

Sememmon ne souhaite pas revenir en personne à Sombrefort. Il préférerait que les PJ s'y introduisent pour reprendre son bien. Il leur donne même des informations pour réduire les risques d'être appréhendés. Il entend payer royalement les PJ pour leurs services, la moitié d'avance, et leur apprend que les objets qu'ils rassemblent pour lui ne doivent pas tomber entre les mains des Zhents de Fzoul. Si les PJ souhaitent rencontrer Sememmon en personne plutôt que de traiter avec sa maîtresse, un rendez-vous peut-être organisé.

Sememmon se moque que les PJ n'acceptent pas ses instructions. En fait, il est prêt à leur abandonner un quart des honoraires faramineux (soit un nombre de pièces d'or qui leur coupera le souffle), ne serait-ce que pour leur signifier qu'il aimerait travailler avec eux à l'avenir. Le nouveau plan de Sememmon, à long terme, est de se rendre indispensable aux forces du bien auxquelles il s'opposait par le passé. Les objets qu'il souhaite récupérer peuvent être de la documentation établie par les espions zhents dans la région, des livres de sorts recelant des formules uniques en leur genre ou de puissants objets magiques.



Sememmon

Sememmon

Humain Mag17 : FP 17 ; TA M (humain) ; DV 17d4+3 ; pv 49 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 20 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; Att *bâton +1* (+8/+3, 1d6), *dague venimeuse* (+8/+3, 1d4, plus sort *empoisonnement* 1 fois par jour) ou sort de contact à distance (+10/+5, selon le sort) ; Part Sagesse et Charisme améliorés ; AL LM ; JS Vig +7, Réf +7, Vol +14 ; For 9, Dex 15, Con 10, Int 20, Sag 18, Cha 18.

Compétences et dons : Alchimie +10, Bluff +9, Concentration +15, Connaissances (architecture et ingénierie) +8, Connaissances (histoire de la magie et des jeteurs de sorts de magie profane) +13, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (religion) +11, Connaissance des sorts +20, Détection +9, Diplomatie +13, Discrétion +17, Équitation +5, Fouille +8, Intimidation +8, Premiers secours +6, Renseignements +6, Perception auditive +6, Profession (herboriste) +9, Psychologie +12, Scrutation +13 ; Augmentation d'intensité, Prestige (21), Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement, Évocation), Écriture de parchemins, Extension d'effet, Incantation rapide, Magie de guerre, Vigueur surhumaine, Robustesse.

Particularités : Sagesse et Charisme améliorés. Sememmon a augmenté ses scores de Sagesse et de Charisme à l'aide de parchemins de *souhait*.

Sorts de magicien par jour : 4/6/5/5/5/5/4/3/2/1. DD de base = 15 +niveau du sort, 17 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts d'Enchantement et d'Évocation. En tant qu'ancien seigneur de Sombrefort et élève de Manshoon, Sememmon a accès à de vastes connaissances magiques et à de nombreux sorts, rares et inhabituels. On part du principe qu'il maîtrise tous les sorts des niveaux 1 à 5 et la moitié des sorts des niveaux 6 à 9, y compris tous les sorts d'Enchantement. En outre, le MJ peut librement lui attribuer des sorts, symbolisant par là l'accès aux ouvrages rares et son talent personnel dans la création de sorts.

Possessions : *anneau de régénération, baguette d'éclair* (niveau 10), *bâton +1, bracelets d'armure +8, broche de défense, cape de la gargouille* (une fois par jour, celui qui la porte peut se métamorphoser en gargouille), *casque de téléportation, charme antipoison, dague venimeuse, pierre ioun* verte et lavande (24 niveaux de sorts restant), *robe de mimétisme*.

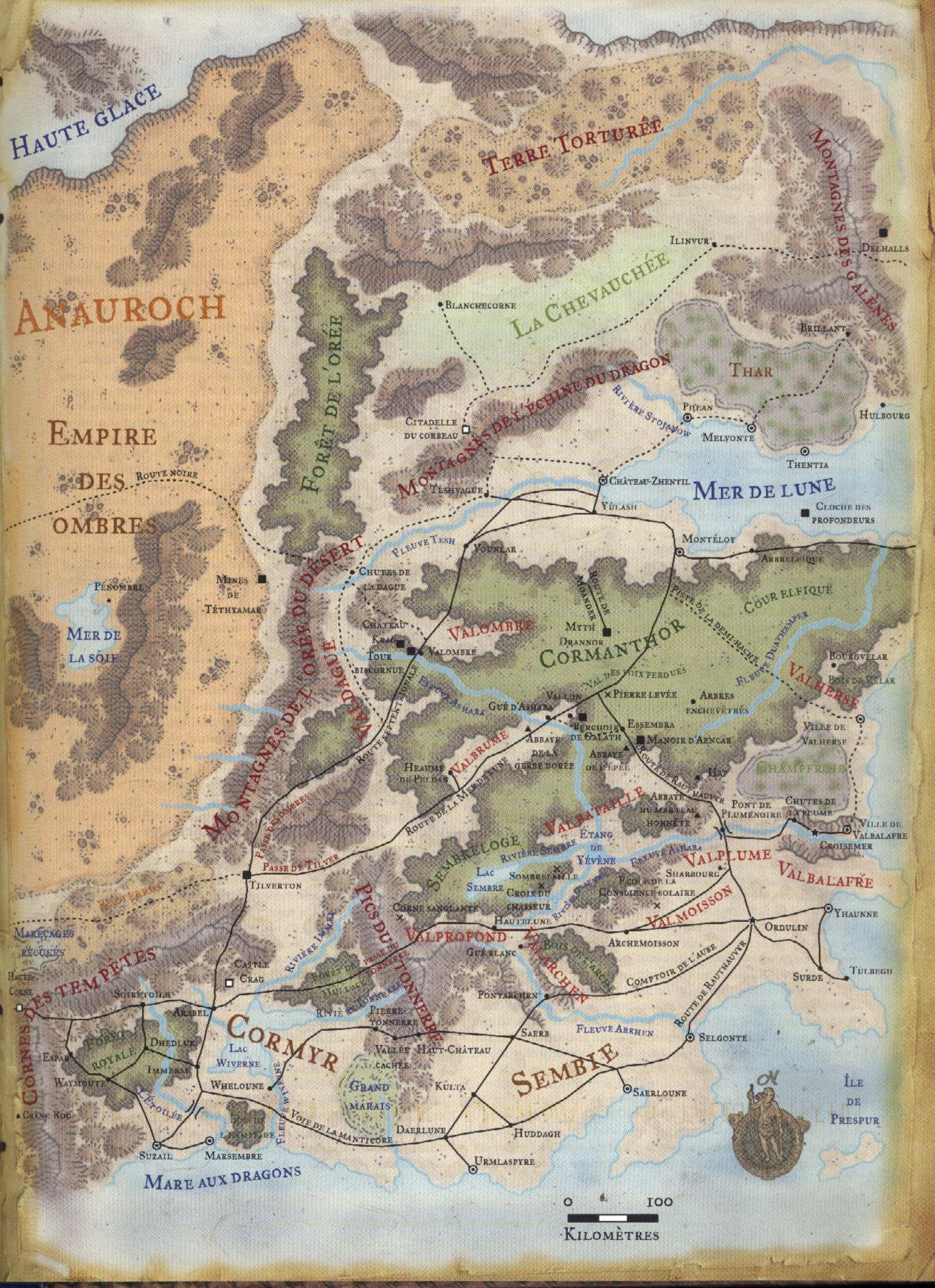
Lieutenant dynamique de Manshoon pendant des années, Sememmon occupa longtemps les fonctions de seigneur de Sombrefort. Il accéda à ce rang en montrant une parfaite politesse, une infaillible compétence et une obéissance stricte aux ordres donnés par Manshoon, Fzoul Chembryl et divers autres tyrannœils du Zhentarim. Sous le vernis de politesse posée, c'est un homme rusé et calculateur, capable d'alimenter des rancœurs (mais ne se laissant pas emporter par elles) pendant des années. En cas de danger, il s'assure toujours une échappatoire, à laquelle il n'hésitera pas à avoir recours, le cas échéant.

Sememmon est un magicien compétent, ayant accompli son apprentissage auprès de Manshoon et un survivant, prompt à éliminer sans quartier ses rivaux tout en s'en évitant les répercussions. Il contrecarra bon nombre des tentatives de Fzoul pour prendre le pouvoir sur le Zhentarim et s'en fit par conséquent un ennemi mortel – mais il protégea et géra également le pouvoir du Zhentarim, parant aux excès indomptables de Manshoon et de Fzoul tout à la fois, « ramassant les morceaux » calmement à maintes occasions. Ce faisant, il devint un diplomate et un voyant hors pair, un bon commandant de troupes et un maître en tactique s'assurant plusieurs plans de retraite (et objets magiques cachés) prêts à servir.

Sememmon est un homme aux manières policées, perspicace, patient et d'une vive intelligence. Impitoyable et maître de lui-même, il ne montre ni égocentrisme ni attirance pour la tyrannie et rejette la violence et la cruauté gratuites comme inutiles. Il aime et est aimé de sa compagne Ashemmi (femelle elfe de la lune LM, Mag11). Il resta fidèle pendant des années au réseau noir, ayant fait en sorte qu'il continue à fonctionner pendant que ses supérieurs s'éloignaient du droit chemin, s'abîmaient dans des contemplations déraisonnables et s'entre-déchiraient. L'accroissement radical du pouvoir de Fzoul mit un terme à la tolérance que montrait le prêtre envers ses opposants, provoquant la fuite de Sememmon et d'Ashemmi loin de Sombrefort avant que Fzoul ne puisse leur nuire.

Sememmon est un homme aux traits réguliers et aux cheveux noirs, d'âge moyen et bénéficiant d'une excellente santé, qui porte des robes assez classiques, mais bien coupées. Son calme apparent ne faillit pas, même au plus fort de la bataille et face à de grands dangers.

Illustration de Todd Lockwood


Haute Glace
Terre Torturée
Montagnes des Galènes
Ilinvur
Delhalls
Anauroch
Blanchecorne
La Chevauchée
Forêt de l'Orée
Brillant
Thar
Montagnes de l'Échine du Dragon
Rivière Stojanow
Pilan
Hulbourg
Empire des Ombres
Route Noire
Citadelle du Corbeau
Melyonte
Thentia
Château-Zhentil
Teshyague
Mer de Lune
Yulash
Cloche des Profondeurs
Fleuve Tesh
Vounlar
Montéloy
Arbre-Relique
Pénombre
Mines de Téthyamar
Chutes de la Dague
Route de Mönder
Piste de la Demi-Hache
Cour Elfique
Mer de la Soif
Château Krag
Tour Biscornue
Valombre
Myth Drannor
Cormanthor
Fleuve Duathemper
Bourgvelar
Bois de Velar
Vallon
Pierre levée
Arbres enchevêtrés
Val des Voix perdues
Route septentrionale
Pierres-as-Haba
Gué d'Ashaba
Berchoir de Galath
Essembra
Manoir d'Aencar
Ville de Valherse
Abbaye de la Gerbe dorée
Abbaye de l'Épée
Champfrémis
Heaume de Peldar
Route de la Mer de Lune
Hay
Abbaye du Marteau honnête
Pont de Pluménoire
Chutes de la Plume
Ville de Valbalafre Croisemer
Étang de Yévène
Rivière Semère
Fleuve Ashaba
Lac Semère
Sombrebataille
Croix du chasseur
Sharbourg
École de la Conscience solaire
Corne sanglante
Hautelune
Ordulin
Yhaunne
Marécages reculés
Haute-Corne
Castle Crag
Guélanc
Archemoisson
Bois de l'Archer
Comptoir de l'Aube
Route de Rauthauver
Surde
Tulbegh
Soiretoile
Pontarchen
Arabel
Pierre-tonnerre
Saerb
Fleuve Arrhen
Selgonte
Cormyr
Lac Viverne
Vallée cachée
Haut-Château
Dhedluk
Espar
Immersar
Waymoute
Wheloune
Grand marais
Kulta
Saerloune
Sembie
Île de Prespur
Crâne Roc
Suzail
Marsembre
Daerlune
Huddagh
Urmlaspyre
Mare aux Dragons
0
100
Kilomètres

Le Cormyr

Capitale : Suzail
Population : 1 360 800 (humains 85%, demi-elfes 10%, elfes 4%)
Gouvernement : monarchie
Religions : Chauntéa, Déneïr, Heaume, Lathandre, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Séluné, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukyne
Importations : épices, ivoire, verre
Exportations : armures, bois, charbon, denrées alimentaires, épées, ivoire sculpté, tissu
Alignement : LB, LN, NB



Fondé il y a plus d'un millier d'années, le royaume du Cormyr s'est enrichi grâce à une monarchie éclairée, des habitants travailleurs et un emplacement géographique avantageux. Le Cormyr est une région civilisée entourée de montagnes, de forêts et de colonies de créatures humanoïdes malfaisantes. Réputé pour son armée bien entraînée et pour son dynamique groupe de jeteurs de sorts consacré par le gouvernement, le Cormyr se targue de posséder une gastronomie délicate, un peuple honnête, d'étranges mystères et de nombreux liens avec les autres pays du monde.

Récemment mis à rude épreuve par de perfides familles nobiliaires, des armées de gobelins et d'orques, la famine, un vénérable dragon rouge en maraude et la mort de son monarque bien-aimé, le Cormyr lutte aujourd'hui pour conserver ses possessions. Avec l'une de ses cités en ruine et un grand nombre de créatures humanoïdes errant dans la campagne, cette nation a aujourd'hui besoin d'individus pleins de ressources désireux de défendre la couronne et de s'opposer à ses ennemis.

Vie et société

Même si de sérieuses raisons peuvent le pousser vers le déclin, le Cormyr demeure un pays inébranlable et prospère. En dépit d'un passé souvent violent, d'une vigilance armée et constante face aux monstres primitifs et aux dangers frontaliers et d'intrigues fréquemment malveillantes, les Cormyriens sont restés un peuple loyal, heureux, prospère et pacifique. Bien que les revers de fortune importants des deux dernières années aient ébranlé le royaume, les Cormyriens espèrent de meilleurs jours et ils sont prêts à travailler dur pour atteindre cet objectif.

La famille Obarskyr, assistée par de sages Magiciens royaux, dirige le Cormyr. Le long règne d'Azoun IV, aidé par l'ancien Magicien royal Vangerdahast, a donné au royaume un héritage de stabilité et de prospérité qui fait l'envie de la majorité des autres nations de Faerûn.

En dessous de la famille royale se trouve un groupe de riches familles nobiliaires, sophistiquées et souvent hargneuses, possédant un lignage ancien, de l'influence et une réelle loyauté envers la couronne. Les Magiciens de guerre – une unité de mages de bataille obéissant aux ordres de magiciens réfléchis tel que Caladnei – permettent de tempérer les excès de la famille royale et des nobles. Comme l'a un jour déclaré le sage Bradaskras de Suzail, les Obarskyr, la noblesse et les Magiciens de guerre « forment les trois pieds d'un tabouret sur lequel sont assis les gens du peuple ».

Les Cormyriens sont en majorité des fermiers, des propriétaires terriens, des éleveurs de chevaux, des forestiers ou des artisans. Le pays entretient une importante armée, les Dragons Pourpres – dont le nom ne doit pas être confondu avec celui d'Azoun IV, le roi qui se faisait surnommer le Dragon Pourpre, ou avec le dragon pourpre Thauglor qui resta longtemps le plus grand et le plus puissant dracosire de la Côte des dragons.

Caractéristiques géographiques principales

Le Royaume forestier est un pays vallonné, vert et agréable, encadré par des montagnes et bien nourri par ses propres fermes et ses communautés agricoles. Des forêts anciennes, profondes et verdoyantes dominent le paysage et sont l'élément remarquable du pays. Le dragon, le cerf et la licorne symbolisent le pays dans les histoires locales, les ballades et l'héraldique cormyrienes. Le dragon représente le caractère sauvage, ancien et indompté du pays ; le cerf représente le sport royal (noble et riche) ainsi que la générosité du pays envers tous ; et la licorne symbolise les mystères et la sérénité cachés se trouvant au cœur des forêts – ainsi que le refuge que ses grandes forteresses sylvestres ont toujours offert aux Cormyriens en danger. Les rois mêmes de cette nation ont bénéficié de ces refuges forestiers lors des heures les plus sombres du royaume.

Cornes des tempêtes : ces montagnes inhospitalières, massives et déchiquetées, forment un grand mur traversé uniquement par les Cols de Haute-Corne et des gnolls qui sont protégés par Château Haute-Corne et Château-Roc. Les Cornes des tempêtes protègent le Cormyr d'attaques ennemies, mais elles limitent également son expansion vers le nord et l'ouest. Bien que des tribus humanoïdes vivent dans ces montagnes, leur puissance est depuis longtemps éteinte. Elles ne représentent un danger que lorsqu'un chaman ou un barbare charismatique parvient à les unifier pour conduire des pillages. Certaines de ces tribus apprennent à conduire leurs commerces de façon pacifique, échangeant du fer et des fourrures contre de la nourriture et de l'or. Les tribus vivant au plus profond des Cornes des tempêtes n'acceptent pas la présence des Cormyriens des plaines et préparent souvent des embuscades contre les explorateurs. Des orques ayant survécu à l'attaque d'Arabel se sont enfuis dans les Cornes orientales et ils sont nombreux à errer dans la plaine entre les montagnes et la cité. Les montagnes abritent également des dragons solitaires qui se réveillent souvent le ventre vide après s'être reposés de leur dernier vol.

Les Cornes des tempêtes possèdent deux colonies humaines permanentes. Aiglepic (hameau, 153), un relais marchand populaire, est installé sur un vaste affleurement rocheux tandis que Crâne-Roc (hameau, 270) est un village minier surplombé par un gros rocher consacré en chapelle dédiée à Kelemvor.

Forêt de Hullack : autrefois partie intégrante de la forêt de Cormanthor, la Forêt de Hullack délimitait il y a encore quelques années la frontière orientale du Cormyr. Pendant le règne prospère d'Azoun IV, les Cormyriens colonisèrent abondamment les abords de la forêt et la firent considérablement reculer en abattant ses arbres. La Forêt de Hullack est la forêt vierge la plus importante de tout le Cormyr, abritant de sombres vallées et des vaux cachés qui n'ont reçu aucune visite depuis des décennies. Des créatures fantomatiques et des monstres étranges émaillent le folklore local, et les orques et les gobelins sont des visiteurs réguliers qui descendent des Pics du tonnerre. Les gardiens sylvestres cormyriens dirigent souvent les aventuriers vers la Forêt de Hullack, avec l'espoir qu'ils parviendront à soumettre ces bois dangereux.

Forêt royale : c'est la partie la plus à l'ouest de Cormanthor, une forêt depuis longtemps abandonnée par les elfes au profit des hommes. La faune et la flore y sont riches, la canopée haute et les broussailles peu nombreuses. La Forêt royale est l'entière propriété de la couronne et était autrefois un lieu particulièrement prisé pour se promener à cheval. Elle est aujourd'hui habitée par les orques qui ont été chassés d'Arabel. La Forêt royale ne contient aucune ruine connue et il semble qu'aucune créature malfaisante n'y habitait jusqu'à ce que les orques viennent s'y installer.

Grand marais : cette région marécageuse délimite la frontière entre le Cormyr et la Sembie car aucun des deux pays ne désire la revendiquer, l'ignorant totalement à l'exception des fois où les monstres qui y résident pénètrent sur leurs territoires. Des gnolls, des hobgobelins, des hommes-lézards et des trolls vivent dans le marais. Il abriterait également quelques petits dragons noirs, un ou deux tyrannœils ayant perdu la raison, des feux follets et d'autres créatures étranges. Le Grand marais est probablement le lieu le plus meurtrier de la région, mais les créatures qui y résident le quittant très rarement, le peuple cormyrien qui n'a aucune raison d'y pénétrer se contente généralement de l'ignorer.

Lac wiverne : ce lac en forme d'étoile aux eaux propres et claires produit chaque année de grandes quantités de poissons, de crabes et d'anguilles. Chaque matin, ses eaux sont couvertes d'un épais brouillard et les pêcheurs qui se lèvent très tôt pour aller y pêcher ont été surnommés les pêcheurs des brumes. Relié à la Mare aux dragons par le fleuve Wiverne, le Lac wiverne offre un accès à la Mer des étoiles déchues.

Marécage de la cuve : frère des Marécages reculés, le Marécage de la cuve abrite en son cœur une ancienne civilisation similaire. De vieilles histoires prétendent que les deux cités-états se querellèrent et s'attaquèrent, sur les conseils d'une vieille femme qui était peut-être un agent ou l'avatar d'une divinité maléfique, en employant des sortilèges destructeurs. Des groupes d'humains, obéissant aux ordres du seigneur brigand Thaalim Tourflambeau (humain LM, Gue10), qui attaquent et pillent les caravanes quittant le Cormyr vivent dans les zones du marécage non infectées par la maladie.

Marécages reculés : une civilisation perdue avant l'arrivée des elfes repose dans ces marécages hideux. Ses seuls vestiges sont des bâtiments décorés construits dans du verre aussi solide que l'acier. Les individus qui ont aperçu ces édifices vivent rarement très longtemps car les maladies et la peste règnent en maîtres dans les marécages. Les ruines abritent de l'or et d'étranges créatures, attirant les aventuriers en dépit de ces dangers bien réels.

Pics du tonnerre : ainsi nommés en raison des tempêtes soudaines et dévastatrices qui les frappent tout au long de l'année, ces montagnes sauvages et non civilisées abritent des tribus d'orques et de gobelins qui n'éprouvent aucun amour pour le Cormyr, la Sembie ou les Vaux. En dépit des patrouilles cormyriennes, ces humanoïdes attaquent sans cesse les colonies et on conseille donc aux voyageurs de s'y rendre armés et en toute prudence. Les défilés montagneux sont bloqués par la neige en hiver. La météorologie peu clémente rend les opérations minières difficiles, bien qu'il arrive parfois que des mineurs solitaires reviennent dans la vallée avec des pépites d'argent de la taille d'un poing. Ils sont pourtant nombreux à ne jamais revenir après leur rencontre avec Aurgloroasa l'Ombre sifflante, une dracoliche vivant dans la cité naine abandonnée de Sous-tonnerre.

Rocterres : large bande de terres désolées et rocheuses située entre les Cornes des tempêtes et l'Anauroch, cette région est habitée par des petits groupes armés de gobelins, de gnolls, d'orques et d'humains maléfiques qui se font appeler collectivement les « pillards frontaliers ». Pendant des décennies, les dirigeants du Cormyr ont offert de généreuses portions de terres aux aventuriers qui désiraient soumettre ces terres afin d'y installer des colonies humaines. De son côté, le Zhentarim tente d'organiser les groupes de gobelins, mais il a obtenu peu de succès dans son recrutement.



Illustration de Carlo Arellano

Ruines d'un édifice de verre des Marécages reculés

Sites importants

Le Cormyr est devenu une nation de chevaliers courageux, de nobles grincheux et de fermes riches et verdoyantes. Ses habitants épris de liberté et souvent indépendants sont fiers de vivre sous la bannière du Dragon Pourpre – ils sont toutefois prompts à se plaindre de l'injustice, de la corruption et de la décadence.

Arabel (métropole, 30 606) : au cours de la guerre des gobelins, les habitants d'Arabel furent évacués par magie vers Suzail et la cité fut occupée de nombreux mois durant par une armée d'orques et de gobelins. Les avant-postes des compagnies marchandes furent pillés, les groupes de mercenaires qui ne furent pas tués se retirèrent dans d'autres cités et le grand temple dédié à Tymora fut brûlé (tout comme les chapelles dédiées à Chauntéa, Déneïr, Heaume, Lliira, Tempus et Waukyne). Le seigneur d'Arabel, Myrmeen Lhal (humaine NB, Rôd1/2 de Tymora) surnommée la Dame seigneuriale, a juré de reprendre sa cité. Malgré la perte de son bras gauche, restauré ensuite par une puissante magie, elle passa les quelques derniers mois à réunir des groupes d'aventuriers, des mercenaires, des rôdeurs et des éclaireurs pour marcher sur la cité et en chasser les orques. Les orques se sont enfuis dans les forêts de la partie orientale des Cornes des tempêtes (Forêt de Hullack et Forêt royale) et dans les plaines situées au nord d'Arabel. Bien qu'il soit facile de chasser les humanoïdes des terres cultivées, il sera bien plus difficile d'éradiquer leur présence des forêts avoisinantes.

Château-Roc : édifié afin de protéger la frontière nord du Cormyr des dangers provenant des Rocterres, Château-Roc abrite cinq cents Dragons Pourpres et un détachement de cinq Magiciens de guerre. Le commandant opiniâtre les dirigeant, Bren Grandépée (humain LN, Gue10), organise de fréquents exercices d'entraînement et des inspections. Les aventuriers n'y sont pas les bienvenus : ceux qui se présentent à Château-Roc sont très rapidement renvoyés.

Dhedluk (bourg, 936 habitants) : cette communauté de la Forêt royale est constituée de fermiers et de sculpteurs sur bois. La coupe de bois vert y est interdite depuis plusieurs années. Entouré d'une palissade, le village est actuellement menacé par les orques qui ont été chassés d'Arabel. Thiombar (humain NB, Gue8), le seigneur de Dhedluk, possède un don certain pour la psychologie et il a la réputation de connaître tout le monde au Cormyr. Un *portail* à double sens situé aux abords de la ville s'ouvre à proximité de l'entrée de la cour royale de Suzail.

Immersy (bourg, 1 170 habitants) : cette communauté est celle des familles nobles Grifwiverne et Foudrépée qui vivent dans plusieurs des manoirs bâtis à l'extrémité sud-ouest de la ville. Les visiteurs sont avertis qu'ils doivent respecter les individus bien habillés ou arrogants car les familles nobiliaires sont puissantes et n'hésitent pas à le montrer.

Immersy constitue un arrêt sur la route commerciale. Son auberge des *Cinq beaux poissons* produit une des plus célèbres bières de tout le Cormyr. Il n'y a aucun temple dans la ville, mais une grande chapelle de plein air, dédiée à Séluné, est entretenue par un prêtre de cette religion. Le seigneur d'Immersy se nomme Culspiir (humain LN, Rou3) et était le héraut de l'ancien seigneur.

Marsembre (métropole, 36 007 habitants) : deuxième plus grande métropole du Cormyr, Marsembre est une cité portuaire construite sur plusieurs îles reliées par des ponts et entrecoupées de canaux. Tout d'abord édifiée sur un marécage, Marsembre s'est agrandie sur les terres avoisinantes, mais il arrive encore souvent qu'une odeur marécageuse y règne. Surnommée la cité des épices en raison des compagnies marchandes locales qui importent ces produits des nations lointaines, la cité vit de ce commerce. De petits bateaux encombrent les canaux et de nombreuses transactions sont effectuées dans le secret afin d'éviter tout problème avec la loi.

Il est difficile de trouver des terrains plats et solides à Marsembre, et seuls les plus riches peuvent s'offrir de grandes zones pavées qu'ils font généralement construire en haut des bâtiments. Le seul grand temple de Marsembre est dédié à Lathandre, mais il existe également des petites chapelles dédiées à Tymora, Umberlie et Waukyne. Bledryn Scoril (humain LB, Gue9) est devenu le seigneur de la cité après le décès prématuré de l'ancien seigneur. Un détachement de douze navires de la marine impériale est stationné dans le port.

Pierre-tonnerre (bourg, 1 800 habitants) : ainsi baptisée en raison des Pics du tonnerre avoisinants, cette ville de bûcherons et de pêcheurs est devenue un véritable refuge pour les aventuriers se préparant à explorer la Forêt de Hullack. Un groupe d'alchimistes gnomes y a ouvert une échoppe pour vendre des objets alchimiques aux aventuriers et gagner des pièces d'or. Leurs objets les plus populaires sont l'acide, les sacoches immobilisantes et, bien évidemment, les pierres à tonnerre. Une garnison d'une centaine de Dragons Pourpres protège

l'accès vers la Sembie et il arrive parfois qu'ils doivent venir en aide à des aventuriers fuyant la forêt avec des monstres à leurs trousses. La ville ne possède pas de seigneur, mais les Dragons Pourpres, commandés par Faril Laheralson (humain LB, Gue7/Rôd3), y font respecter la loi du Cormyr.

Soirétoile (bourg, 954 habitants) : Soirétoile est un village situé au carrefour de plusieurs fermes. Il sert les fermes avoisinantes, les quelques artisans dépendant des produits des fermiers et les aventuriers qui passent à cet endroit. La dame Tessaril Hivernale (humaine CB, Mag12/Gue6) est une dirigeante efficace et rapide. Le village possède un temple dédié à Lathandre mais il est principalement réputé pour sa proximité avec de nombreuses ruines, dont les célèbres Catacombes de Soirétoile (cf. chapitre 8, *Célèbres donjons de Faerûn*). Les chats ailés, les tressyms, sont communs dans cette région et ont transformé Soirétoile en un lieu populaire aux yeux de ceux qui désirent en prendre un comme familier (ce que Tessaril a fait). Un *portail* créé par un prêtre de Mailikki relie un saule céruléen avec un autre arbre planté dans les jardins royaux de Suzail. La vie tranquille de cet endroit a été bouleversée par Myrmeen Lhal car cette dernière a utilisé la ville comme point de rassemblement dans sa bataille pour reprendre Arabel. Soirétoile doit maintenant repousser d'occasionnelles attaques orques.

Suzail (métropole, 45 009 habitants) : capitale royale et cité la plus riche du Cormyr, Suzail abrite les familles nobiliaires et maisons marchandes les plus importantes du pays. Le centre de la cité est dominé par le palais royal qui est entouré de jardins et des bâtiments de la cour royale.

La cité possède une grande caserne abritant les Dragons Pourpres, ainsi que des parcs à bestiaux, un chantier naval et des dizaines d'auberges, de tavernes et de maisons de plaisirs. Le temple le plus imposant est celui de Tymora, mais il y a également des chapelles dédiées à Lliira, Oghma, Malar, Milil, Tempus et Waukyne. Les célèbres sculpteurs d'ivoire de Suzail achètent l'ivoire exotique dans de nombreux pays, le sculptent pour lui donner de nouvelles formes travaillées et l'exportent en le revendant à un prix grandement supérieur.

Le seigneur de la cité se nomme Sthavar (humain LB, Gue10/Cdp5), un homme confiant et loyal qui commande également les Dragons Pourpres. La présence des Dragons Pourprés et des Magiciens de guerre est bien plus visible depuis la mort d'Azoun car la princesse régente désire rassurer les gens du peuple sur leur sécurité – elle désire en même temps être prête à étouffer des émeutes ou des activités rebelles initiées par les nobles contrariants. Elle apparaît régulièrement aux côtés de l'héritier de la couronne afin d'être disponible pour son peuple et de démontrer qu'elle ne craint pas pour sa vie ou le futur du Cormyr.

Tilverton (ancienne grande cité, 9 002 habitants ; aujourd'hui désertée) : cette cité fut occupée des années durant et a été officiellement absorbée par le Cormyr l'an passé. Tilverton était autrefois un précieux territoire surplombant l'un des trois défilés traversant les Pics du tonnerre, mais elle a subi une attaque d'origine inconnue en Mirtul de l'année 1372 CV. Il ne reste aujourd'hui qu'un espace noir et concave rempli d'ombres et de zones chaotiques d'une obscurité encore plus noire. Un détachement de cinquante Dragons Pourpres est posté à proximité afin de chasser les visiteurs car les personnes qui y pénètrent perdent peu à peu leur forme et disparaissent finalement pour ne jamais plus revenir.

Un trio de magiciens d'Eauprofonde étudie le site à distance, mais jusqu'ici ils n'ont pu que rapporter qu'une puissante magie avait été utilisée dans la zone. Cette magie a causé un tel déchirement dans la Toile que cela limite grandement leurs aptitudes d'investigation. Une route terreuse a été dégagée autour de l'étrange ruine afin de permettre aux caravanes marchandes de contourner la zone.

Waymoute (bourg, 1 980 habitants) : Waymoute a été construite au milieu d'une clairière artificielle de huit kilomètres de diamètre située au cœur de la Forêt royale. La ville possède une grande forteresse, mais la forêt étant généralement sûre, aucune palissade n'a été édifiée autour des bâtiments entourant la forteresse.

Waymoute est une ville marchande, et ses habitants élèvent des chevaux ou fabriquent et réparent des chariots. Son seigneur, Filfar « Tueur de trolls » Tranchebois (humain LB, Gue10), est un homme très fort qui est quelque peu mal à l'aise lorsqu'on se réfère à son titre (il a gagné son titre dans sa jeunesse lorsqu'il aida à repousser une attaque de trolls). La ville possède un petit temple dédié à Tymora et un autre dédié à Lliira.

Wheloune (grande ville, 6 661 habitants) : réputée pour ses toits d'ardoise d'un vert éclatant, Wheloune s'est construite autour du bac traversant le fleuve Wiverne. Les ardoises vertes proviennent des pierres d'une grande carrière infestée de monstres et située au nord de la cité.

Les habitants sont majoritairement des artisans, fabriquant des bateaux, des paniers, des voiles et des poteries. Leur seigneur se nomme Sarp Barberouge (humain NB, Gue9), un homme têtu, et souvent en désaccord avec la politique royale, que ses concitoyens apprécient beaucoup – ces derniers soupçonnent que son comportement est à l'origine de l'absence des Dragons Pourpres. La cité possède un temple dédié à Chauntéa et une chapelle dédiée à Silvanus.

Histoire de la région

Lors des temps anciens, le Pays forestier s'étendant entre les chaînes de montagnes des Pics du tonnerre et des Cornes des tempêtes était le domaine des dragons, dont le « véritable » Dragon Pourpre, le puissant dracosire du nom de Thauglorimorgorus. Les elfes qui s'établirent dans la région durent combattre les dragons. Cette lutte incessante se termina par un duel de feinte honorable au cours duquel l'elfe Iliphar Nelnueve, le Seigneur des sceptres, vainquit Thauglor. Comme les elfes avaient chassé les dragons, les humains originaires d'Impiltur et de Chondath finirent par chasser les elfes de la future côte du Cormyr.

Les querelles grandissant entre elfes et humains, et les humains déboisant les forêts pour y construire leurs fermes, les elfes les plus sages comprirent rapidement qu'ils ne pourraient jamais arrêter ou vaincre ces envahisseurs humains. Jugeant le colon Ondeth Obarskyr comme le chef humain le plus influent, les elfes nommèrent le magicien humain Baerauble Etharr (époux de l'elfe Aléa Dahast) comme agent auprès d'Ondeth. Les elfes espéraient ainsi ralentir la colonisation, maintenir la paix et conserver les meilleures zones forestières. La ferme d'Ondeth devint au fil des ans la grande cité de Suzail, ainsi baptisée en raison de la femme d'Ondeth, Suzara. L'ironie de la chose est qu'elle détestait tant le Cormyr et sa vie frontalière qu'elle finit par le quitter.

Ondeth était un homme juste et honorable, et bien que Baerauble fut réticent à quitter la société elfique, ce dernier devint le premier des célèbres Magiciens royaux du Cormyr. Lorsque Ondeth mourut, les elfes convainquirent son fils Faerlthann de devenir le premier roi du royaume humain qu'ils avaient créé – c'est ainsi que fut fondé le Cormyr en l'Année des Portes ouvertes (26 CV).

Grâce aux efforts de Baerauble et de ses successeurs, et à la vigueur et à l'intelligence de la famille royale du Cormyr, le trône a été conservé par les Obarskyr pendant plus de mille ans. Durant cette époque, le Royaume forestier est devenu fort et prospère : il a survécu à plusieurs invasions, absorbé les royaumes d'Esparin et d'Orva, colonisé les sauvages Rocterres et écrasé des rébellions répétées dans les cités d'Arabel et de Marsembre. Malgré ces différentes épreuves et plusieurs soulèvements internes, les Obarskyr ont conservé le trône du Cormyr, toujours assistés et guidés de magiciens sages et tournés vers l'avenir.

Le Cormyr a atteint son apogée au cours du règne du Roi Azoun IV qui fut couronné en 1336 CV. Sous sa direction et le soutien du très sage Magicien royal Vangerdahast, des années de prospérité ont contribué à rendre le Cormyr encore plus fort. Sa puissance et son influence ont augmenté, sa population s'est agrandie et les Cormyriens sont devenus des marchands et des commerçants émérites, chaque nouvelle génération gagnant encore plus de richesse et de sagesse.

Au cours du règne d'Azoun, les frontières les plus à l'ouest furent grandement colonisées, la Sembie fut repoussée lors de querelles frontalières, des raids furent menés dans les Rocterres contre la puissance grandissante du Zhentarim, Tilverton fut occupé et devint un protectorat du Cormyr, et des propositions d'alliance durable furent établies avec les Vaux. Bien qu'il n'ait jamais été l'égal de sa voisine riche et éclatante, la Sembie, le Cormyr était largement envié pour sa force et sa sécurité.

La paix du Cormyr échoua finalement lors des deux dernières années du règne d'Azoun. Une maladie céréalière frappa les récoltes, des orques et des gobelins – en grand nombre – attaquèrent de façon répétée le pays comme jamais depuis des siècles, et de vieux ennemis des Obarskyr, ressuscités grâce à une magie maléfique sous la forme de ghazneths (de puissantes créatures ailées absorbant la magie), déchirèrent le royaume. Le Cormyr entra en guerre, mais il subit défaite après défaite. Des forteresses gobelines furent érigées dans le nord du pays, Vangerdahast disparut et les ghazneths furent rejoints dans les cieux par un grand dracosire, le « Dragon Diabolique », Nalavarauthatoryl le Rouge.

Azoun et sa fille cadette, Alusair la Princesse de fer, combattirent les races gobelines mais ils subirent d'autres défaites. La cité d'Arabel fut assiégée, évacuée et tomba entre les griffes des armées gobelines. Certains nobles commirent des actes de trahison et d'autres défièrent ouvertement la princesse héritière, révélant ainsi que de nombreux nobles cormyriens ne ressentaient plus aucune loyauté envers la couronne au-delà de leur respect personnel à l'égard d'Azoun.

Lorsque cette crise se termina finalement, le Dragon Diabolique et Azoun IV s'étaient entre-tués sur le champ de bataille et un grand nombre des guerriers les plus puissants du royaume, ainsi que des Magiciens de guerre et des nobles de haut rang, avait également trouvé la mort. La princesse héritière Tanalasta vainquit les ghaznaths mais elle mourut peu de temps après avoir donné naissance au nouveau roi : Azoun V.

La princesse Alusair dirige aujourd'hui le Cormyr en tant que régente. Elle est aidée dans sa tâche par la reine Douairière Filfaeril. Le magicien vieillissant Vangerdahast a choisi son successeur, Caladnei l'ensorceleuse de bataille, et s'est retiré du monde. De nombreux nobles sont sur le point de déclencher une rébellion, d'autres font tout leur possible pour revenir de leur exil, et les intérêts de la Sembie tentent en secret de prendre le contrôle du Cormyr ou tout du moins d'y gagner une influence considérable. Le pays se reconstruit peu à peu et offre donc de nouvelles opportunités – ainsi que de nouveaux dangers.

Rumeurs et intrigues

La régente a bien des choses à reconstruire mais elle ne possède pas suffisamment de ressources pour le faire. C'est pourquoi Alusair se montre favorable à l'égard des aventuriers et qu'elle s'est tournée vers de courageuses compagnies et des groupes de héros sans attache afin qu'ils l'aident à restaurer l'ordre dans son pays. Malheureusement, certains nobles voient dans sa démarche un nouveau signe de faiblesse de la part du gouvernement de Suzail.

Le baron des Rocterres : le Zhentarim contrôlant aujourd'hui la région de la Mer de lune, il se tourne à nouveau vers le sud-ouest et projette d'envahir le Cormyr en traversant les Rocterres. Le roi Azoun avait offert le titre de baron des Rocterres à tout individu qui s'y installerait, y construirait un château et se chargerait de faire respecter la loi sur ses terres. Alusair désire honorer l'offre de son père et un aventurier intelligent et puissant pourrait en profiter et débarrasser la zone des monstres, des bandits et des agents du Zhentarim. Une fois anobli, le personnage pourrait établir une forteresse et assurer son titre et une place permanente dans l'histoire du Cormyr.

La guerre silencieuse : avec les conflits ébranlant les terres des nobles et de la famille royale, et la menace de la Sembie se profilant à l'horizon, les intrigues sont nombreuses parmi les nobles du Cormyr. Les familles tentent d'obtenir de nouvelles terres, de l'influence, des titres et des positions à la cour à travers un choix judicieux de leurs paroles et du soutien apporté aux factions populaires. La Sembie tire avantage de sa puissance commerciale, les nobles exilés tentent de revenir à la politique, les familles puissantes font pression sur Alusair et les Magiciens de guerre débattent des moyens à utiliser pour espionner les familles nobles et éviter tout risque de trahison. Les aventuriers peuvent apporter leur soutien ou contrecarrer les projets de la faction de leur choix, leurs efforts et leur loyauté seront peut-être récompensés à travers des titres et des terres.



Illustration de Matt Wilson

Alusair Obarskyr

Alusair Obarskyr

Humaine Gue7/Rôd1/Cdp2 : FP 10 ; TA M (humain) ; DV 10d10+30 ; pv 85 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 28 (contact 16, pris au dépourvu 25) ; Att *épée longue vorpale +3* (+17/+12, 1d8+8, 17-20) ; Part ennemi juré (orques +1), combat à deux armes, pouvoirs de chevalier Dragon Pourpre ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +13, Vol +5 ; For 16, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Détection +7, Diplomatie +6, Dressage +7, Équitation (cheval) +10, Escalade +4, Fouille +5, Intimidation +8, Perception auditive +7, Profession (marin) +2, Psychologie +4, Saut +4, Sens de la nature +4 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Endurance, Pistage, Prestige (12), Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Volonté de fer.

Particularités : pouvoirs de chevalier Dragon Pourpre : écu héroïque, encouragement (1 fois par jour), cri de ralliement.

Possessions : épée longue vorpale +3, harnois nain en mithral (taille humaine), *écu en acier +2* (frappé de l'étendard d'Azoun, un dragon pourpre sur un champ noir), chevalière royale du Cormyr (permet à Caladnei de communiquer par télépathie avec Alusair et de connaître sa position géographique), *anneau d'antidétection* (Alusair le porte uniquement en cas de besoin car il annule les pouvoirs de la chevalière royale), *anneau de liberté de mouvement, anneau de protection +3.*

Surnommée la Régente de fer du Cormyr depuis la mort de son père Azoun IV, la Princesse Alusair Nacacia Obarskyr dirige aujourd'hui le royaume pour le compte de son jeune neveu, Azoun V.

Le Dragon pourpre

Écoutez maintenant attentivement un des plus grands secrets du royaume... Oui, rapprochez-vous et écoutez-moi car des individus assassinent pour apprendre ce secret et d'autres tuent pour le conserver.

Vous avez certainement entendu, j'en suis sûr, que quelque part dans le Cormyr, rôdant dans les Rocterres, les Cornes des tempêtes ou dans les profondeurs de nos vertes forêts, se cachait toujours un Dragon Pourpre.

Oui, vous avez bien compris, je parle d'un dracosire aux écailles pourpres qui peut prendre apparence humaine bien que ses yeux brûlent de flammes pourpres. Personne ne connaît tous les pouvoirs du Dragon Pourpre, mais il déteste vraiment voir les arbres coupés, ainsi que les trop nombreuses lois humaines et l'avidité. Il aime par contre les choses sauvages et la beauté du pays. Il désire que son peuple soit libre et intrépide dans ses rêves et ses exploits.

Le Dragon Pourpre rôde en solitaire et personne ne connaît ses pensées. Il peut être gentil et bienveillant, ou féroce et meurtrier, sauvant un enfant perdu un instant et déchiquetant de fiers et cruels chevaliers, arrachant leurs os les uns après les autres de leurs armures, l'instant suivant.

La couleur pourpre provient d'une magie elfique qui pénétra dans le sang des dragons vivant ici il y a bien longtemps, personne ne sachant comment cela s'était produit et n'osant le demander. Le pourpre permet à la créature de prendre forme humaine et d'accomplir de grandes et terribles actions.

La légende veut que le Cormyr disparaisse lorsque le dernier Dragon Pourpre mourra. Certains prétendent aujourd'hui que ce jour n'est plus très lointain. D'autres – les ennemis de la couronne – recherchent le Dragon Pourpre afin de l'éliminer et de conduire à la ruine le Royaume forestier. Pour ma part, j'espère qu'ils trouveront ce qu'ils cherchent. Car tuer un dragon n'est pas chose facile, et après tout, le monde ne pleurera pas la mort d'un Zhent, d'un Thayen ou d'un seigneur hautain.

- Un vieux bûcheron cormyrien

Véritable garçon manqué et rebelle dans sa jeunesse, la fille cadette au tempérament impulsif d'Azoun et de Filfaeril a gagné le cœur des gens du commun en bataillant vaillamment contre la horde de Tuigan. Experte au combat, en stratégie, en conditions de vie difficiles et en équitation, Alusair a passé sa jeunesse à combattre et à parcourir les Rocterres à cheval en compagnie d'autres jeunes chevaliers nobles qui la surnommèrent admirativement la Princesse de fer en raison de sa valeur au combat et de son esprit guerrier. Elle est le meilleur combattant du Cormyr – elle est plus à l'aise lors d'attaques ou d'embuscades que dans les affaires de diplomatie.

Alusair déteste la vie à la cour, les cancans et les divertissements perpétuels. Sa colère lui permet d'être précise, claire et froide lors des négociations diplomatiques, et les sages conseils de Caladnei et de Filfaeril, combinés avec sa propre expérience des champs de bataille, lui permettent de détecter quasiment toutes les nuances des jeux de cour.

Elle désire reconstruire le moral et la force militaire du Cormyr en récupérant et en colonisant à nouveau tous les territoires perdus, en replantant les cultures et en réaffirmant son pouvoir. Elle rejette en même temps les investisseurs de Sembie et de Port-Ponant qui désirent s'implanter durablement au Cormyr – elle repousse donc toutes leurs tentatives visant à contrôler et influencer les affaires cormyriennes.

Tant qu'elle pourra déverser sa fureur lors de duels rapides et sauvages contre les Lames (les jeunes nobles avec qui elle chevauchait enfant et en qui elle a aujourd'hui confiance), Alusair demeurera une régente efficace et de plus en plus satisfaite d'elle. Elle dirige efficacement le royaume et la mort de son père – un destin que, selon elle, il a embrassé afin de ne pas fuir ses responsabilités – lui donne toute la détermination nécessaire afin de préserver le royaume pour le prochain Azoun. Elle évitera de se faire guider par des conseillers astucieux et éloquents qui la pousseraient à oublier les intérêts du Cormyr.

Caladnei

Humaine Ens11/Gue4 : FP 15 ; TA M (humain) ; DV 11d4+14 plus 4d10+4 ; pv 67 ; Init +7 ; VD 9 ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att *épée longue +2* (+13/+8, 1d8+5, 19-20) ou sort de contact à distance (+12/+7, selon le sort) ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +12 ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 14, Sag 14, Cha 18.

Compétences et dons : Alchimie +5, Artisanat (ferrage des chevaux) +4, Concentration +11, Connaissance des sorts +12, Connaissances (Cormyr) +3, Connaissances (géographie de Faerûn) +3, Connaissances (mystères) +12, Détection +5, Diplomatie +6, Dressage +9, Équitation (cheval) +10, Escalade +4, Fouille +4, Intimidation +7, Natation +6, Perception auditive +5, Saut +3, Scrutation +7 ; Arme de prédilection (épée longue), Création d'objets merveilleux, Extension de portée, Préparation profane, Quintessence des sorts, Robustesse, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/4 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, réparation, son imaginaire ;* niveau 1 – *armure de mage, bouclier, coup au but, feuille morte, monture ;* niveau 2 – *détection de pensées, flèche acide de Melf, force de taureau, invisibilité, protection contre les projectiles ;* niveau 3 – *déplacement, dissipation de la magie, flèches enflammées, vol ;* niveau 4 – *énergie négative, peau de pierre, scrutation ;* niveau 5 – *cône de froid, téléportation.*

Possessions : épée longue +2, bâton d'envoûtement, anneau de protection +2, bracelets d'armure +5, cape de moindre déplacement, bottes ailées, broche de défense.

Élevée à Turmish par son père cormyrien et sa mère turmiene, Caladnei (kah-lad-nay) quitta la maison familiale pour rejoindre un groupe d'aventuriers. Ayant découvert des *portails* qui lui permettaient de voyager très loin, elle fit la connaissance de populations et de cultures appartenant à d'autres régions du monde. Elle s'entraîna aux côtés des guerriers d'Eauprofonde, échangea des sorts avec des magiciens de Halruaa et apprit à forger le métal avec les nains d'or de la Grande faille. Elle revint au Cormyr pour s'occuper de son père malade qui était revenu au pays après que sa mère se fut noyée en mer lors d'une tempête. Elle vécut en tant que mercenaire jetteuse de sorts et créatrice d'objets magiques mineurs.

Caladnei attira l'attention de Vangerdahast, le Magicien royal du Cormyr, lorsqu'elle éradiqua à elle seule un groupe de pillards orques originaires des Pics du tonnerre. Le fait que cette puissante ensorceleuse se contente de mener une existence sans prestige l'impressionna. Son refus d'accepter le titre de chevalier qu'il lui proposa finit d'éveiller son intérêt. Il se mit alors à l'entraîner de manière subtile pour qu'elle puisse travailler un jour sous l'étendard royal du Cormyr. Lorsque Vangerdahast décida de se retirer après les récents troubles, il la nomma comme son successeur. Elle accepta en toute humilité.

Malgré son humilité caractéristique, Caladnei est une femme fougueuse aux opinions très arrêtées, ce qui rend parfois ses négociations avec les intrigants de la cour plutôt difficiles. Heureusement pour elle, la régente Alusair possède un tempérament semblable et les deux femmes peuvent discuter de manière directe des affaires de la nation. Caladnei préfère jouer le rôle d'un personnage restant dans l'ombre, mais elle est lentement poussée au premier plan par Alusair qui cherche à échapper aux cancans et aux luttes internes de la cour.



Caladnei

Illustration de Matt Wilson

La côte des dragons

Capitale : aucune nation unifiée, aucune capitale
Population : 820 800 (humains 92%, halfelins 3%, demi-elfes 2%, gnomes 2%)
Gouvernement : cités-états indépendantes et libres repaires de pirates
Religions : Heaum, Sunie, Tempus, Tymora, Umberlie
Importations : denrées alimentaires, métaux précieux, esclaves, produits destinés à l'exportation
Exportations : navires, produits d'autres nations
Alignement : N, NM, LM

La Côte des dragons représente les terres et îles situées sur le rivage sud d'une partie de la Mer des étoiles déchues. Elle est davantage l'appellation d'un style de vie que d'une région géographique aux yeux de ses trois puissantes cités-états, de ses quelques sept guildes de voleurs principales, de ses dizaines de groupes de pirates et des agents des sociétés secrètes les plus sombres de Faerûn qui y vivent et y travaillent.

Aux yeux des étrangers qui ne connaissent pas les règles de la Côte des dragons, celle-ci est un nid de vautours et de voleurs situé au centre même de routes commerciales idéales. Pour les initiés (les marchands sembiens rusés, les roublards malins et les chefs de caravane qui n'ont pas peur de graisser quelques pattes), la Côte des dragons est l'endroit parfait pour faire avancer les choses... pour faire avancer *toutes* les choses. Comme les Sembiens ont coutume de dire : « Tout le monde a un prix, et ce prix est bien plus raisonnable sur la Côte des dragons ».

Ici, personne ne méprise personne – mais personne ne fait confiance à personne.

Vie et société

Le chef de caravane vétéran Gulkyn Drouthe de Reddansyr a un jour décrit la Côte des dragons comme « Eauprofonde sans ses guildes ou sa Garde, et Port-Ponant avec ses sombres puissances, le tout réduit aux mêmes coups d'épées rapides et sortilèges sournois que le reste d'entre nous ». Un visiteur

doit s'attendre à y rencontrer tous les types d'individus, des drows aux illithids en passant par des hommes-lézards ou des tyrannœils – sans oublier l'habituelle batterie pernicieuse de magiciens mercenaires sans scrupules, de doppelgangers ou d'autres métamorphes, ainsi que tous les individus en cavale.

Il n'y a aucun gouvernement central. La quasi-totalité de la Côte des dragons ne possède aucun gouvernement ou aucune police au-delà des mercenaires à sa solde et d'un code de conduite général et tacite qui est respecté par quiconque se soucie de prendre le temps pour le faire. Peu d'individus s'en préoccupent à moins d'être témoins d'un crime qui pourrait leur porter directement préjudice : une personne, par exemple, empoisonnant un puits ou utilisant sa magie pour détruire des entrepôts.

Toutes sortes de biens et de marchandises transitent par la Côte des dragons. Seuls trois groupes d'individus imposent un respect universel : les guérisseurs à gages (ce sont généralement des prêtres de Lathandre, de Shaundakul ou de Waukyne), les changeurs d'argent soutenus par Waukyne qui n'ont pas le droit d'escroquer ou de tromper leurs clients, et les tonneliers et les maîtres affréteurs qui fabriquent des conteneurs pour accueillir les marchandises et les protéger de la chaleur, du froid, de l'humidité, des chocs et des chutes.

Les édifices les plus importants de la Côte – et les seuls qui sont généralement construits en pierre (à l'exception des cités fortifiées) – sont les entrepôts. Ceux-ci sont habituellement des forteresses équipées de tours de garde, de toits en ardoise pour décourager les incendiaires et de murs de pierre circulaires et concentriques afin d'empêcher que les voleurs creusent des tunnels. De nombreux entrepôts sont gardés par des morts-vivants (généralement des zombies et des squelettes) qui sont activés par l'ouverture des portes qui les dissimulent. Quelques entrepôts utilisent des gaz somnifères, des trappes équipées de pointes destinées à capturer les intrus, ainsi que des mimiques ou des créatures similaires placées parmi les marchandises entreposées.

Comme dans toutes les régions où l'argent est roi, les entrepôts peuvent prendre divers aspects : des forteresses de pierre imposantes et fortement gardées ou des petits compartiments secrets dissimulés derrière des murs coulissants ou à l'intérieur même du rebord d'une fenêtre pour les bâtiments les plus rudimentaires. On prétend que tous les édifices, y compris les taudis, de la Côte des dragons possèdent des caches secrètes. Nombreuses sont ces caches depuis longtemps oubliées, abandonnées par des propriétaires assassinés ou qui ne sont jamais réapparus.

Caractéristiques géographiques principales

La géographie naturelle de la Côte des dragons l'isole et la rapproche en même temps du commerce mondial de Faerûn.

Forêt de Gulthmere : cette vaste forêt d'arbres enchevêtrés sépare la Côte des dragons du Bief de Vilhon. Cette étendue de plateaux élevés plantée de cèdres et de pins donne au sud sur les Orsraunes. Gulthmere est réputée pour abriter des roches minérales, en particulier des topazes et des rubis, sur toute sa longueur. Les prospecteurs et les mineurs nains arpentent ces plateaux boisés et défient les monstres et les tribus indigènes pour leurs richesses.

Nobanion, le dieu léonin, arpente constamment cette forêt pour la protéger. Toutes les tribus de la Gulthmere vénèrent Nobanion et invoquent son nom pour arrêter les invasions des cupides habitants du nord.

Îles pirates : les Îles pirates forment un ensemble d'éperons rocheux dans la mer à environ cent soixante kilomètres de la côte de Sembie. Une grande montagne baptisée l'Éperon domine la plus grande de ces îles, l'Île du dragon (population : 2 000). L'Éperon abrite deux remarquables ports naturels qui ont été fortifiés, détruits, puis fortifiés à nouveau par plusieurs générations de pirates. Trois autres points d'ancrage sécurisés sont dispersés autour de l'île.

Entre vingt et soixante vaisseaux pirates sont amarrés en ce lieu à tout moment. Sur ces vaisseaux, de 10% à 20% d'entre eux sont échoués, se trouvent à quai ou en cale sèche pour réparation.

Les pirates des îles ne possèdent pas la puissance et l'unité nécessaires pour attaquer directement les ports sembiens, bien qu'ils parlent constamment de cette opération, entretenue par la légende d'Immurk. Le roi pirate régna de 1164 CV jusqu'à 1201 CV et incendia les ports sembiens, et cela bien qu'ils lui aient payé un tribut.

Mare aux dragons : également appelé le Lac des dragons, cet étroit bras de mer de la Mer des étoiles déchues est utilisé par la Côte des dragons comme une voie d'accès rapide et commerciale en direction du Cormyr et de la Sembie. La Mare aux dragons est longue de cent soixante kilomètres à son point le plus large. Son point le plus étroit, situé entre Port-Ponant et la métropole de Urmlaspyre en Sembie, mesure tout de même seize kilomètres de large. Peu de lacs connaissent les mêmes troubles que la Mare aux dragons (piraterie, dragons de mer et tempêtes maritimes) et les marins conseillent aux nouveaux venus de préparer leur voyage avec attention.

Mer des étoiles déchues : également baptisée la Mer intérieure, cette grande étendue d'eau relie les parties orientales et occidentales de Faerûn. À travers le fleuve Lis, la Mer intérieure relie également la Mer de lune située au nord-est. La Mer des étoiles déchues fut la première route d'immigration qu'utilisèrent les humains de Chondath pour quitter le Bief de Vilhon et coloniser le centre et le nord de Faerûn.

Le Cormyr, la Sembie et Impiltur dans une certaine mesure, possèdent de puissantes marines sur la Mer intérieure, mais les eaux de cette dernière sont principalement le domaine des navires marchands plutôt que des navires de guerre. Des royaumes sous-marins d'elfes aquatiques, d'hommes-poissons et de sahuagins peuplent la Mer. Les habitants de la surface ont rarement de contact avec eux, à l'exception des violentes attaques, comme les attaques des sahuagins, qui frappèrent les cités côtières humaines de la Mer intérieure et de la Mer inviolée en 1369 CV.

Montagnes du pas de géant : aussi loin que les habitants humains de la Côte des dragons puissent s'en souvenir, les Montagnes du pas de géant n'ont jamais

Les dragons de la côte des dragons

Si vous posez la question à une dizaine de natifs de la Côte des dragons de l'origine du nom de cette région, vous obtiendrez une dizaine de réponses différentes et souvent cinglantes. Qui peut prendre le temps de réfléchir à de telles idioties... et combien vaut une telle réponse à vos yeux ?

Vous pouvez payer une dizaine de sages pour apprendre l'origine du terme « Côte des dragons » et vous obtiendrez également dix autres réponses différentes !

La majorité des réponses débute généralement par une référence au dragon Kisonraathiisar qui fut tué par Saldrinar des Sept Sorts en -349 CV (certaines histoires prétendent que Saldrinar emprisonna le dracosire dans un sceptre afin d'utiliser ses pouvoirs à volonté). Saldrinar fonda Port-Ponant sur le repaire du dragon et se proclama lui-même roi de la cité. Mais ceci n'est que le début d'une longue liste.

De nombreuses réponses se réfèrent également au fameux Dragon Pourpre du Cormyr, Thauglor. D'autres citent Kuldrak aux Mille Griffes, un dracosire rouge d'une taille gigantesque qui vécut dans l'extrémité méridionale des Pics du tonnerre avant que Thauglor ne naquît – et qui fut vaincu par Rauthstokh « Osrouges », le sire du dieu dragon Tchazzar.

D'autres se réfèrent au dragon à pointes Arauvrim, un petit prédateur cruel qui était connu pour ses attaques aériennes au-dessus des mers et sa capture des marins et des pêcheurs. Son intrépidité le poussa à attaquer les rivages côtiers pendant un règne de terreur long de dix années qui prit fin lorsque Arauvrim fut transformé en pierre par un magicien embarqué sur un navire et coula sous les vagues pour disparaître à jamais.

Le dragon le plus redoutable était certainement Larithylar qui vit peut-être encore aujourd'hui dans plusieurs corps d'emprunt qu'elle possède (comme elle l'avait peut-être déjà fait avec certains des dragons susnommés). Larithylar, une ensorceleuse lamie, avait créé une magie lui permettant de prendre des apparences humaines, humanoïdes ou draconiennes, puis elle avait ensuite appris à posséder et contrôler les vrais dragons. Jusqu'à ce qu'elle mît en scène sa propre mort, des siècles auparavant, elle fut brièvement connue comme le « Dragon Caméléon ». Elle vit peut-être à Port-Ponant, cherchant des objets magiques particuliers pour accomplir quelque sombre dessein.



L'arène de Port-Ponant

Illustration de Carlo Arellano

abrité autre chose que leur habituelle étendue de collines et de géants des pierres en maraude. De grandes civilisations de géants devaient certainement autrefois occuper ces montagnes car des dizaines de pics montagneux sont taillés en forme de longs escaliers en colimaçon (chaque marche mesurant un mètre vingt de hauteur). Elles abritent également des palais dégrossis qui avaient été taillés pour accueillir des humanoïdes mesurant quinze mètres de haut – ils sont aujourd'hui souvent occupés par des nichées de pérytons – et possèdent également des bancs gigantesques qui offrent une vue superbe. Les humains évitent généralement les montagnes, ce qui convient parfaitement aux habitants de la région (cf. *Cairnheim* dans la partie consacrée à l'Outreterre).

Sites importants

À l'exception des cités majeures, les autres communautés sont soit trop petites (des villages de pêcheurs, des forteresses barbares perdues dans les collines ou des petits villages fermiers) ou trop éphémères (des forteresses de contrebandiers, des repaires pirates, des cités pirates et des cités flottantes construites à partir de plusieurs vaisseaux pirates temporairement attachés les uns aux autres) pour être représentées sur une carte. Les Îles pirates situées dans l'extrémité orientale de la Côte des dragons abritent d'innombrables pirates d'origines diverses, des maraudeurs maléfiques ne laissant aucune victime indemne jusqu'à des fiers-à-bras conduisant des guerres personnelles contre les navires thayens ou zhents.

Parlecèdre (grande ville, 6 080 habitants) : cette paisible cité indépendante au cœur de la Forêt de Gulthmere est plus souvent associée au Bief de Vilhon qu'à la Côte des dragons. La rivière Cèdre traverse la cité et la sépare en deux. Les habitants de la cité sont des druides ou des gens qui cherchent à mener des vies simples et naturelles. Les druides de Parlecèdre ne font pas partie de l'Enclave d'émeraude (pour de plus amples informations, voir le paragraphe consacré au Bief de Vilhon et le chapitre 7), mais ils s'opposent rarement aux activités de l'Enclave. Le bâtiment le plus remarquable de la cité est sans nul doute le Collège de Maison-Terre, un lieu de connaissance druidique et une mine d'informations contenant certainement la meilleure collection de documents historiques consacrés au Bief de Vilhon. Zalaznar Crinios (humain N, Dru17 de Silvanus) est le dirigeant incontesté de Parlecèdre, mais c'est toutefois un tyran impartial et populaire.

Elversult (petite cité, 9 728 habitants) : Elversult est une communauté riche située au sud de la Mare aux dragons au croisement de nombreuses routes marchandes, dont la Piste de l'Outrelande et la Route marchande. Bien qu'Elversult ne soit pas une cité portuaire, ses entrepôts accueillent les marchandises en partance pour le Cormyr au nord et la Côte des épées à l'ouest.

Elversult est la cité dont les pratiques diffèrent le plus de celles de la Côte des dragons. Son dirigeant actuel, un ancien aventurier du nom de Yanseldara (humaine NB, Gue11/Ens8) conduisit une brillante rébellion contre l'ancien régime de nécromants. Des siècles de contrebandes et d'intrigues ne peuvent disparaître en une décennie, mais les individus cherchant à conclure des marchés malhonnêtes réfléchissent maintenant à deux fois avant de se diriger vers la cité de Yanseldara, en particulier depuis que la justice est entre les mains de sa compagne et compagnon d'aventure, Vaerana Ptifaucon (humaine CB, Rôd20 de Mailikki).

Cela ne signifie pas que les assassins, les marchands d'esclaves, les fidèles de Baine et les membres appartenant à des sectes évitent totalement Elversult – ils dissimulent simplement leurs activités en usant de magie ou sous le couvert de la nuit. Le Culte du Dragon, en particulier, a refusé d'abandonner la cité pour qu'elle demeure l'une de ses bases d'opération méridionales. Les Ménestrels et d'autres aventuriers se retrouvent souvent à essayer de contrecarrer les complots, la contrebande de drogues et la fabrique de poisons du Culte du Dragon – toutes ces opérations ayant un véritable dessein : voir Faerûn dirigée par des dragons morts-vivants.

Ilipur (ville importante, 2 432) et Pros (bourg, 1 824 habitants) : ces petites villes portuaires servent de lieux de chargement et de déchargement des marchandises pour la cité d'Elversult. Aucune des deux villes ne peut être comparée aux ports de Port-Ponant et de Teziir car les cargaisons doivent être chargées sur des barges à fond plat et conduites vers d'autres navires ou sur le rivage. Chaque ville possède son Conseil des citoyens et son maire. « On ne peut pas différencier l'odeur du poisson de celle de l'escroquerie » ont coutume de marmonner les marchands d'Elversult qui n'ont pas d'autre choix que de payer aux citoyens ce qu'ils leur demandent. Car leur seule alternative serait de laisser leurs cargaisons tomber entièrement entre les mains de guildes de voleurs comme les Masques pourpres et les Marées fleuries, ou des bandits marchands d'esclaves comme les Hommes du basilic.

Proskur (cité, 13 984 habitants) : Proskur se trouve non loin des frontières du Cormyr et des Cornes des tempêtes sur la Piste de l'Outrelande. Comme la majorité des cités marchandes de la Côte des dragons, Proskur est dirigée par un conseil de marchands. À la différence des autres conseils de la Côte des dragons, les dirigeants de Proskur sont des roublards reconnus, des anciens chefs de guildes qui réalisèrent qu'ils pourraient devenir plus riches s'ils devenaient eux-mêmes le gouvernement au lieu de le combattre constamment. L'ironie de la situation est que Proskur est aujourd'hui réputée pour être une cité relativement honnête, dans le sens où ses dirigeants roublards sont connus et efficaces. Les autres groupes de l'ombre ont bien des difficultés à échapper à leur autorité car ces derniers connaissent toutes les ficelles du métier de roublard. Le dirigeant de longue date du conseil de Proskur est une brillante roublarde se nommant Léonara Obarstal (humaine NB, Rou12/Vog3).

Reddansyr (village, 608 habitants) : petite ville située sur la route menant à Mantétoile, Reddansyr est réputée pour être un véritable bureau de renseignements pour aventuriers. On pourrait penser que le temple d'Oghma, de taille plutôt conséquente, est à l'origine de cette réputation, mais en fait les prêtres d'Oghma y sont moins loquaces qu'à l'accoutumée. Ils n'apprécient apparemment pas l'actuel libre échange d'informations qui se déroule à *La folie du géant*, une maison des plaisirs située à l'intérieur d'un bateau retourné qui fut traîné jusqu'ici par un géant du feu qui désirait gagner un pari.

Mantétoile (grande ville, 6 080 habitants) : Mantétoile et Port-Ponant ont rivalisé pendant des siècles pour la maîtrise du commerce de la Mer des étoiles déchues. En dépit des efforts répétés des deux cités pour s'écraser l'une et l'autre, aucune des deux n'est jamais tombée. La compétition les a même aidées car leurs guerres des prix ont augmenté le volume des marchandises traversant la Côte des dragons. Mantétoile est légèrement moins corrompue que Port-Ponant, mais elle est clairement alliée avec les pirates des îles.

Teziir (grande ville, 10 944 habitants) : construite sur les ruines de l'ancienne cité de Teziir, cette cité fut fondée en 1312 CV par un groupe de marchands qui désapprouvaient la cruauté de Port-Ponant et désiraient posséder un port dans la Mare aux dragons qu'ils pourraient contrôler eux-mêmes. Le conseil des marchands dirige toujours la cité, conservant son pouvoir principalement parce que ses membres récompensent les employés compétents et mettent un terme aux relations commerciales avec ceux qui manquent à leurs engagements.

Teziir subventionne la construction de temples et de chapelles dédiés à des divinités non maléfiques car la cité pense que les pèlerins, les offrandes et les quelques miracles divins sont bons pour les affaires. La cité possède par conséquent de très nombreux temples et des petites chapelles et des prêtres de quasiment toutes les fois peuvent être rencontrés dans la cité. Teziir est également harcelée par une guilde de voleurs, les Astoriens, qui possède jusqu'à sept cents membres et qui a été infiltrée par les Masques de la nuit de Port-Ponant.

Port-Ponant (métropole, 29 184 habitants) : Port-Ponant est la cité marchande la plus importante de la côte méridionale. Elle possède suffisamment de pouvoir économique pour être la troisième puissance marchande de la Mer intérieure après la Sembie et le Cormyr.

La réputation « on accepte tout et tout a un prix » de la Côte des dragons vient de Port-Ponant et ses habitants n'en ont pas honte. Au contraire, ils sont fiers du libre statut de la cité de Port-Ponant – elle est ouverte à toutes les races, à toutes les religions et à toutes les monnaies. Les nobles dirigeants de Port-Ponant, tous originaires de riches maisons marchandes, pensent que la morale est bonne pour la vie privée mais qu'elle n'a aucune place dans les affaires.

Cette volonté d'accepter n'importe quel marché a permis à la cité de devenir une puissance commerciale majeure, mais elle a également créé un environnement au sein duquel les roublards considèrent leurs activités comme des extensions spécifiques des affaires ordinaires. Une guilde de voleurs, baptisée les Masques de la nuit, contrôle tout autant Port-Ponant que ses dirigeants officiels. Les Masques de la nuit conduisent des assassinats, des extorsions, des forces armées et des espions qu'ils vendent à n'importe qui, ce qui signifie que les maisons nobles qui s'opposent prétendument à la guilde de voleurs se retrouvent fréquemment dans la peau de leurs meilleurs clients.

En fonction de la mode du moment, il est parfois préférable de ne pas mentionner l'existence des temples et des chapelles dédiés aux divinités maléfiques, comme Beshaba, Malar, Shar et Talona, dans la société polie de Port-Ponant, mais personne ne doute de leur existence. Elles possèdent autant de fidèles que les temples déclarés d'Ilmater, de Gond, de Talos, de Mask et de Loviatar (une des divinités préférées de plusieurs des maisons nobles décadentes).

La dernière nouveauté de Port-Ponant est une entreprise de gladiateurs baptisée le Pouce frémissant qui a échappé à la chute d'Unther et est venue dans une cité où les dirigeants payent de grosses sommes pour assister à des combats sanglants. La nouvelle arène de sable du Pouce frémissant est très populaire auprès des nobles, des marchands, des roturiers et même des esclaves car le Pouce promet la liberté et un millier de pièces d'or à tout esclave qui survit dans l'arène pendant une année entière. Le Pouce est considéré comme une entreprise « juste » car aucun camp en particulier n'est censé se faire massacrer lors des batailles dans l'arène.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Les humains commencèrent à coloniser la Côte des dragons environ un millier d'années avant la création du Calendrier des Vaux, émigrant des royaumes de Chondath et du Bief de Vilhon. Depuis cette lointaine époque, des colonies de toutes sortes ont toujours existé sur les sites des villes et des cités actuelles de la région. La plus grande de ces colonies était Port-Ponant, une ville humaine qui était dirigée par un dragon puissant et cruel nommé Kisonraathiisar.

En -349 CV, le magicien Saldrinar des Sept Sorts tua le dragon et devint le premier roi humain de Port-Ponant. Saldrinar et ses successeurs placèrent la cité sur la voie de la croissance et du pouvoir, mais en -286 CV Port-Ponant tomba entre les mains d'Orlak, le Roi de la Nuit. Orlak était un puissant vampire qui dirigea la cité pendant plus de cent ans jusqu'à ce que le paladin Gen Soleilon le renverse. Orlak mourut, mais ses serviteurs vampires s'enfuirent dans les catacombes et désignèrent un nouveau Roi de la Nuit pour diriger le sombre monde souterrain de la cité. Alors que les dirigeants de la surface changeaient au fur et à mesure des années, la lignée du Roi de la Nuit s'est perpétuée jusqu'à aujourd'hui.

De plus en plus de personnes vinrent s'installer sur les terres bordant la Mer des étoiles déchues et elles y fondèrent des cités et des royaumes. Les Îles pirates furent colonisées par des assassins et des pirates qui n'avaient juré allégeance à aucun roi. En 257 CV, les pirates attaquèrent Port-Ponant et renversèrent son roi, commençant ainsi le règne d'environ deux cents ans des tristement célèbres Rois pirates.

Mulsantir Illistine, un mercenaire originaire de Chondath, renversa le dernier des Rois pirates de Port-Ponant en 429 CV. Mulsantir fut lui-même renversé en 452 CV par un magicien de la cité de Shoune se nommant Myntharan. La direction de Port-Ponant changea de mains maintes et maintes fois tandis que les autres cités indépendantes de la région fleurissaient et tombaient. Le plus célèbre des rois de Port-Ponant de cette époque n'est autre que Iyachtu Xvim fils de Baine qui mena une armée de tieffelins et de démons contre la cité et y régna comme tyran pendant environ vingt années avant que l'héritier légitime, Farnath Ilistar, l'en chassât en 734 CV.

Dans les Îles pirates, de petits groupes de pirates infestèrent la Mer intérieure année après année, mais aucun d'eux ne fut remarquable jusqu'à l'arrivée du premier grand chef pirate. Immurk débuta sa carrière en 1164 CV. Il s'attaqua courageusement à toutes les puissances de la Mer intérieure et construisit une flottille pirate de plus d'une dizaine de navires. Les agents d'Immurk découvrirent les choses les plus précieuses de tous les ports principaux de la Mer des étoiles déchues et fomentèrent des agitations dans toute la région. Immurk mourut à la barre de son *Scorpion des mers* en 1201 CV en combat contre un navire de guerre sembien.

La puissance grandissante des flottes pirates poussa les grands royaumes de la Mer intérieure – le Cormyr, la Sembie, Impiltur et d'autres – à forger une alliance temporaire en 1209 CV. Les flottes de l'alliance écrasèrent les pirates au cours d'une grande bataille navale qui laissa les Îles pirates quasiment vides pendant un siècle entier.

La difficile succession des rois de Port-Ponant culmina avec le règne de Vérovan, le dernier roi de la cité. Après sa mort, les nobles décidèrent que Port-Ponant n'avait pas suffisamment prospéré sous le règne de ses monarques et ils nommèrent un seigneur, le Croamarkh, pour diriger la cité. En 1353 CV, la puissante guilde de voleurs connue sous le nom des Masques de la nuit apparut à Port-Ponant et devint rapidement la puissance dirigeant la cité dans l'ombre. La guilde a sévèrement souffert de sa rencontre avec un groupe d'aventuriers en 1368 CV, mais elle s'est depuis remise de ce revers. À l'heure actuelle, les Masques de la nuit constituent la puissance majeure de la Côte des dragons.

Dans les Îles pirates, les pirates ont lentement reconstruit leurs forces. Des dizaines de factions pirates existent actuellement autour et sur l'Île du dragon,

s'attaquant au commerce de la Mer intérieure. Aucun autre grand chef n'est apparu depuis l'ascension d'un capitaine Samagère Lamedargent en 1364 CV, l'Année de la Vague.

Samagère suivait apparemment les pas d'Immurk, occupant le plus grand port de l'Île du dragon et rassemblant sous son pavillon une centaine de navires. Mais Lamedargent disparut en 1368 CV, juste avant les batailles désastreuses contre les créatures aquatiques qui attaquèrent les pirates des îles aussi sauvagement que les ports de la Sembie. On murmure que les lieutenants de Samagère Lamedargent, qui contrôlent toujours la moitié de sa flotte pirate originale, recevraient ses ordres depuis l'endroit où il se cache. Seuls quelques individus savent que Samagère Lamedargent est également l'individu qui veut devenir roi de Sembie, le Corbeau argenté. Le Corbeau mène actuellement une carrière d'aventurier, mais seuls ses associés les plus fidèles savent qu'il a déjà été bien plus brillant qu'il ne l'a jamais avoué et que les pirates des îles pourraient rejoindre sa cause lorsqu'il considérera que le temps est venu.

Rumeurs et intrigues

Il est bien rare que la Côte des dragons ne fourmille pas de rumeurs et d'intrigues. Les Masques de la nuit utilisent l'assassinat, l'intimidation, le sabotage et le meurtre quasiment à volonté dans toute la région. Les Couteaux enflammés, des membres appartenant à une guilde d'assassins exilée du Cormyr, intriguent pour renverser le trône détenu par la régente Alusair. Et les marchands sembiens utilisent la contrebande et les complots dans les ports de la région, espérant se remplir rapidement les poches dans les cités où n'existent que très peu de règles.

Les Princes de la Nuit : les vampires harcèlent constamment les puissants marchands et les nobles de Port-Ponant. Le cercle intérieur des Masques de la nuit a en effet entrepris de suivre une voie bien sombre et périlleuse, et ces roublards prédateurs sont maintenant devenus des prédateurs d'un autre type. Le chef secret de l'organisation est manifestement un puissant vampire magicien qui est soutenu par un groupe de serviteurs vampires pouvant frapper n'importe où dans la cité. La base de l'organisation n'ose pas protester et les habitants de la cité peuvent à peine agir contre la puissante guilde à l'énorme influence sans provoquer un énorme bain de sang.

L'Inaccessible Orient

Pour les villageois des Contrées du Mitan, l'Inaccessible Orient désigne les mystérieuses terres orientales, exotiques et imprégnées d'une terrifiante sorcellerie, regorgeant de richesses inestimables et régies par d'étranges et capricieuses lois. L'adjectif « inaccessible » sert généralement à estimer la distance qui sépare cette région des Contrées du Mitan, mais il s'applique, pour certains de ces territoires, bien plus à leurs caractéristiques. Ceux-ci forment une magocratie agressive, l'Aglarond défendant ses frontières contre tout intrus et la Rashéménie désignant un territoire glacé et rude, foyer de puissantes sorcières et de farouches guerriers. Du fait de leur proximité géographique, les terres de l'Inaccessible Orient commercent avec les Vieux Empires. Les produits exotiques en provenance des lointaines terres orientales pénètrent à Faerûn par Thesk.

Cette région est connue pour sa puissante et étrange sorcellerie. L'Aglarond est dirigé par le plus redoutable des ensorceleurs de Faerûn, Thay est gouverné par les Magiciens Rouges et ce sont les mystérieuses sorcières de Rashéménie qui guident les fanatiques défenseurs du territoire.

L'Aglarond

Capitale : Velprintalar
Population : 1 270 080 (humains 64%, demi-elfes 30%, elfes 5%)
Gouvernement : autocratique (s'appuie sur un conseil représentatif)
Religions : Chauntéa, la Seldarine, Séluné, Umberlie (décriée), Valkur
Importations : fer, verre, textile
Exportations : bois de construction, céréales, cuivre, pierres précieuses, vin
Alignement : N, NB, CB

Le respect qu'inspire l'Aglarond tient au rôle actif qu'il joue dans la préservation de la partie civilisée de Faerûn contre les Magiciens Rouges et à son potentat ensorceleur, la puissante Simbule. Ces particularités mises à part, il y a peu à dire de l'Aglarond, si ce n'est qu'il s'agit d'une terre baignée d'ancienne magie et qui abrite l'une des plus vastes communautés demi-elfes au monde. Son armée défend ses frontières contre Thay et ses adroits rôdeurs parcourent ses confins en quête de troubles éventuels. Les anses qui bordent les côtes rocheuses de l'Aglarond sont ponctuées de villages de pêcheurs et, depuis que la Simbule a déclaré que tous les pirates devaient être considérés comme des agents de Thay (et mis à mort en cas de capture), les eaux qui baignent l'Aglarond sont devenues très sûres. C'est l'un des rares royaumes à interdire aux Magiciens Rouges l'établissement d'enclaves à l'intérieur de ses frontières.

Vie et société

Les humains de l'Aglarond sont des pêcheurs, des fermiers et des bergers plutôt robustes et pragmatiques qui ne se soucient guère du reste de Faerûn. Il leur faut un certain temps pour s'ouvrir aux nouveaux venus mais leur fidélité, une fois leur confiance acquise, est à toute épreuve. Formant un peuple sérieux et travailleur, ils manifestent toutefois un goût prononcé pour les libations et festivités exubérantes, une fois leur labeur terminé. Ils ne portent pas la magie dans leur cœur et les Magiciens Rouges sont une preuve à leurs yeux qu'elle est un instrument de corruption et de perversion. Ils reconnaissent toutefois à cette règle quelques exceptions, telles que les honnêtes gens qui gouvernent leur pays et qui ont mis leurs pouvoirs au service de la défense de leur peuple. Ils croient aux pouvoirs divins, mais les temples notoires leur étant dédiés sont rares.

Les demi-elfes du Bois de Yuir sont les descendants des elfes des bois. Les différents groupuscules qui vivent au fin fond de la forêt y entretiennent une culture nomade et tribale, tandis que ceux qui ont élu domicile à l'orée des bois ont intégré les coutumes humaines locales. L'utilisation de la magie ne leur inspire aucun état d'âme et certaines parmi les tribus les plus sauvages sont les détentrices d'antiques et étranges secrets elfiques du Bois de Yuir.

Tous les peuples de l'Aglarond respectent la Simbule, car ce sont ses pouvoirs qui ont contenu les Magiciens Rouges pendant si longtemps. Pourtant, ce sont ces mêmes pouvoirs et leur nature impétueuse qui suscitent une inquiétude croissante quant à ses méthodes et à ses objectifs.

Caractéristiques géographiques principales

L'Aglarond forme une péninsule boisée s'étendant à l'ouest jusqu'au milieu de la Mer des étoiles déchues. Il sépare le Bief oriental de la Mer d'Alambre.

Bois de Yuir : lieu de résidence des demi-elfes du royaume, cette forêt est jonchée de ruines séculaires. La magie de détection et de scrutation y est sans effet et ceux qui s'y essaient n'en obtiendront que l'image d'un bois composé d'arbres ordinaires. Cette particularité rend les habitations et fortifications demi-elfes difficiles à localiser pour leurs ennemis. Certains des cercles de pierres de la forêt servent de *portails* vers d'autres endroits de Toril (y compris vers Éternelle-rencontre) et même d'autres mondes.

Marécage d'Umber : étendue de terres marécageuses et vaseuses qui constitue la première ligne de défense de l'Aglarond contre Thay. Hantée par de dangereux striges, serpents venimeux, hydres, tertres errants, trolls et autres insectes porteurs de maladies, les marais ont fait capoter plus d'une fois les attaques des armées thayenes.

Monts Tannath : chaîne qui délimite la bordure méridionale des Montagnes de Croc-dragon, au sud du fleuve Umber. Le massif est formé de hauteurs vertigineuses et hostiles, flanquées de larges cols. Vierge de toute colonisation humaine, ses pics servent de repaire aux griffons et à des créatures de pierre appelées galeb duhrs. Le Muraille de guet, obstacle de pierres lisses de neuf mètres de haut et de trois mètres de large, court sur plusieurs kilomètres depuis les montagnes jusqu'à la forteresse de Glarondar à l'orée du Bois de Yuir.

Sites importants

L'Aglarond en tant que tel est formé par le Bois de Yuir et les cités de la côte septentrionale de la péninsule. Celles de la côte sud sont indépendantes et en grand danger face à Thay.

Altumbel : petit royaume humain qui occupe la portion la plus occidentale de la péninsule aglarondiene. C'est un allié lointain de l'Aglarond, mais il entretient peu de contacts avec ses voisins. Son peuple est extrêmement solitaire, isolé et ouvertement hostile aux non-humains. Cet endroit lugubre et battu par les vents survit grâce à la pêche.

Emmech (grande ville, 7 620 habitants) : triste forteresse qui abrite plus d'un tiers de l'armée aglarondiene. Une ville s'est développée tout autour, la forteresse la surplombant depuis une colline peu élevée. Elle contient suffisamment de vivres pour nourrir ses soldats et tous les citoyens pendant un siège de six mois au maximum.

Lointainlogis (métropole, 40 643 habitants) : parmi les premières colonies humaines, Lointainlogis forme une communauté pauvre, bon nombre de ses citoyens vivant en périphérie dans des cabanes et des huttes en torchis. Dans ses serres sont cultivées les fleurs tropicales qui ont fait la réputation de la ville. Les eaux côtières y sont peu profondes et ne permettent l'accostage que de navires de petite taille.

Marches de Relkath (grande ville, 5 080 habitants) : la plus vaste des communautés demi-elfes du Bois de Yuir, cette ville est bâtie autour de quatre énormes et vénérables arbres. La milice de la ville est active dans la région et monte souvent des embuscades et des filatures à l'encontre des visiteurs. Les rôdeurs humains s'entraînent souvent avec les forestiers des Marches de Relkath.

Velprintalar (métropole, 66 044 habitants) : il s'agit du seul port important de l'Aglarond. Ses étroits bâtiments enchevêtrés peuvent égarer les visiteurs et la cité n'est pas entourée de remparts. Velprintalar est le point de rendez-vous du conseil de l'Aglarond et accueille le palais de pierre verte de la Simbule.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Il y a longtemps, le Bois de Yuir était habité par les elfes des bois. Ils maîtrisaient une magie puissante, construisirent des menhirs et des cercles de pierres et vécurent pacifiquement dans les limites de leur royaume. Finalement, des monstres investirent le territoire des elfes et ceux-ci se replièrent au plus profond des bois. Les humains apparurent dans cette région en 756 CV, s'installèrent au sud et se mirent à abattre des arbres et à se heurter aux monstres et aux elfes. Lorsque des aventuriers s'approchèrent pour massacrer les monstres, les elfes du Yuir reculèrent encore plus loin au fond des bois.

Après un certain temps, les humains pénétrèrent dans les recoins du Yuir et s'allièrent avec les elfes épuisés. Ils les aidèrent à détruire les monstres et les deux races se mélangèrent. Leurs descendants demi-elfes se mirent alors à reprendre possession du bois. Enfin, ils entrèrent en conflit avec les humains des côtes qui avaient continué à se reproduire, à peupler et à décimer la forêt. Les demi-elfes en colère demandèrent aux humains de mettre un terme à ces activités, mais ne furent pas écoutés. Ils s'en prirent donc aux colons des côtes, emmenant de force ou tuant ceux qui leur résistaient. En 1065 CV eut lieu la bataille du bras d'Ingdal et les demi-elfes entreprirent alors d'établir la paix entre les races, en créant la nation d'Aglarond. Certains humains refusèrent de partager le pouvoir et se replièrent à l'extrémité de la péninsule pour former le pays d'Altumbel.

Aglarond fut gouverné par une lignée de rois demi-elfes, dont bon nombre furent assassinés par des envahisseurs thayens. Deux héritières de sang royal, Thara et Ulae (connues sous le nom de Sœurs grises) prirent le trône quand leur frère mourut et protégèrent l'Aglarond pendant des années. Ilione, la fille d'Ulae, fit de son apprentie, une femme du nom de la Simbule, sa seule héritière. La Simbule s'est employée à défendre son pays contre Thay depuis le jour même où elle accéda au pouvoir en 1320 CV.

En 1371 CV, les zulkirs proposèrent à la Simbule un cessez-le-feu s'accompagnant d'une trêve, ce que la Simbule accepta avec un certain scepticisme justifié. Les Thayens semblèrent respecter leur partie du contrat. La Simbule concentra alors son pouvoir sur l'amélioration du bien-être de son peuple, ainsi qu'à l'expansion des fortifications et des quartiers des garnisons contre ses ennemis de toujours.

RUMEURS ET INTRIGUES

Les anciennes ruines du Bois de Yuir attirent les aventuriers jusqu'en Aglarond, mais le peuple de la forêt observe ces pillards en puissance avec une grande attention.

Rêves de feu : le peuple qui occupe la partie orientale du Bois de Yuir est la proie de visions d'origine magique mettant en scène l'incendie de la forêt. Ces hallucinations surviennent de manière anarchique et certains les ont subies à plusieurs reprises, tandis que d'autres ne les ont jamais connues. Le seul lien entre elles semble être une pierre sculptée isolée et à demi enterrée dans cette partie de la forêt. Une pierre de la taille d'un avant-bras humain a été détachée du volume principal et, avec elle, certaines runes elfiques qui y étaient gravées.

Les sentinelles : Quelque chose pousse les tertres errants du Marécage d'Umber vers le sud. Les tertres se sont rassemblés en ligne à un peu plus d'un kilomètre de la frontière méridionale du marécage, leurs corps quelquefois grouillant de serpents vivants ou bruissant de nids d'insectes. Les monstres végétaux restent en rang d'oignon pendant des jours à chaque fois ; l'un d'entre eux s'en détache de temps à autre lorsqu'un remplaçant se profile. Ces choses attaquent les autres créatures s'aventurant dans leur champ de vision, mais semblent la majorité du temps en attente de quelque chose.



La Simbule

Illustration de Todd Lockwood

LA SIMBULE

Humaine (Élue de Mystra) Ens20/Acm2/Mag10 : FP 36 ; TA M (humain) ; DV 14d4+112 plus 2d4+16 plus 4d4+32 ; pv 210 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 26 (contact 17, pris au dépourvu 22) ; Att *dague +4* (+16/+11, 1d4+6, 19-20), sort de contact à distance (+14/+9, selon le sort) ; AS pouvoirs magiques de l'Élue ; Part avantages de niveau épique, Constitution améliorée, détection de la magie, feu d'argent, Grand arcane d'archimage, Immunités de l'Élue, pouvoirs surnaturels ; AL CN ; JS Réf +9, Vig +13, Vol +18 ; For 14, Dex 18, Con 26, Int 20, Sag 15, Cha 20.

Compétences et dons : Alchimie +25, Concentration +43, Connaissance des sorts +30, Connaissances (Aglarond) +15, Connaissances (histoire aglarondiene) +15, Connaissances (histoire rashémi) +15, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (religion) +15, Détection +12, Diplomatie +7, Fouille +15, Intimidation +13, Natation +7, Premiers secours +14, Profession (herboriste) +12, Psychologie +7, Représentation +10, Scrutation +25 ; Contresort amélioré, Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, École renforcée (Évocation, Transmutation), Écriture de parchemins, Prestige (37), Prodige magique (ensorceleuse), Science de l'Initiative, Sort jumeau, Talent (Connaissance des sorts).

Attaques spéciales : pouvoirs magiques de l'Élue (1 fois par jour chacun) : *boule de feu à retardement, feuille morte, immobilisation de monstre, métamorphose provoquée, mur prismatique, toile d'araignée, transcurateur de*

la Simbule (convertit les sorts préparés en 2 points de vie de soins par niveau de sort), *vol, zone d'antimagie.*

Particularités : Grand arcane d'archimage : Maîtrise des éléments, Puissance magique +2. Immunités de l'Élue : la Simbule est totalement immunisée contre les attaques reproduisant les sorts suivants : *boule de feu, cercle de mort, charme-personne, débilité, désintégration, détection faussée, doigt de mort, nuée de météores, projectile magique, terreur.* Détection de la magie (Sur) : ligne de mire. Constitution améliorée : la Simbule gagne 10 points de Constitution du fait qu'elle est l'Élue de Mystra. Avantages de niveau épique : six niveaux effectifs de magicien et six d'ensorceleur (inclus dans le total ci-dessus). Feu d'argent (Sur) : cf. chapitre 2 pour plus de détails. Pouvoirs surnaturels : du fait des sorts de *souhait* dont elle a usés et de l'expérimentation magique qu'elle s'est elle-même fait subir, la Simbule dispose des pouvoirs surnaturels suivants : *changement de forme, détection de l'invisibilité, détection de la magie* (l'effet de premier round du sort est constamment actif), *protection contre le mal, protection contre les sorts.* Elle est également protégée comme si elle portait un *anneau de protection +3* et une *amulette d'antidétection.* Elle a la capacité de se transformer en un effet d'*éclair multiple* se terminant par une queue de météore qui voyage à une vitesse de 21 mètres par round. Une fois qu'elle assume cette forme, elle ne peut pas se reprendre forme humaine avant 1d4+2 heures (l'opération prend 10 minutes). La Simbule a également usé de sorts de *souhait* pour connaître un sort de niveau 9 supplémentaire auquel son niveau d'ensorceleur ne l'autoriserait normalement pas. Elle recourt quelquefois à un sort de *souhait* pour remplacer un sort qu'elle connaît par un autre.

Sorts d'ensorceleur généralement connus (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6 ; DD de base = 18+ niveau du sort) : niveau 0 – *détection de la magie, illumination*, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes*, manipulation à distance, ouverture/fermeture, réparation, signature magique* ; niveau 1 – *agrandissement*, compréhension des langages, feuille morte, mains brûlantes*, projectile magique ;* niveau 2 – *fracassement*, grâce féline, lumière du jour, modification d'apparence, toile d'araignée ;* niveau 3 – *boule de feu*, dissipation de la magie, mur de vent*, vol ;* niveau 4 – *bouclier de feu, charme-monstre, cri*, métamorphose provoquée* ;* niveau 5 – *débilité, mur de force, télékinésie*, téléportation ;* niveau 6 – *contrôle du climat, désintégration*, éclair multiple* ;* niveau 7 – *rayons prismatiques*, séquenceur de la Simbule* (ce sort permet de déclencher simultanément les trois prochains sorts de niveau 0 à 4 lancés par la Simbule à l'aide d'un seul mot de commande), *souhait limité ;* niveau 8 – *charme de groupe, explosion de lumière*, métamorphose universelle* ;* niveau 9 – *arrêt du temps, déclencheur de la Simbule* (comme le séquenceur de la Simbule, mais concerne des sorts pouvant aller jusqu'au niveau 7), *souhait, transcurateur de la Simbule* (convertit les sorts préparés en 2 points de vie de soins par niveau de sort).

*À cause du don École renforcée (Évocation ou Transmutation), le DD de base du jet de sauvegarde contre ces sorts est égal à 20 + le niveau du sort.

Sorts de magicien par jour : 4/6/5/4/4/3. DD de base = 17 + niveau du sort, 19 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts d'Évocation et de Transmutation.

Livre de sorts : la Simbule connaît tous les sorts de magicien de niveaux 0 à 5 décrits dans le Manuel du Joueur et dans ce livre.

Possessions : anneau à sorts (identification, œil du mage, vision lucide), anneau de feu d'étoiles, baguette de projectile magique (niveau 9, 20 charges), baguette d'éclair (niveau 10, 20 charges), bracelets d'armure +9, dague +4, 4 potions de soins importants (niveau 10). En tant que puissant jeteur de sorts et potentat de cette nation, la Simbule a accès à d'incroyables sources d'information et peut acquérir ou fabriquer presque tous les objets n'existant pas encore et dont elle pourrait avoir besoin, pourvu qu'elle en ait le temps.

Alassra Maindargent, l'une des Sept Sœurs Élues de Mystra, n'est connue dans Faerûn que sous le nom de la Simbule. C'est la reine d'Aglarond (surnommée par certains la « Reine-Sorcière » et nombreux sont ceux qui croient que ce sobriquet fait partie de son titre officiel), détient des pouvoirs légendaires en sorcellerie et un caractère de la même trempe.

Elle maîtrise la métamagie depuis très, très longtemps et a mis en échec à elle seule les attaques des armées thayenes grâce à une combinaison gigantesque de sorts. Le Roi Azoun IV de Cormyr considérait la Simbule comme « une amie chère, mais une ennemie redoutable ». Elle est actuellement la maîtresse du célèbre (et infâme) magicien Elminster de Valombre. L'amour de ce dernier a atténué les pires crises de rage sombre dont elle était la proie par moment, ce qui la rend encore plus redoutable au combat – elle montre toujours un courage impressionnant, mais se sent plus concernée par les dommages qu'elle cause. Elle semble encore plus apte à maîtriser la magie que quiconque à Faerûn... et paraît déterminée à faire en sorte qu'il en soit ainsi pour longtemps.

La Simbule va et vient sans cesse autour de Toril et même d'autres plans, n'adhérant jamais à aucune routine, se métamorphosant à volonté (et souvent en corbeau noir). Quand elle est elle-même, elle se moque des apparences et va souvent pieds nus ou bottée à l'aventurière et vêtue simplement d'une robe noire usée. Sa chevelure est toujours emmêlée et lâchée. Même dans son royaume d'Aglarond, son peuple la craint, l'évite et doute de sa raison. On dit des Magiciens Rouges qu'ils tournent de l'œil à la seule idée d'avoir à l'affronter au combat. Et, pour une fois, ils font preuve d'un bon sens flagrant.

Grand-Val

Capitale : aucune
Population : 211 680 (humains 99%)
Gouvernement : hiérarchie druidique
Religions : Chauntéa, Eldath, Mailikki, Silvanus
Importations : argent, or, outils de fer
Exportations : arcs, bois sculpté, flèches, herbes, objets magiques, ustensiles d'alchimie
Alignement : N, NB, CB

Ne représentant guère plus que deux vastes forêts et une bande de terre comprise entre elles deux, cette région est occupée par des fermiers isolés, d'hostiles et inamicaux druides et des rôdeurs réservés. Le peuple du Grand-Val entretient peu de rapports avec l'extérieur et leurs échanges se limitent à se procurer les quelques objets de fer qu'ils ne peuvent forger eux-mêmes en échange d'herbes médicinales, d'ustensiles d'alchimie et d'objets en bois de qualité exceptionnelle. Le sol y est fertile et adapté à l'agriculture, mais rares sont ceux, en dehors des druides, qui y résident.

Le mystérieux Nentyarch, un puissant druide ou ensorceleur, vit dans son château d'arbres vivants et met à mort tout visiteur éventuel. Aucun étranger ne connaît la nature de ses activités ou s'il gouverne la région, et le peuple du Grand-Val n'offre pour toute réponse à ce type de question qu'un haussement d'épaules gêné. Les druides tolèrent le passage de la voie commerciale entre leurs forêts uniquement parce que les caravaniers qui l'empruntent savent que s'ils perturbent la quiétude de la forêt, ils risquent la mort et, par conséquent, ne s'y aventurent pas.

Vie et société

Les villageois sédentaires qui habitent de petits hameaux mènent une existence comparable à celle d'autres paysans, bien qu'ils s'efforcent de ne tirer que le strict nécessaire de la terre. Ils vivent de la chasse au petit gibier, de la culture de petits lopins de terre non clôturés et du ramassage du bois mort dans la forêt. À l'approche d'ennemis potentiels, les roturiers (tous ceux qui disposent de compétences en nature) disparaissent dans les bois, protégés par les rôdeurs et les druides qui massacreront sans pitié tout intrus menaçant délibérément la forêt.

Les rôdeurs et les druides s'occupent des animaux et des plantes de leur région, familiarisent les apprentis avec les pratiques en relation avec la nature, fabriquent d'élégants objets de bois, se procurent des herbes rares et créent des ustensiles magiques et d'alchimie destinés au commerce. Les jeunes, malléables, sont formés puis envoyés dans le vaste monde pour s'entretenir avec d'autres druides et rôdeurs. Certains de ces voyageurs reçoivent un plant de sylvanien qu'ils doivent mettre en terre dans une forêt adéquate ou reçoivent pour ordre de massacrer les fidèles de Malar.

Caractéristiques géographiques principales

Grand-Val s'étend depuis le Bief oriental de la Mer intérieure jusqu'au grand Lac Cendrane à la frontière de la Rashéménie.

Forêt de Léthyr : vaste forêt à l'épaisse canopée, où la lumière ne filtre pas même en plein soleil. Ceux qui s'y sont aventurés évoquent une atmosphère lugubre à son orée et des arbres doués de sensations qui résistent activement à la déforestation progressive. De nombreux druides, qui se montrent désagréables envers les visiteurs, et tout particulièrement envers les bûcherons, ont élu domicile dans la forêt. Les parties méridionales englobent la petite colonie de Val de Pointebouche et de Valfougue. Des orques theskiens en vadrouille s'introduisent de temps à autre au sud du bois.

Forêt de Rawlin : forêt semblable à celle de Léthyr, mais au sud. Là où elle est la plus étroite se trouve Valdender, petite colonie de coupeurs de bois et de trappeurs. C'est également là qu'habite le Nentyarch dans sa forteresse Dun-Tharos, dissimulée près du cœur touffu du bois. Un cercle de druides campe au point le plus au nord de la forêt, empêchant la ville damarienne de Tellerth d'empiéter sur leur territoire.

Sites importants

L'empire déchu de Narfell englobait autrefois la plupart de ces terres, mais à présent, hormis des ruines couvertes de vignes dans la forêt, les vestiges de leurs cités et de leurs tours sont rares.

Bézentil : cette croisée des chemins est délimitée par dix pierres de la hauteur d'un nain semées le long de la route à intervalles de trois mètres et dont la dernière porte la gravure d'un arbre circonscrit dans un cercle. Les caravaniers y font étape et y pratiquent le troc avec les locaux.

Pierresauvages : cercle de pierres sculptées de runes de nature et lieu saint pour les druides de Léthyr. Les pierres forment quelquefois des motifs différents et le cercle entier se déplace de quelques centimètres par an. Les pierres peuvent servir de *portail* vers d'autres forêts de Faerûn, mais certaines destination sont tombées dans l'oubli.

Tour du Fauconuit : en réalité, il s'agit d'une plate-forme complexe de branches et de cordes robuste, construite au sommet d'un énorme chêne. Hensoi (humain NB, Dru12 de Silvanus), le druide qui y réside, a un penchant pour les oiseaux de proie et les raptors du cru s'y retrouvent en cas d'infortune ou de blessure. Il s'agit de l'un des druides les plus tolérants du pays, quoiqu'il reste peu avenant.

Tour de Troiscimes : reposant sur une large base, trois flèches s'en élancent. Construite par un humain dont le nom a été oublié et qui souhaitait protéger la région contre les invasions orientales, cette tour se serait éboulée il y a fort longtemps si une vigne extraordinairement vigoureuse et épaisse ne s'y était arrimée, lui donnant un air de main géante dont les trois doigts seraient tendus vers le ciel. Les druides y célèbrent un rite annuel secret.

Uthmere (grande ville, 8 820 habitants) : associée à la vaste vallée uniquement du fait de leur proximité géographique, cette cité est peuplée de ressortissants d'Impiltur, de Damarie et de Thesk. Elle sert d'étape aux commerçants et ceux qui y résident mettent en garde les nouveaux venus contre la menace que constituent les druides. Les paysans du cru se rendent occasionnellement à Uthmere pour y acquérir des produits étrangers.

Histoire de la région

Les humains occupent Grand-Val depuis au moins l'époque de la traversée par les Valiens du Bief du dragon en direction de Cormanthor en -200 CV. Pendant tout ce temps, on n'a connu à cet endroit que des résidents humains. Dans certains recoins de la forêt, d'antiques balises de pierre elfique se dressent mais nulle autre trace de civilisation du même nom. En l'occurrence, cette forêt a subi une quelconque calamité ou un exode massif de ses populations elfiques et féeriques d'origine, laissant le champ libre aux humains qui se présentèrent plus tard.

Rumeurs et intrigues

Les aventuriers se rendent à Grand-Val pour en explorer les forêts et leurs étranges ruines, mais les puissants druides locaux surveillent avec attention toutes leurs pérégrinations à travers les bois.

Ruines de la Forteresse Clymph : attribuée au même bâtisseur que la Tour de Troiscimes, cette ruine est maudite et soigneusement évitée par les druides, les rôdeurs et les créatures sauvages de la forêt. De temps à autre, certaines des pierres formant les murs extérieurs se mettent à rougeoyer et des craquements s'échappent du sous-sol. Cette ruine attire les créatures déchues d'ailleurs, ce qui rend sa fréquentation dangereuse.

L'Impiltur

Capitale : Lyrabar
Population : 1 205 280 (humains 90%, nains 5%, halfelins 4%)
Gouvernement : monarchie
Religions : Ilmater, Séluné, Tymora, Valkur, Waukyne
Importations : boiseries, fruits, légumes, madriers pour construction navale, produits exotiques, thé
Exportations : argent, fer, gemmes, marchandises commerciales en provenance des Terres gelées, or
Alignement : LB, LN, CB

L'Impiltur est un royaume peuplé de marchands amicaux, résolument pacifistes, mais qui ne rechignent pas à se livrer à des actes de guerre intéressés, si nécessaire. Tandis que les Impilturiens défendent vigoureusement leurs frontières, le gouvernement demeure traditionnellement neutre et n'entretient aucune alliance tactique avec les nations voisines. Les Impilturiens accueillent dans leurs ports toutes sortes de matières premières en provenance des nations voisines du nord et de produits exotiques.

L'Impiltur est souvent appelé « le Royaume oublié » par les autres Faerûniens. Comme les royaumes nordiques, il est ponctué de mines et de pinèdes, mais aucun tyran ou sorcière n'envoie d'armée pour attaquer les pays voisins. Son commerce par voie fluviale passe par l'intermédiaire soit de la Sembie soit de Telflamme, ce qui fait que l'origine impilturiene des objets en cuivre et des barres de fer ou d'argent n'est pas connue de leurs acquéreurs. L'Impiltur constitue également la voie d'accès vers la prospère Damarie et une terre exploitée de plus en plus intensivement par des fermiers, qui commencent à exporter de la viande fumée, du fromage et de l'étouffeu (un vin de table à la saveur forte et aigre aux grands pouvoirs enivrants).

L'Impiltur est en paix avec ses voisins, mais ses armées sont constamment sur le qui-vive, du fait des raids permanents lancés par des orques, des bandits et des hobgobelins depuis les Contreforts de la terre, des monstres attirés par les mines et la prospection du sous-sol et des intrigues fomentées dans les cités locales par des agents de Thay et le nouveau et impétueux clergé de Shar.

Vie et société

L'Impiltur s'est enrichi par le commerce qui y transite : en effet, c'est le passage obligé vers les Terres gelées et les nations de la Mer des étoiles déchues. Son peuple est prompt à se défendre, mais apprécie le calme par-dessus tout. Sa puissante milice est capable de combattre en terrain plat, sur les basses terres des montagnes et sur l'eau.

Les patrouilles des Épées de guerre de l'Impiltur sont composées d'au moins vingt guerriers montés vêtus de cottes de mailles, armés de lances et d'arbalètes. En cas de rencontre avec un monstre gigantesque ou de puissants ennemis, ils appellent des patrouilles supplémentaires à la rescousse où enrôlent des aventuriers pour leur servir de « fers de lance ». Ceux qui se trouvent dans ce cas bénéficient d'une certaine liberté en regard des règles locales habituelles.

Compte tenu du rôle majeur que joue leur nation dans le commerce, les Impilturiens sont accoutumés à croiser toutes sortes de gens, bien que les elfes et les halfelins restent plutôt peu courants dans cette région. Ils sont fiers de leur Conseil seigneurial et de leur reine Sambryl (humaine CB Nob5/Mag4). La reine elle-même trouve l'exercice du pouvoir plutôt rasoir et préfère laisser au conseil le soin de gérer les affaires courantes.

Caractéristiques géographiques principales

L'Impiltur s'étend entre la Mer des étoiles déchues et les Contreforts de la terre.

Contreforts de la terre : cimes élevées qui délimitent la frontière occidentale de l'Impiltur et qui s'étendent depuis le sud de la Mer de lune jusqu'à la Mer des étoiles déchues. Un vent glacial permanent, descendant du Glacier du ver blanc qui en occupe le centre, hurle entre les pics. Les pistes y

sont rares, contrairement aux monstres, mais les Contreforts de la terre sont riches en minerai d'or, d'argent et d'héliotrope. Des communautés minières s'y sont établies, bien que les dangers des montagnes contribuent à un taux de mortalité élevé. Des rumeurs insistantes font état d'un col secret partant de la partie occidentale de l'Impiltur et menant au Vaste, mais il n'a jamais été cartographié.

Forêt grise : il y a longtemps, ce bois était habité par les elfes de la lune. Lorsque les hobgobelins et d'autres monstres se mirent à empiéter sur leur territoire, les elfes les contrèrent, mais perdirent régulièrement du terrain. Proches de l'extinction, mais refusant d'abandonner leur foyer, les elfes se transformèrent en arbres majestueux à l'écorce grise. On trouve à présent les anneaux formés par ces arbres au sein d'autres arbres ordinaires. Les Impilturiens (et les autres humanoïdes) évitent purement et simplement la forêt.

Sites importants

L'Impiltur est aujourd'hui une terre d'opportunités pour les durs à la tâche et les aventuriers. À chaque mois qui passe, les habitants améliorent l'état des routes, débroussaillent pour installer des fermes et font reculer leur frontière.

Dilpur (métropole, 31 838 habitants) : cité commerçante de taille modeste, dont les intérêts sont contraires à ceux de tout le reste de la nation. Les dirigeants de Dilpur sont conscients qu'un accroissement des activités minières serait susceptible de pousser les marchands à s'installer dans d'autres cités leur fournissant un meilleur accès aux voies commerciales et aux mines. Ils entassent donc les ressources pour éviter que cela se produise.

Hlammach (métropole, 36 836 habitants) : important port maritime entouré d'une enceinte et d'apparence compacte, peuplé de marchands, de commerçants et de marins. Ses larges docks sont assaillis de navires. Hlammach abrite l'hôtel de la monnaie du royaume et des roublards tentent en permanence de voler les pièces et les lingots qui y sont stockés. Sa petite école pour magiciens enseigne principalement la magie adaptée au commerce maritime et des sorts pour protéger et garder les objets de valeur.

Lyrabar (métropole, 52 305 habitants) : la plus vaste cité de cette région de Faerûn. Lyrabar s'étend en longueur le long du front de mer sur environ un kilomètre et demi. Sa flotte fournie comprend des navires de guerre et de commerce, qui assurent la sécurité du port. La cité entretient de bonnes relations avec Procampur et Tsurlagol et abrite fièrement une petite école pour magiciens spécialisée en magie de navigation.

Histoire de la région

Au moins deux royaumes d'Impiltur ont existé le long de la côte septentrionale de la Mer des étoiles déchues entre les Contreforts de la terre, les Montagnes de Viteterre et le Bief oriental. Le royaume actuel a été fondé par le capitaine de guerre Imphras, qui allia quatre cités indépendantes afin de faire face aux hordes de hobgobelins s'élançant des Pics géants en 1095 CV. L'un des chefs militaires proposa d'unir leurs forces pour former une nation et la proposition fut adoptée à l'unanimité.

Depuis, l'Impiltur est une monarchie, dotée d'un Conseil seigneurial (dont les membres sont pour la plupart des paladins, des défenseurs de la loi ou des bonnes actions) soutenant et aiguillant le monarque. L'Impiltur est traditionnellement neutre, laissant les terres voisines s'occuper de leurs propres affaires, sauf si cette politique de retrait a des conséquences majeures pour les Impilturiens. Toujours est-il que cette pratique en fait un bon partenaire commercial, mais un allié décevant en temps de guerre, comme la Damarie s'en rendit compte à ses dépens lorsqu'elle fut envahie par la Vaasie.

À l'heure actuelle, la reine Sambryl, veuve d'Imphras IV, règne sur l'Impiltur. Elle préfère parcourir son territoire, inspirant son peuple et l'assistant dans ses problèmes quotidiens, figure de proue corvéable à merci pour les véritables dirigeants d'Impiltur. Ces douze personnages sont les vigilants capitaines de guerre du royaume et se rassemblent en conseil de dix membres pour ajuster leurs défenses et définir les tâches des aventuriers retors ou redoutables, envoyant ces lames rapides au combat contre les ennemis de l'Impiltur.

Rumeurs et intrigues

Bien que la horde tuigane n'ait jamais atteint l'Impiltur, le tohu-bohu créé par les réfugiés la fuyant plongea le royaume dans la pauvreté, la famine et les malversations, et l'ordre ne fut maintenu que dans les ports maritimes fortifiés. De nouveaux et opulents gisements miniers ont récemment été découverts au nord de Lyrabar et près du Haut-Col, toutefois, et le royaume accroît sa richesse, son commerce et sa confiance.

Perspectives souterraines : l'une des nouvelles mines des Contreforts de la terre a ouvert la voie vers un ancien temple nain. Son exploration révèle qu'il était dédié à Laduguer, la divinité démoniaque des nains gris. Plusieurs tunnels de plus petite taille menant en contrebas ont été mis au jour. Les mineurs cherchent un groupe d'aventuriers pour explorer ces tunnels et déterminer s'ils sont reliés aux agglomérations des nains gris de l'Outreterre, tandis qu'au moins une guilde de marchands prépare une expédition pour savoir si les nains gris seraient prêts à commercer avec eux.

Secrets sylvestres : les hobgobelins de la Forêt grise ont été contenus par un nouveau chef. Celui-ci a pour réputation d'être soit un vampire, soit un loup-garou, à la tête de loups sanguinaires prêtant main-forte lors des attaques de sa tribu. Les hobgobelins peuvent avoir un ou plusieurs repaires dans les Montagnes de Viteterre toutes proches, aussi bien que dans leurs forêts d'origine.

La Rashéménie

Capitale : Immilmar
Population : 654 480 (humains 99%)
Gouvernement : monarchie/matriarcat magocratique
Religions : Bhalla (Chauntéa), l'Insidieuse (Mystra), Khelljara (Mailikki)
Importations : denrées alimentaires, objets en bois, tissu
Exportations : fourrures, fromage, laine, sculptures, vin de feu
Alignement : NB, CB, N

La Rashéménie est une terre froide et au relief accentué, peuplée d'habitants robustes et farouchement indépendants. Ce sont des guerriers impétueux, dédaignant le port de l'armure et combattant à l'aide de haches, de lances, d'épées et d'arcs. Les femmes maîtrisent une puissante magie liée à la terre, formant ceux qui sont dotés d'un potentiel magique à servir la terre et la race rashémi. Bien que la Rashéménie soit ostensiblement dirigée par un guerrier puissant, appelé le Seigneur de fer, le véritable pouvoir derrière le trône est celui des Sorcières, qui choisissent le Seigneur de fer.

La terre regorge d'esprits de la nature, qui peuvent individuellement entretenir une jalousie ou de l'agressivité envers ceux qui les offensent. Les lois rashémi sont simples et fondées sur le code de l'honneur. Ceux-ci méprisent les pièges de la civilisation. Le peuple est dévoué à l'idéal du guerrier, se mesurant dans des tournois athlétiques ou d'autres disciplines physiques très exigeantes comme la nage en eau glaciale. Ainsi entretiennent-ils leur force, car la faiblesse les condamnerait à une mort certaine, sous les griffes des nombreux monstres qui hantent leur pays.

Vie et société

La Rashéménie, que les Faerûniens appellent communément « Terre des berserkers », est une terre froide, montagneuse et rude peuplée de farouches guerriers dirigés par des Sorcières masquées. Des légendes hautes en couleurs racontent la cruauté des Sorcières – mais elles restent des légendes. Les Sorcières détiennent une autorité absolue, qu'elles exercent fermement et strictement, mais elles abhorrent la cruauté, l'ayant subie à maintes reprises des mains thayenes.

Les guerriers rashémi sont des monteurs de poneys vêtus de fourrures ou d'armures de cuir. La lâcheté ou l'incompétence manifeste au maniement des armes entraîne l'exclusion sociale. Ils combattent regroupés en bandes armées sans grande discipline, connues sous le nom de Crocs et chacune menée par un chef. En temps de guerre, ce sont les Sorcières qui commandent les Crocs. Au combat, une Sorcière de Rashéménie portera une robe noire et un masque, s'armant d'anneaux et de fouets magiques qui dansent dans les airs, s'animant pour combattre de leur côté pendant que leur propriétaire lance des sorts.



Illustration de Sam Wood

Lac de Cendrane en Rashéménie

Les armées de Rashéménie sont commandée par le Huhrong, ou Seigneur de fer, qui se doit de représenter la quintessence du guerrier rashémi. Il est élu par les Sorcières, au cours d'une réunion secrète pendant laquelle chacune d'entre elles est habilitée à présenter le candidat de son choix. Le Seigneur de fer doit régner avec sagesse et se poser en garant de l'ordre, plus qu'en décideur politique. Sa tâche implique qu'il garantisse la sécurité des déplacements entre cités, celle des frontières et qu'il maintienne le nombre de monstres en maraude à son strict minimum. Les Sorcières l'instruisent, le protègent et peuvent le remercier à leur gré.

À travers tout le territoire, les Sorcières sont vénérées et écoutées. Toute tentative de s'en prendre physiquement à elles se solde par une mort certaine, de même que la désobéissance, dans la plupart des cas (à moins que le contrevenant ne soit un enfant, une autre Sorcière ou un étranger ignorant qui défie la loi pour la première fois). Entre elles, les Sorcières s'efforcent de comprendre les êtres vivants et leurs concitoyens rashémi. Les conflits ouverts sont donc rares. Leur habileté est source de paix et le royaume reste fort et uni, considérant les Thayens comme des ennemis mortels et la Rashéménie comme une terre sacrée devant être protégée et entretenue. Toutes les Sorcières sont de sexe féminin, les quelques représentants magiques masculins du pays étant connus sous le nom de Vremyonni, ou Anciens, parce que la magie les préserve du vieillissement. Cachés dans les Rochecourts, ils se consacrent à l'élaboration de nouveaux sorts et objets magiques que les Sorcières utilisent au combat.

La plupart des Rashémi ne quittent jamais le royaume après la *dajemma* de leur jeunesse, un périple d'un an autour du monde et à l'issue duquel les jeunes deviennent adultes. Les rangs parmi les Sorcières sont déterminés par l'âge, l'expérience et les prouesses réalisées (l'âge de la plupart des Vremyonni les destine à un haut rang parmi les Wychlaran, le nom que se donnent elles-mêmes les Sorcières) et, ensuite, dans le même ordre, entre tous les autres Rashémi de souche qui ne peuvent maîtriser la magie, les étrangers venant en tout dernier dans la hiérarchie.

Les Rashémi forment un peuple trapu, musculeux et robuste, adepte de la course à pied à travers le pays par des climats froids et hostiles, de l'exploration des anciennes ruines nordiques du Raumathar déchu et de la chasse – avec ou sans armure légère – aux chats des neiges. Ils élèvent des moutons, des chèvres, des rothés des neiges, exportent laine, fourrures et sculptures sur pierre, os et *jhuild*, ou vin de feu (qui coûte jusqu'à 15 po le bock partout ailleurs dans Faerûn). Les Rashémi adorent le *sjorl*, un fromage riche et au parfum fumé, qui écœure les étrangers.

Caractéristiques géographiques principales

Pour les visiteurs, la Rashéménie semble très sauvage, les cultures y étant rares, les routes guère plus praticables que des pistes de terre et les zones habitées peu nombreuses. Les fermes rashémi sont généralement nichées au fond de vallée creuses, de clairières et le long des berges de ruisseaux, et entourées de barrières de pierres ou de haies sauvages. Les maisons rashémi typiques sont des grottes, creusées à flanc de colline ou recouvertes de tumulus terreux.

Bois cendrés : les puissants esprits de cette antique forêt habitent dans les pierres et les arbres. Les Rashémi n'y ont pas élu domicile et, même s'ils pénètrent de temps à autre dans les bois pour chasser, ils n'omettent jamais de présenter leurs hommages aux esprits locaux. Cet endroit est également hanté par des ours-hiboux, des trolls et des ettercaps.

Bois d'Urling : forêt dense et sauvage occupant l'extrême nord des Montagnes du levant. Les Sorcières y passent beaucoup de temps à communier avec les esprits, à leur faire des offrandes, à y conduire des rituels d'entrave et à distiller le puissant vin de feu de la Rashéménie. Les étrangers y sont interdits et ceux qui s'y font prendre sont mis à mort. Pour protéger le bois contre les indésirables, les représentants du Seigneur de fer patrouillent à l'orée. La plupart des Sorcières vivent en réalité dans la ville voisine d'Urling.

Haut Pays : portion septentrionale des Montagnes du levant, semée de sombres et séculaires collines, de vieux monolithes et imprégnée de magie sauvage. C'est le foyer des kobolds, des gobelins, des trolls, des loups, des loups arctiques et des fantômes de défunts Rashémi et Tuigans. Cette terre accueille également de rares et sinistres chasseurs solitaires.

Lac Cendrane : étendue d'eau glaciale, également connue sous le nom de Lac des larmes, à cause des batailles qui ont été disputées sur ses rives. Il est protégé par d'étranges créatures aquatiques – des nixies, des néréides et d'autres de genre inconnu et régentées par un grand esprit de l'eau.

Nord Pays : décrit comme une autre terre, cette région abrite les ruines de Narfell et de Raumathar, encore bruissantes d'antique magie et de trésors anciens protégés par des esprits, des sorts et des monstres. La noblesse rashémi aime à explorer cet endroit pour prouver son courage.

Vallée d'Immil : zone située au nord des Bois cendrés, où chaleur et verdure sont constantes, même en hiver. Cette température printanière éternelle est due aux sources chaudes et à une activité volcanique de petite

envergure ; les cheminées et les fumerolles y sont communes et emplissent souvent la vallée de brume. Comme dans la plupart des régions de la Rashéménie, de nombreux esprits y ont élu domicile.

Sites importants

Les Rashémi sont proches de la nature : ils préfèrent une terre sauvage et vierge aux jardins, aux barrières et aux bâtiments sophistiqués. Ils méprisent les villes, car elles sont « la soue des mous » et vivent à la campagne, vêtus légèrement même par temps froid.

Immilmar (cité, 21 210 habitants) : fief du Seigneur de fer, elle abrite sa citadelle de fer et de pierre, bâtie avec l'aide des Sorcières. La partie centrale de la cité encercle la citadelle, les habitations les plus en périphérie ressemblant plus à des maisons rashémi ordinaires. Le prêtre qui officie dans le petit temple dédié à Chauntéa veille à ce que le culte de « Bhalla » ne s'écarte pas trop du dogme officiel.

Mulptan (métropole, 39 390 habitants) : portail commercial du nord de la Rashéménie vers le monde extérieur. Un vaste champ s'étendant aux confins de la ville rassemble les marchands originaires de nombreuses nations. Les deux plus grandes familles nobles, les Ydrass et les Vrul, financent des tournois amicaux. La compétition a aguerri les membres des deux familles : ce sont tous des guerriers, des chasseurs et des artisans accomplis.

Mulsantir (ville importante, 4 848 habitants) : première cible des attaques thayenes. Assiégée au moins cinq fois, elle n'a jamais été réduite à merci, grâce à ses solides fortifications de pierre érigées par les Sorcières. Son imposante flotte de pêche capture des esturgeons au chalut dans le lac tout proche qui porte le nom de la ville.

Histoire de la région

La Rashéménie est une terre ancienne, son occupation remontant au temps où elle constituait la pomme de discorde entre Narfell et Raumathar. Des années après la désintégration de ces deux empires, le peuple s'unit pour former une nation, cimentée par les Sorcières, qui offrirent leur protection contre le droit de choisir les rois et chefs de guerre, depuis le premier en date en -75 CV.

La Rashéménie a repoussé les invasions mulhorandi, les multiples tentatives thayenes et même de la horde tuigane, a survécu à toutes et n'a pas lâché une once de son territoire. Ses ennemis traditionnels (les Magiciens Rouges) étant occupés à d'autres tâches, la Rashéménie renforce sa frontière méridionale, en cas de trahison ultime.

Rumeurs et intrigues

Les terres sauvages et dangereuses, les redoutables berserkers qui l'habitent et une population méfiante ont tout pour refroidir les ardeurs des aventuriers les plus inventifs.

La marche des Anciens : un groupe d'Anciens en a assez de vivre dans l'isolement et souhaite parcourir le monde. Les Sorcières le leur refusent, par crainte que leurs connaissances ne tombent entre des mains douteuses. Les Anciens contrariés décident de s'échapper quoi qu'il arrive et cherchent un guide pour les quelques dizaines de jours qu'ils passeront loin de leurs obligations. Pendant ce temps, les agents des puissances rivales (telles que les Magiciens Rouges et le Zhentarim) tentent de capturer ces magiciens rashémi pour leur soutirer des informations. Les aventuriers pourraient avoir à jouer les médiateurs entre les Anciens et les Sorcières, car ces dernières se montrent très sévères avec ceux qui tergiversent avec leur devoir.

La reine guenaude : la citadelle Rashemar a été assiégée et détruite par la horde tuigane. Réduite à un monceau de pierres, elle est devenue le repaire des gobelins, des araignées géantes et des guenaudes. Ces créatures se sont mises à harceler les villages rashémi tout proches, sous l'influence d'une guenaude finaude aux pouvoirs d'ensorceleuse redoutables. Elle a déjà massacré deux Sorcières qui pénétraient sur son territoire et les Wychlaran crient vengeance.

Thay

Capitale : Eltabbar
Population : 4 924 800 (humains 62%, gnolls 10%, orques 10%, nains 8%, gobelins 5%, halfelins 4%)
Gouvernement : magocratie
Religions : Baine, Gargauth, Kelemvor, Kossuth, Loviatar, Malar, Shar, Talona, Umberlie
Importations : fer, esclaves, monstres, objets magiques, sorts
Exportations : bijoux, bois de construction, céréales, fruits, objets magiques, œuvres d'art, sculptures
Alignement : LM, NM, N

La nation de Thay est dirigée par de cruels magiciens qui s'appuient sur l'esclavage pour s'approvisionner en richesses et en produits de luxe dont ils ont besoin pour nourrir leurs recherches arcanes et leurs rêves de conquête. Le territoire est régenté par huit zulkirs, les magiciens les plus puissants du royaume. Les zulkirs à leur tour choisissent les tharchions du pays, des gouverneurs civils qui s'occupent des faits divers du royaume et suivent le bon vouloir des Magiciens Rouges.

Le pouvoir de ces derniers s'étend bien au-delà des frontières thayenes. Ils possèdent des dizaines d'enclaves dans les cités les plus importantes des terres côtières de la Mer intérieure, échangeant des objets magiques contre les produits, les richesses et, dans certains cas, les esclaves de dizaines de nations. Les Thayens inspirent détestation et méfiance à la plupart, mais leur mainmise croissante sur le commerce d'objets magiques les rend pratiquement indispensables à bon nombre de leurs clients.

Les zulkirs qui reviennent au pays gagnent en opulence à mesure que leur sinistre commerce prospère. Ils passent leur temps à comploter et à imaginer des stratagèmes à l'encontre de leurs voisins (reportez-vous au chapitre 7 pour plus de détails sur chacun des zulkirs). Les armées thayenes se sont abattues sur l'Aglarond et la Rashéménie à de nombreuses reprises et il est communément admis que le temps viendra où les Thayens reprendront leurs anciennes habitudes de s'accaparer l'objet de leur convoitise par la force et les sorts mortels.

Vie et société

Pour les Faerûniens, Thay est un sombre et malfaisant empire, où les cruels Magiciens Rouges font sans cesse claquer leurs fouets sur le dos d'esclaves hurlant et grognant de douleur, qui sont ensuite transformés en monstres étranges en « remerciement » de leurs services épuisants.

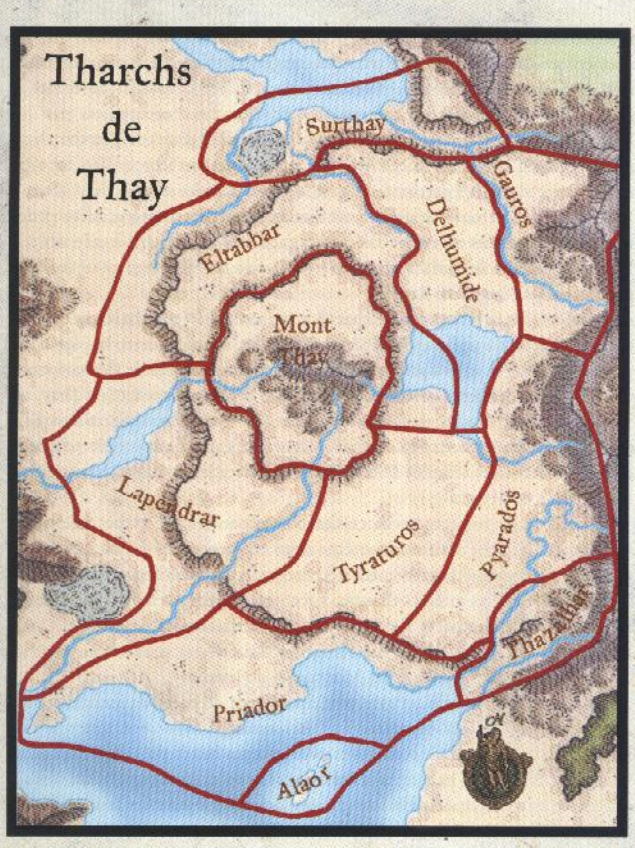
La vérité ne diffère que légèrement.

Les Magiciens Rouges forment une classe d'élite, la noblesse de la nation. À travers la vaste bureaucratie régionale administrée par leurs tharchions choisis avec soin, ils régentent les lois, le commerce et la vie sociale de Thay. Les Thayens libres appartiennent à l'une des six classes suivantes : Magiciens Rouges, fonctionnaires, prêtres, marchands, soldats et artisans ou ouvriers spécialisés (qui sont à peine mieux considérés que les esclaves eux-mêmes). Ni les prêtres, ni les marchands ne sont particulièrement communs à Thay.

Les capacités magiques des enfants thayens sont testées dès leur plus jeune âge. Ceux qui montrent les signes d'un potentiel sont arrachés à leurs parents et débutent une scolarité toujours plus rigoureuse dans le domaine de l'Art, qui culminera par une période d'apprentissage auprès des Magiciens Rouges, connus pour leur indifférence et leurs pratiques abusives envers leurs jeunes protégés (ceux dont les talents s'orientent vers la classe d'ensorceleur redirigent leurs capacités vers la sorcellerie, disparaissent ou bien quittent le pays. Les Magiciens Rouges méprisent les ensorceleurs, car ils ne suivent pas un cursus scolaire magique minutieusement compartimenté). Les survivants deviennent des Magiciens Rouges à leur tour une fois leur formation achevée, mais l'organisation est loin d'être démocratique ou bienveillante – pour détenir un pouvoir réel, un jeune Magicien Rouge doit maîtriser autant de pouvoir profane que possible et le déverser sans scrupule et sans hésitation contre ses pairs.

Les décisions politiques thayenes se prennent au sein d'un conseil de zulkirs, les magiciens représentant chacune des écoles de magie. Chaque zulkir est élu par les Magiciens Rouges compétents dans le domaine que couvre son école et occupe cette fonction aussi longtemps que cela lui est possible – c'est-à-dire aussi longtemps qu'il est de ce monde (vivant ou mort-vivant, peu importe). Bien que chaque zulkir soit poursuivi par des rivaux ayant juré sa perte, ils sont souvent rusés, impitoyables et se montrent bons administrateurs (sinon, ils ne restent pas longtemps en poste).

Thay est divisé en « tharchs », dirigés pour chacun d'entre eux par un tharchion, responsable local des routes et des ponts, de l'hygiène publique, de la défense militaire, de l'irrigation ou de l'acheminement de l'eau et du



maintien de l'ordre. Les tharchions, ou fonctionnaires étatiques, choisissent à leur tour des autharchs, ou bureaucrates, et des subalternes. Les autharchs sont généralement issus des plus vaillants soldats, de familles aisées traditionnellement investies dans le fonctionnariat, ou plus rarement de marchands ou de Thayens libres qui manifestent simplement une compétence inhabituelle. Les Magiciens Rouges postulent de temps à autre au rang de tharchion pour accroître leur propre pouvoir et richesse personnels.

Tous les tharchions et les zulkirs peuvent rassembler leur propre armée et de nombreux Magiciens Rouges disposent de multiples gardes du corps. Thay entretient donc un éventail fourni de forces armées disparates. La composition de ces unités va des gobelins presque nus qui combattent en hordes à la cavalerie d'élite en harnois chevauchant des montures volantes ou d'autres de toutes sortes améliorées par la magie. Ces armées croisent souvent le fer de manière occulte quand leurs chefs sont en désaccord ou lorsque l'un de leurs membres en surprend un autre en pleine action illégale.

Thay combattait l'Aglarond et la Rashéménie de manière presque permanente, mais le goût amer de la défaite planait trop souvent pour que la nation poursuive les hostilités avec autant d'enthousiasme. Lors des épisodes de « guerre totale », de plus en plus rares, Thay peut envoyer au moins deux unités spéciales au combat : l'imposante Légion des ossements, un régiment de fantassins squelettes en armure et la terrible Légion des griffons, soit quatre cents Magiciens Rouges lançant des sorts en rafale et lâchant des projectiles incendiaires à dos de griffon.

Thay compte une « classe moyenne » réduite mais en extension, composée d'individus libres qui sont soit des subalternes des zulkirs ou des tharchions, soit des commerçants et des marchands itinérants. Les Thayens libres s'approchent peut-être de ce à quoi pourraient ressembler les gens de Thay sans l'oppression magique qui les entrave. Prudents, ils expriment le moins possible leurs émotions, adoptent une attitude polie et réservée et, même s'ils prennent un grand plaisir dissimulé à observer les danses, les fêtes, les effusions et les amusements, ils n'osent jamais y participer. Ils ont tendance à consommer de prodigieuses quantités de nourriture et d'alcool, mais ils bénéficient d'une constitution robuste (et une bonne tolérance au poison et à la mauvaise nourriture). Ils montrent rarement le moindre signe d'ivresse ou des effets que pourrait entraîner ce qu'ils consomment.

À Thay, les esclaves sont partout. Les marchés aux esclaves florissants colportent les marchandises vivantes des esclavagistes en provenance d'Amn, de Calimshan, de Chessenta, de Mulhorande, de Semphar et de Thesk. La majorité des esclaves sont humains, mais des orques, des gobelins, des gnolls, des demi-orques et des halfelins peuvent également être mis en vente. Les Thayens organisent encore des rafles sur d'autres territoires, mais la plupart des esclaves sont achetés sur le marché.

Bien que les esclaves puissent être modifiés de toutes les manières par leurs propriétaires au moindre de leur caprice, on leur interdit de couper leurs cheveux ou de choisir leur propre mise (la plupart d'entre eux restent à moitié nus). De nombreux esclaves servent seulement quelques années avant de périr ou d'être mis à mort.

Les Thayens n'apprécient guère la cruauté gratuite envers les esclaves (les punitions débilitantes sont mauvaises pour le commerce, car elles gâchent des biens de valeur). Néanmoins, ces derniers sont mis à mort pour des effractions minimes afin que les nobles thayens soient préservés de ce qu'ils craignent par-dessus-tout : un soulèvement sanglant et général des esclaves.

Les Magiciens Rouges sont réputés pour leurs expérimentations magiques « immorales » – mais ils représenteraient un danger bien plus terrible pour le reste de Faerûn si les luttes intestines qui les déchirent étaient moins vicieuses et vigoureuses.

Les Magiciens Rouges se rasent entièrement le crâne (y compris les sourcils et souvent les cils) et, quelquefois, également le corps et la plupart sont copieusement tatoués. Ces tatouages s'avèrent souvent un moyen utile de stocker des sorts en cas d'urgence (fournissant ainsi une explication à de nombreuses « évasions miraculeuses » lorsque les Thayens sont emprisonnés dans d'autres pays). À Thay, seuls les Magiciens Rouges ont le droit de porter des robes rouges. Ils apprennent à maintenir un calme à toute épreuve lorsqu'ils effectuent leur apprentissage aux côtés de puissants et respectés mages et ne s'aventurent à œuvrer dans l'ombre que lorsqu'ils maîtrisent une liste de sorts personnels conséquente.

Thay est une sorte d'usine disgracieuse et rongée de l'intérieure, mais également une nation qui inspire la crainte, la haine et qui fait l'objet d'une surveillance attentive de la part de ses voisins.

Caractéristiques géographiques principales

Thay forme un territoire au climat chaud, sec et balayé par les vents et nombreux sont ceux qui y ont soif de liberté ou de plus grands pouvoirs. Un maillage minutieux et constamment renouvelé de sorts maintient la clémence du climat, favorable aux cultures grâce à des pluies abondantes la nuit et une chaleur agréable le jour. Le travail des esclaves entretient une production alimentaire élevée, la bière et le pain fabriqués localement leur servant de nourriture et de boisson, de même que les inépuisables légumes bouillis ou en conserves. Thay exporte beaucoup de céréales, mais pourrait en vendre bien plus si ses dirigeants ne craignaient pas tant les attaques et ne passaient leur temps à construire (et à remplir jusqu'à en éclater) silo à grain après silo à grain.

Lac Thaylambar : vaste et profond lac aux eaux poissonneuses exploitées par les pêcheurs malgré les dragons-tortues qui apprécient ses profondeurs glaciales et ne dédaignent pas un morceau de bateau de pêche en guise d'apéritif. Les nobles thayens organisent de temps à autre des traques à leur encontre, mais environ la moitié d'entre eux seulement en revient, lestée d'un trophée de chasse, l'autre moitié ne devant plus jamais être revue.

Marécage de Sur : marécage saumâtre et infesté de maladies, habité par des tribus d'hommes-lézards. Certaines d'entre elles servent occasionnellement dans les armées thayenes, ce qui est considéré comme un grand honneur par les porteurs d'écailles. Les nobles s'y aventurent au cours de parties de chasse ayant pour cible les monstres qui prospèrent à cet endroit.

Mont Thay : ensemble de pics volcaniques et désolés qui forment le centre du Plateau de Thay. Les tremblements de terre et les éruptions de cendres trahissent l'accroissement de l'activité volcanique locale, mais les Magiciens Rouges n'ont pas abandonné leurs forteresses érigées sur les flancs de ces montagnes. Au contraire, ils semblent y faire des allées et venues de plus en plus fréquentes, à chaque convocation pour un conseil secret, et ont démarré la construction de nouvelles fortifications encore plus massives.

Les réservistes de l'armée thayene (des milliers de gnolls, de sombréatures et autres créatures déchues) sont casernés au Mont Thay et on dit qu'il recèle

également de riches mines d'or qui ont financé les Magiciens Rouges pendant des années et des gisements épuisés qui plongent jusque dans l'Outreterre. Le Mont Thay est le site de l'ancienne Citadelle (cf. *Rumeurs et intrigues*, plus loin), où il est dit que des sorts illégaux continuent de faire rage en toute liberté.

Les armées secrètes des peuples et des monstres altérés par la magie ont émergé des sinistres forteresses du Mont Thay et se sont déversées sur Faerûn en route pour de funestes missions. Les ateliers et les armureries magiques de Thay se situent dans cette région également, entretenues par des centaines et des centaines de jeunes Magiciens Rouges à la botte de leurs supérieurs.

Plateau de Thay : central et densément peuplé, il constitue le cœur de Thay. Là, de fréquentes patrouilles humaines et gnolls montent une garde vigilante contre les étrangers et les esclaves échappés, depuis leurs petites forteresses connues sous le nom de bastions de taxe.

Ceux-ci sont entourés par des villages où résident les Thayens libres, fournissant des biens et des services aux vastes et prolifiques exploitations agricoles qui s'étalent à travers le plateau. Les esclaves suent aux récoltes, leur vie vite consumée par la production de quantités prodigieuses de nourriture. Chaque centimètre du plateau a été aménagé. Là où la terre n'a pas été débarrassée de sa végétation et divisée à l'aide de barrières en fermes ou en villages, s'élèvent les tours et les domaines des Magiciens Rouges (qui, obnubilés par leurs intrigues et leurs recherches, ne sont pas enclins à recevoir des visiteurs impromptus).

Les mages curieux des autres nations qui osent scruter le plateau découvrent que des défenses serrées – en de nombreux endroits leur force s'apparente à celle des *mythals* des anciennes légendes – recouvrent la terre, empêchant de manière efficace tout espionnage alentour. Ceux qui ont des raisons de craindre les Magiciens Rouges regrettent profondément la présence de ce « bouclier » de divination et cherchent d'autres moyens d'en apprendre plus sur les intentions des Thayens.

Sites importants

Les Magiciens Rouges ont divisé Thay en onze tharchs, chacun d'entre eux étant dirigé par un tharchion.

Alaor : constitué des deux îles au large de la côte méridionale de Thay, ce tharch est la plus imposante base navale du royaume (cité, 20 520 habitants). Malgré le lourd tribu payé à la guerre de la salamandre (cf. *Histoire de la région*, plus loin), elle a été reconstruite entièrement selon les normes modernes.

Delhumide : il s'agissait de la capitale de la province thayene lorsque la Mulhorande contrôlait encore cette région. La capitale et tout autre signe de civilisation ont été détruits lors de la guerre d'indépendance. Le tharch n'englobe à présent que des ruines et des fermes à esclaves. Son tharchion est un partisan du commerce de la magie, vital pour accroître la prospérité de son territoire désolé.

Eltabbar : tharch d'importance politique cruciale. Son tharchion, Dmitra Flass (humaine LM, Ill7/Mar8) s'efforce de décourager les révoltes et les intrigues fomentées par les zulkirs et soutient une plus forte expansion du commerce des objets magiques. Elle est mariée à la Haute Lame de Mulmastre et cette union politique a procuré à Thay un accès plus aisé à la Mer de lune par son enclave de Mulmastre. Le tharch abrite la capitale thayene d'Eltabbar (métropole, 123 120 habitants). La ville est immense, surpeuplée d'esclaves, et compte de nombreuses salles où ces derniers sont vendus aux enchères. Les canaux qui la traversent servaient autrefois à alimenter un sort qui emprisonnait un grand démon sous ses fondations, mais celui-ci s'en est échappé, car le sort a perdu en vigueur à la suite d'un tremblement de terre.

Gauros : tharch situé à l'extrémité septentrionale de Thay et qui entre souvent en conflit mineur avec la Rashéménie au sujet des collines riches en gisements qui s'y trouvent. Le tharchion de Gauros déteste la Rashéménie et complote en permanence pour la détruire, malgré les mandats émis par les zulkirs visant à instaurer une paix temporaire.

Lapendrar : tharch du sud-ouest dirigé par un prêtre de Kossuth. Bien que théoriquement indépendante, la ville d'Amruthar (métropole, 41 040 habitants) paye un tribut à Thay pour éviter son annexion. Thay y conserve une présence réduite au minimum et, tandis qu'aucun Magicien Rouge n'y a élu domicile, certains s'y rendent en visite. Les dirigeants aisés de la ville mènent une existence de décadence et de luxure. Certains Amruthariens souhaitent rompre tous les liens avec Thay, pour devenir entièrement indépendants, et certains parlent même de rejoindre l'Aglarond, qui, de manière pragmatique, est bien trop éloigné géographiquement pour apporter une quelconque aide. Escalant (métropole, 28 728) a passé son temps à alterner entre l'indépendance vis-à-vis de Thay et l'occupation par les Magiciens Rouges. Actuellement Thay y a repris les rênes du pouvoir, bien que les gens du cru soient laissés libres de faire ce que bon leur semble. La ville tentaculaire abrite des garnisons de gnolls provenant des armées thayenes.

Mont Thay : tharch comprenant une grande forteresse militaire et des mines d'or creusées au cœur des montagnes, qui en constituent le centre. Quartier général des zulkirs, les activités y sont secrètes sauf pour les plus privilégiés des Magiciens Rouges.

Priador : les habitants de ce tharch sont soumis à leur tharchion par la terreur qu'il leur inspire et sa sévérité inflexible. Actuellement, la région est prospère mais les zulkirs préparent une intervention en cas de fléchissement du commerce. Bézantur (métropole, 136 800), la plus grande cité de Thay, est vitale pour la croissance de la nation à cause de ses échanges maritimes. Elle est la proie de puissantes guildes de voleurs. Il s'agit d'un centre religieux majeur abritant des temples dédiés à presque toutes les divinités, à l'exception d'Azouth et de Mystra.

Pyarados : les montagnes de ce tharch contiennent de riches gisements minéraux. La cité fortifiée du même nom (métropole, 54 720 habitants) accueille cordialement les aventuriers, même d'origine étrangère, tant qu'ils ne menacent pas les intérêts thayens. Le quartier étranger de la cité s'étend à l'extérieur de ses remparts. Les autorités ne font pas cas des crimes qui y sont commis, laissant la loi de la rue s'imposer. La cité est souvent le point de départ d'aventuriers fouillant les Montagnes du levant.

Surthay : petit tharch servant principalement de point de lancement des attaques visant la Rashéménie. Les habitants y survivent grâce à une agriculture minimale et le commerce avec les marchands theskiens. La cité de Surthay (cité, 17 784 habitants) a été construite à l'origine comme un bastion contre les attaques rashémi et sert aujourd'hui de base pour les troupes prêtes à attaquer la nation adverse. Sa proximité avec les marais en fait la proie d'épidémies étranges et récurrentes.

Thazalhar : tharch contrôlant les voies commerciales menant en Mulhorande. Son tharchion est un général à la retraite qui soutire des taxes élevées aux caravanes et aux voyageurs. Cet endroit est principalement un cimetière, les guerres avec la Mulhorande ayant causé de gros dommages à la région. La nuit venue, certaines zones sont hantées par des morts-vivants et les esprits des guerriers massacrés.

Tyraturos : tharch sous la surveillance d'une patrouille zélée, qui contrôle les deux routes principales traversant le pays. La ville de Tyraturos (métropole, 68 400) est vaste et tentaculaire. Un énorme marché aux esclaves s'y tient et presque tous les types de créatures peuvent y être achetés à bon prix, y compris des races exotiques telles que celles des lamies, des centaures et des drows. Les visiteurs doivent prendre garde à ne pas se laisser réduire en esclavage eux-mêmes à quelques rues de leur auberge.

Histoire de la région

Pendant des siècles, la région de Thay a vécu sous la férule du puissant Empire mulhorandi. Ses natifs, une race rashémi, étaient soumis à la loi d'une classe de nobles, les Mulans de Mulhorande. Le grand mage Ythazz Buvarr, membre de la société secrète mulhorandi appelée les Magiciens Rouges, chercha à créer un royaume distinct où les magiciens seraient au pouvoir à la place des rois dieux. Ythazz et ses partisans levèrent une armée et mirent à sac la capitale de la province thayene. Les Magiciens Rouges parvinrent à réduire toute opposition de leurs anciens maîtres à néant et créèrent la nation de Thay en 922 CV.

Au cours des années qui suivirent, Thay a tenté à de nombreuses reprises d'annexer des parties de l'Aglarond et de la Rashéménie, quelquefois avec l'assistance de démons et de drows, par des assassinats ou même la création artificielle de catastrophes naturelles. Chaque tentative échoua, principalement parce que les Magiciens Rouges ne pouvaient jamais réellement coopérer les uns avec les autres. La tentative la plus récente impliquait le passage d'un accord avec les chefs des éfrits et des salamandres du Plan élémentaire du Feu. Lorsque leurs alliés se retournèrent contre eux, les prêtres de Kossuth, seigneur des élémentaires du feu, parvinrent à convaincre leur divinité d'intervenir et de repousser les autres étrangers, faisant considérablement monter l'église de Kossuth dans l'estime des Thayens.

Une conquête ouverte leur étant impossible, les zulkirs découvrirent qu'une demande importante en produits thayens – et particulièrement en objets magiques – existait dans les villes de la Mer intérieure. Compte tenu du nombre de magiciens et le poids des années de servitude en tant qu'apprentis et membres de bas étage de l'organisation, les Magiciens Rouges se rendirent compte qu'ils pouvaient mobiliser un grand nombre de mages pour fabriquer des objets magiques puissants et les vendre, à des prix plus compétitifs que ceux pratiqués par les autres magiciens aux aspirations commerciales.

Au cours des dernières années, cette activité est passée d'un moyen pratique de remplir les coffres des zulkirs et de dégager une importante valeur ajoutée des apprentis à une entreprise extrêmement rentable. Sous l'impulsion d'un zulkir ou d'un autre, les Magiciens Rouges de rang moyen ont établi des enclaves – têtes de pont fortifiées – dans les villes faerûniennes afin d'échanger leurs produits magiques contre les richesses d'une douzaine de nations.

Compte tenu du succès des efforts mercantiles et les échecs répétés d'une conquête armée, une nouvelle faction a émergé parmi les Magiciens Rouges, soutenant l'expansion commerciale plutôt que militaire. De mauvaise grâce, les zulkirs (menés par la liche Szass Tam, zulkir de la Nécromancie et probablement le Magicien Rouge le plus puissant de Thay) ont accepté de cesser les hostilités directes et ouvertes contre les autres nations pendant un temps, pour voir si le commerce seul peut remplir leurs objectifs. Dans l'intervalle, des trêves temporaires sont respectées le long des frontières aglarondiene et rashémi.

Illustration de Sam Wood



Szass Tam

Rumeurs et intrigues

La politique esclavagiste agressive de Thay et les abominables conditions de vie des esclaves à l'intérieur de ses frontières attirent les aventuriers au bon fond, impatients de porter un coup aux cruels Magiciens Rouges.

La Citadelle : sur le flanc septentrional du Mont Thay, au cœur du tharch du même nom, s'élève une vieille forteresse simplement appelée la Citadelle. Elle précède l'arrivée des humains dans cette région et a été construite par une race d'hommes-lézards intelligents, peut-être les ancêtres des tribus à présent retournées à l'état primitif et vivant dans le Marécage de Sur. Infestée de troglodytes, de rhasts et autres espèces souterraines (y compris des drows), la Citadelle a la réputation d'être reliée à l'Outreterre.

Les Magiciens Rouges et de puissants aventuriers thayens explorent régulièrement la forteresse. Récemment, le nombre d'expéditions a augmenté, bon nombre d'entre elles étant financées par les zulkirs eux-mêmes et incluant souvent des étrangers. Il est bien moins certain que ces groupes d'aventuriers soient autorisés à quitter Thay en possession des informations ou des trésors qu'ils auront trouvés.

Les ensevelis : un groupe d'aventuriers explorant les Montagnes du levant est revenu en évoquant d'étranges humains pâles qu'ils auraient trouvés dans une caverne fraîchement ouverte. Ces humains ont les mêmes caractéristiques que la race régnante des Mulans de Thay, mais sont aussi blancs que des albinos et presque entièrement aveugles. Ils brandissent des armes en or aussi dures que l'acier et pratiquent une étrange magie qui ne dégage aucune lumière. Les aventuriers ont raconté cette histoire à Pyarados avant de lever le camp pour combattre ces créatures, dont bon nombre des habitants de Thay pensent qu'il s'agit de la descendance dégénérée des Mulhorandi piégés là des siècles auparavant.

Szass Tam

Liche de sexe masculin Néc10/Mar10/Acm2/Épiq7 : FP 31 ; TA M (mort-vivant) ; DV 20d12+5 ; pv 131 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 29 (contact 14, pris au dépourvu 27) ; Att *bâton de surpuissance* (+12/+7, 1d6+2,), contact (+10, 1d8+5 plus paralysie, jet de Volonté DD 25 pour réduire les dégâts de moitié) ou sort de contact à distance (+12/+7, selon le sort) ; AS aura de terreur, paralysie ; Part avantages de niveau épique, Grand arcane d'archimage, immunités, mort-vivant, pouvoirs de Magicien Rouge, réduction des dégâts (15/+1), résistance au renvoi des morts-vivants +4, ; AL NM ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +21 ; For 11, Dex 14, Con -, Int 22, Sag 20, Cha 20.

Compétences et dons : Alchimie +26, Artisanat (taille des pierres précieuses) +16, Concentration +25, Connaissance des sorts +32, Connaissances (mystères) +26, Connaissances (architecture et ingénierie) +11, Connaissances (histoire thayene) +16, Connaissances (religion) +11, Déplacement silencieux +10, Détection +15, Diplomatie +7, Discrétion +10, Fouille +20, Intimidation +11, Natation +2, Perception auditive +15, Premiers secours +9, Profession (herboriste, marin) +9, Psychologie +13, Sens de la nature +7, Scrutation +26 ; Créations de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Évocation, Nécromancie), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Maîtrise des sorts (*animation des morts, cône de froid, contrôle des mort-vivants, projectile magique, téléportation*), Quintessence des sorts, Suprématie spirituelle, Talent (Connaissance des sorts), Tatouage focaliseur (Nécromancie).

Attaques spéciales : Paralysie (Sur) : toute créature vivante touchée par Szass doit réussir un jet de Vigueur DD 25 pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. Aura de terreur (Sur) : toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant Szass réussir un jet de Volonté DD 25 pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort terreur, lancé par un ensorceleur de niveau 29.

Particularités : avantages de niveau épique : sept niveaux de sort supplémentaire (inclus dans la liste ci-dessous), deux niveaux effectifs d'archimage (inclus dans le total ci-dessus). Grand arcane d'archimage : portée profane, puissance magique +2. Immunités (Ext) : Szass est immunisé contre l'électricité, le froid, les changements de forme et les attaques mentales. Pouvoirs de Magicien Rouge : chef de cercle, chef de grand cercle, défense spécialisée (Nécromancie) +4, inscription de tatouage, puissance magique (Nécromancie) +5.

Sorts de magicien par jour : 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1. DD de base = 18 + niveau du sort, 20 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts d'Évocation, 28 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts de Nécromancie. Niveau effectif de magicien : 22. École de prédilection : Nécromancie. Écoles interdites : Enchantement, Illusion.

Livre de sorts : en tant que vénérable liche, puissant magicien et dirigeant de la nation thayene, Szass Tam a accès à pratiquement tous les sorts connus et a créé de nombreux sorts de Nécromancie uniques en leur genre et que lui et une poignée de Magiciens Rouges sont les seuls à connaître. Il prépare habituellement avec le don Incantation rapide un sort de *téléportation* et plusieurs sorts d'attaque. Il sacrifie également son sort de niveau 16 de la journée pour préparer un sort d'*absorption d'énergie* avec les dons Incantation rapide et Quintessence des sorts.

Possessions : étant donné sa position hiérarchique et ses pouvoirs magiques de premier ordre, Szass Tam peut acquérir facilement toute sorte d'objets magiques (mais pas des artefacts). Il a accès à au moins deux artefacts nétherisses connus : l'*orbe de la lune funeste* et le *trône de Thakorsil*. Il ne se sépare jamais de son *bâton de surpuissance*, de ses *bracelets d'armure +10* et de son *anneau de triple souhait*.

Redouté pour sa cruauté réfléchie et froide et sa longévité, Szass Tam est le zulkir de Nécromancie, le plus influent des Magiciens Rouges et, selon les dires des observateurs, le véritable dirigeant de Thay. Liche depuis environ deux cents ans, Szass Tam est parvenu à sa puissance actuelle par une arrogance considérable, les compétences et la préparation destinées à soutenir son ambition démesurée et les intrigues brillantes de l'un des êtres les plus intelligents et les plus rusés de tout Faerûn.

À l'instar des autres Magiciens Rouges, Szass Tam préfère rester dans l'ombre, œuvrant par le biais d'une masse de créatures toutes dévouées à son service (y compris une imposante armée de morts-vivants menée par des

généraux vampires) pendant qu'il met sur pied ses complots. Le fait d'être lui même un mort-vivant lui a appris la patience. Il est prêt à abandonner les serviteurs et les tentatives qui échouent et se contenter de recommencer plus tard d'une autre manière. Las des trahisons et des tueries permanentes des Magiciens Rouges, il a décidé que l'avenir le plus riant pour Thay et ses pairs était de s'unir sous sa férule – qu'il assoit par sa magie et la peur qu'il inspire. Il n'exerce pas encore ouvertement son pouvoir, car il tient à économiser les forces thayene autant que possible, et ce faisant, tente de contrôler au maximum la situation pour qu'aucun conflit ouvert ne se déclenche.

Szass Tam possède une collection d'objets magiques de tous types véritablement incroyable, allant des anneaux, baguettes et autres babioles jusqu'aux artefacts, en passant par les bâtons et les golems. Dans son bastion situé au nord-est de Tyraturos, il est presque intouchable. Ceux qui le rencontrent (ou apparemment des images magiques de lui-même qu'il crée et envoie au loin à travers Faerûn) découvrent un être calme, cultivé et même plaisant. Il apparaît comme un homme d'une maigreur squelettique et vêtu de riches robes, à la calvitie naissante, aux yeux sombres, portant une barbiche noire et s'exprimant d'une voix douce et caressante.

Szass Tam est poli mais abrupt et l'insolence ou une provocation délibérée peut le faire directement basculer dans un état de rage froide et maîtrisée. D'un autre côté, il semble admiratif de ceux qui le doublent ou le surpassent en intelligence, tant qu'ils lui manifestent la plus grande civilité. Il entretient en permanence un nombre d'intrigues supérieur au nombre d'années que comptent la vie d'un Faerûnien et sa domination en constante augmentation, il paraît apprécier d'envisager l'existence comme un vaste plateau de jeu, les complots et les intrigues en constituant les pions ou, si vous préférez, les armes.

Thesk

Capitale : aucune
Population : 855 360 (humains 85%, gnomes 8%, orques 6%)
Gouvernement : oligarchie
Religions : Chauntéa, Shaundakul, Waukyne
Importations : chevaux, marchandises commerciales, or
Exportations : fer, marchandises gnomes ou en provenance de Kara-Tur, nourriture
Alignement : N, NB, CB

Thesk est une terre de fourbes, mais amicaux, marchands et de fermiers de talent. La voie commerciale qui mène au territoire lointain de Kara-Tur permet aux Theskiens de côtoyer toutes sortes de peuples et d'interagir avec de nombreuses cultures, faisant de Thesk l'une des nations les plus tolérantes de Faerûn. Après avoir été décimé par la horde tuigane, le peuple de Thesk reconstruisit ses cités et ses villes et a même accueilli l'armée des orques abandonnée par le Zhentarim.

La familiarité des Theskiens avec les produits de qualité et d'origine indéterminées leur donne la faculté de jauger précisément les objets. Le fait que la magie profane soit rare sur le territoire, combiné à l'influence des Maîtres de l'ombre (une guilde de voleurs soutenue par l'Église de Mask), procure à Thesk une autre envergure que celle d'un simple royaume de marchands parmi tant d'autres.

Vie et société

Les habitants des zones rurales de Thesk mènent des existences très ordinaires, s'occupant de leurs terres et de leur bétail. Contrairement à d'autres régions de Faerûn, bon nombre de fermiers et de propriétaires de ranch à Thesk sont des orques de race pure. Ceux-ci ont également élu domicile dans les villes, se mêlant aux autres commerçants et ouvriers qui servent la Voie dorée, l'artère commerciale la plus importante, qui relie Faerûn à l'Extrême-Orient. Habitués aux visages, aux langues et aux biens étrangers, les gens de Thesk profitent d'ordinaire des caravanes en provenance de tous les coins du monde et prennent la peine d'accueillir les visiteurs.

Caractéristiques géographiques principales

Thesk s'étend entre le Plateau de Thay et la Forêt de Léthyr. De vastes zones n'abritent pratiquement pas âme qui vive – la plupart des habitants s'étant établis sur le bord de la route allant de Telflamme à Deux-Étoiles.

Ashanath : le sol riche de cette région peu exploitée est recouvert d'herbe épaisse et rase et quelques petits troupeaux de bœufs sauvages et de poneys parcourent toute sa longueur. La région serait très appropriée pour des exploitations agricoles et pourrait facilement accueillir une ou plusieurs cités-états si les tornades qui fouettent le paysage en été, quelquefois tous les dix jours, ne gâchaient pas ce tableau idyllique. Celles-ci sont considérées comme des effets secondaires de la magie de contrôle du climat souvent employée par les Magiciens Rouges pour améliorer leurs cultures. La plaine accueille également des bulettes et des ankhegs.

Montagnes de Croc-dragon : les clans de gnomes qui résident dans cette chaîne montagneuse se rendent fréquemment dans la ville humaine de Phent, comptoir servant principalement à distribuer les outils, les armes, les bijoux et les lingots de fer de qualité produits par les gnomes. La montagne est peuplée d'au moins deux dragons de cuivre, qui participent au tournoi de blagues aux côtés des gnomes tous les ans.

Montagnes theskienes : nues et inhospitalières, elles sont souvent la proie de petits glissements de terrains et d'éboulements soudains. Les quelques gisements de fer qui les parcourent satisfont les besoins du pays en la matière et fournissent même un surplus pour l'exportation.

Sites importants

La Voie dorée est de loin la caractéristique majeure de Thesk.

Nyth (grande ville, 11 501 habitants) : précédemment sous le contrôle de Telflamme, Nyth se considère de nouveau comme partie intégrante de Thesk et entretient des liens commerciaux libres avec ses pareilles, y compris Telflamme. La ville doit son nom à une créature apparentée aux feux follets qui hantait l'orée occidentale de la Forêt de Léthyr. Une cabale de magiciens mit le nyth à mort au cours d'une bataille qui fit de lourde pertes. Depuis ce temps, les magiciens sont respectés à Nyth mais sont considérés comme condamnés à une fin horrible.

Phsant (cité, 21 564 habitants) : réputée comme le site témoin de la défaite de la horde tuigane infligée par les armées de l'alliance occidentale. Les soldats orques de l'armée du Zhentarim s'établirent dans cette région et s'y sont remarquablement bien adaptés. Certains travaillent dans des fermes, d'autres ont acheté leurs propres petites exploitations et d'autres encore y sont mercenaires, manœuvres et gardes. Les autres orques de Thesk travaillent dans les mines des Montagnes theskienes, revenant rendre visite à leurs anciens compagnons de tribu. Certains orques ont épousé des femmes du cru, mais la plupart cherchent encore une compagne, attirant dans la région un flux régulier de jouvencelles demi-orques en quête de maris musclés à l'esprit plus raffiné que ceux des tribus orques.

Tammar (ville importante, 3 594 habitants) : presque rasée entièrement par les Tuigans, cette ville a été occupée pendant un certain temps par une imposante bande de hors-la-loi qui extorquaient de lourdes taxes aux caravanes qui passaient par leurs terres. Le gouvernement finança la formation d'un escadron de cent orques pour faire déguerpir les bandits et, à présent, les guerriers ayant contribué à sa défense sont acclamés comme des héros par la ville qui a été reconstruite et repeuplée par ses habitants d'origine.

Telflamme (cité, 23 361 habitants) : profitant largement de sa localisation, au bout de la Voie dorée, elle en contrôle l'accès à la Mer des étoiles déchues. Indépendante de Thesk mais alliée proche de son voisin, Telflamme est ostensiblement dirigée par un prince marchand. En fait, la cité est sous le strict joug des Maîtres de l'ombre. Cette guilde de voleurs possède d'une part les auberges, les salles des fêtes et les salles de jeu de la ville et d'autre part impose des impôts de « protection » aux marchands et aux riches.

Les Maîtres de l'ombre sont dirigés par le grand prêtre local de Mask (dont le temple, la Maison de l'Ombre du Maître, est le plus vaste parmi ceux dédiés à la divinité à travers Faerûn). Il connaît un rituel qui permet au fidèle d'échanger une partie de sa force de vie contre le pouvoir de *traversée des ombres* une fois par jour. Celui-ci a été très utile à la guilde l'année de la découverte du rituel en question. Les Maîtres de l'ombre détiennent des repaires inviolés dans chaque ville theskiene.

Histoire de la région

Fondé en 937 CV par une coalition de cités commerciales et agricoles, Thesk a longtemps été une nation de fermiers profitant des échanges commerciaux qui transitaient par leur pays en direction et en provenance de Kara-Tur.

La Voie dorée a permis aux Theskiens de s'enrichir considérablement, ce qui imposa le régime politique actuel. La personne la plus aisée de la cité en devient le maire et rejoint ses pairs au sein d'un conseil qui gouverne la nation. Peu densément peuplé et bénéficiant de ressources naturelles minimes, Thesk est passé au travers de l'appétit de conquête des Magiciens Rouges et se présente au contraire comme un partenaire commercial fiable en matière alimentaire et de produits exotiques transportés par la Voie dorée. Thesk a beaucoup souffert des attaques menées par la horde tuigane, car les nomades prirent la route si bien fréquentée d'ordinaire pour attaquer successivement plusieurs villes.

Même si la horde fut vaincue, Thesk resta déstabilisée pendant des années par la présence de réfugiés fuyant les attaques tuiganes. Les milliers de soldats orques abandonnés par le Zhentarim ajoutèrent à la paranoïa qui s'enflait, car de telles créatures n'avaient pas été aperçues dans la région depuis des centaines d'années et certains les considéraient comme des démons. Les Maîtres de l'ombre de Telflamme payèrent les orques pour les contraindre à s'installer loin de leur ville. Après avoir été repoussés par les druides de la Forêt de Léthyr, les orques s'établirent pacifiquement à l'intérieur et en périphérie de Phsant, dont les habitants finirent par les accepter, particulièrement à la lumière de leur participation active à la défaite infligée à la horde tuigane à quelques kilomètres de la cité.

Rumeurs et intrigues

Contrairement à la Rashéménie ou à Thay, qui sont des nations orientales peu accueillantes pour les aventuriers, le peuple de Thesk acclame tous ceux qui accroissent la sécurité de leur territoire en le débarrassant des monstres. Il est également possible qu'ils apprécient l'arrivée de quiconque souhaite remettre en question le pouvoir des Maîtres de l'ombre.

Vieux soldats : le Zhentarim détenant à présent le contrôle de la majeure partie de la Mer de lune, il se tourne vers ses agents les plus éloignés pour tenter d'établir une présence plus tangible dans le reste du monde. À Thesk, ces agents sont les milliers d'orques que compte leur armée. Toutefois, au cours des douze années qui se sont écoulées depuis leur arrivée dans cette région, les orques se sont adaptés à la vie locale et peu voient l'intérêt de revenir à une situation où ils devraient risquer leur vie pour faire aboutir les plans de quelqu'un d'autre. Les Zhents peuvent tenter de soudoyer les orques ou les capturer de force pour les faire revenir au pays.

Le Lac de vapeur

Capitale : aucune (essentiellement des cités-états indépendantes)
Population : 1 745 280 (humains 90%, halfelins 9%, avec une plus grande proportion de non-humains dans les Royaumes frontaliers)
Gouvernement : variable
Religions : toutes
Importations : bétail, bois (variable suivant les régions), céréales, chevaux, petites embarcations, pierre, soldats
Exportations : armes, chaînes, chariots, encres, fonte de cuivre et de bronze, fruits, gemmes, laine teinte, légumes, livres de sorts, livres robustes, mercenaires, miroirs, objets magiques, peaux de mouton, perles, produits de la mer, teintures, vins
Alignement : tous

Avec des cités-états indépendantes sur ses côtes septentrionales et une succession de petits pays fondés ou conquis par des individus aux races, croyances et objectifs variés au sud, le Lac de vapeur est un mélange confus d'intérêts variés, de marchés animés et de frontières sans cesse changeantes. La majorité des cités du nord faisait autrefois partie du Calimshan et elles ont hérité de leurs lointains parents un goût pour la richesse, le confort et l'influence ; de même qu'un fort sentiment d'indépendance. Les intrigues qui se trament autour de ces cités amènent les observateurs à surnommer la rive nord « la Mer de lune méridionale ».

Les Royaumes frontaliers de la côte méridionale abritent de puissants aventuriers venus de divers horizons. Chacun cherche à se tailler une part de terre et à la gouverner de la façon qu'il pense être la bonne... tout du moins jusqu'à ce que le souverain suivant décide de prendre les rênes. Des tours de magiciens, des monastères, des forteresses et des temples sont disséminés le long des Royaumes frontaliers, leurs propriétaires changeant sans cesse.

Au sud du Lac de vapeur, sur les côte orientales de la Mer étincelante, se trouve le royaume de Lapaliiya, un carrefour entre les plaines du Shaar, les jungles de Chult et le verdoyant Lac de vapeur.

Vie et société

La côte nord du Lac de vapeur, avec ses solides liens historiques la rattachant à Calimshan, reflète l'attitude matérialiste de cette nation. Les habitants du lac possèdent cependant un fort sentiment d'indépendance et ne tolèrent que très rarement l'esclavage. Au sein des Royaumes frontaliers, sur la côte sud et chaotique du lac, ses habitants n'ont eu que peu d'opportunité de développer une quelconque identité nationale. Ils ont en commun une détermination stoïque qui leur permet de continuer à mener leur existence sans qu'ils aient besoin de se soucier se préoccuper de l'individu qui prétend être leur roi, seigneur, haut magicien, grand maître de guilde ou musicien suprême.

Caractéristiques géographiques majeures

Le lac lui-même et la Mer étincelante située au sud du Lac de vapeur, ainsi que les forêts l'entourant, constituent les principales particularités géographiques de la région.

Bois d'épine : cette forêt est l'un des endroits les plus dangereux du sud-ouest de Faerûn. Elle abrite des humanoïdes maléfiques, des plantes dangereuses et au moins un tyrannœil. Les elfes des bois, les druides et les sylvaniens luttent sans cesse pour repousser ce flot maléfique de créatures. Les légendes parlent de l'*épée sylvestre*, une lame verte qui pousserait dans une clairière tous les dix ans : l'épée peut être utilisée pour combattre le mal par un individu qui en est digne. Le bosquet est entouré de ronciers et est également caractéristique en raison des plantes aux feuilles en forme d'épée qui poussent à l'endroit où apparaît l'épée.

Bois d'hiver : la canopée luxuriante de cette forêt empêche quasiment toute lumière du soleil d'y pénétrer. Le sol est souvent recouvert d'une brume blanche qui ressemble à de la neige. Des elfes sauvages, des orques et des créatures intelligentes semblables à des moisissures luttent pour défendre leur territoire. La forêt abrite également Lamécarté, un vieux dragon vert possédant des pouvoirs de druide.

Bois de Jundar : des araignées de toutes tailles, ordinaire ou géante, vivent dans cette grande forêt. Des rumeurs prétendent que des êtres intelligents voisins des araignées, comme des ettercaps ou des arachnéas, y vivraient également. Mais les preuves sont rares et si ces créatures existent réellement, on suppose alors qu'elles vivent dans des tunnels souterrains ou à proximité de la canopée des arbres. L'extrémité orientale du Bois de Jundar abrite une colline volcanique surnommée le Mont de Jundar qui libère au moins une fois par mois de petites coulées de lave et d'importants nuages de scories qui brûlent souvent certaines zones du bois lorsque le vent est favorable.

Bois du crépuscule : ce bois enchevêtré abrite des striges, des arbres prédateurs, des araignées géantes et d'énormes serpents, mais il est tout de même souvent exploré car il contient de nombreuses plantes rares très appréciées des herboristes, des jeteurs de sorts et des alchimistes. Le bois contiendrait également plusieurs étangs qui seraient capables de réparer les objets magiques. Le Vauntagar, une protection magique, permet d'entretenir des monstres pour protéger les étangs. Lorsqu'un monstre est gravement blessé, il est transporté dans un espace extradimensionnel où vivent d'autres créatures et il est immédiatement remplacé par une créature en pleine forme qui est transportée dans les bois pour prendre sa place. En plus des créatures du Vauntagar, un ou deux tyrannœils hanteraient également le bois.

Forêt de Qurth : cette forêt est si dense qu'il est quasiment impossible de la traverser. Un ensorceleur calishite maudit autrefois un dirigeant local en lui déclarant que son royaume serait un jour dominé par des monstres, et bien que la malédiction mourut avec le souverain offensé, la progéniture de ces monstres prospère toujours dans cette forêt. Des ours-hiboux, des champignons intelligents et des araignées intelligentes sont communs, et quelques nagas peuvent être rencontrés. Des cités en ruine et envahies par la végétation existent encore à l'intérieur de la forêt, abandonnées lorsque les monstres chassèrent leurs habitants.

Lac de vapeur : malgré son nom, le Lac de vapeur (également baptisé Arnaden) est une baie de la Mer étincelante. Ses eaux jaunâtres et puantes laissant échapper des nuages de vapeur en raison de l'activité volcanique sous-

marine, c'est pourquoi ses eaux sont toujours chaudes et entourées d'un brouillard impénétrable lors des nuits froides. Peu profond, le lac mesure jusqu'à soixante mètres de profondeur en son point le plus profond et seulement quelques dizaines de mètres de profondeur dans son bras oriental.

Ces eaux chaudes, imbuvables, ferrugineuses et riches en minéraux donnent des tailles incroyables aux herbes, aux crustacés et aux poissons : le lac a été surnommé le « grenier des mers ». Les prédateurs sont également plus gros, qu'ils soient oiseaux, loutres ou dragons-tortues. Les dauphins sont communs et les requins et les limaces (certaines d'entre elles aussi grosses que des canots et habituées à chasser de nuit sur le rivage par temps humide) sont fréquents et bien plus nombreux que d'autres redoutables monstres aquatiques. Le lac est également connu pour les perles tirant sur le vert produites par ses huîtres.

Les îles du Lac de vapeur changent au gré de l'apparition ou de la disparition des cheminées volcaniques, mais elles sont plutôt concentrées à l'extrémité ouest de l'Arnaden. L'Arnroc est un volcan en activité qui explosa il y a environ un millier d'années et c'est aujourd'hui un large dôme ouvert et peu élevé, un véritable chaudron abritant des bois, des sources chaudes et des fumerolles toujours actives. Une petite colonie de halfelins vaillants, les Arns, y réside. Ils pêchent, cultivent la terre et fabriquent des objets en cuivre en utilisant les failles volcaniques du centre du volcan.

De nombreux animaux sauvages errent sur l'île d'Olodel. Cet endroit était autrefois la réserve de chasse privée des Seigneurs d'Olodel, des marchands calishites excentriques qui avaient apporté jusqu'ici des prodigues des profondeurs et les nourrissaient de monstres cruels tels que des tigres, des manticores et des chimères. Plusieurs tyrannœils éliminèrent les Seigneurs et dirigent aujourd'hui Olodel. L'île de Fort Felmer ressemble à une forteresse mais c'est en fait un volcan éteint aux flancs escarpés et rocheux ressemblant à des remparts, et qui abrite une prairie verdoyante en son cœur.

Le Détroit des tempêtes (également appelé Détroit de Suldolphor ou Eau-Vaste) relie l'Arnaden à la Mer étincelante et les eaux qui passent le détroit sont très rapides. Afin de voyager au nord du lac, les navires sont parfois obligés d'attendre des jours pour bénéficier de vents forts ou de courants favorables.

Sites importants

Les nains et les autres races souterraines ont été découragés de s'installer dans la région à cause de l'activité volcanique du lac et les royaumes humains ont été brisés par les armées de Calimshan et par des vagues successives de domination des tyrannœils. Ces derniers qui se cachent dans les montagnes à l'ouest et au nord du lac, jaillissent encore de leurs forteresses caverneuses avec des créatures charmées à leur service pour attaquer les caravanes ou les campements. De même, des brigands fuyant la justice calishite infestent les rives.

Ankhapur (métropole, 33 524 habitants) : cette cité fut gouvernée pendant de nombreuses années par un roi mort-vivant. Le roi actuel, Janol Famisso (humain N, Rou10) a défait l'ancien dirigeant et a commencé à ouvrir la cité au commerce. Il a réduit les taxes payées par les marchands et a compensé ses pertes en augmentant celles touchant les nobles, ce qui l'a rendu populaire auprès des premiers et un peu moins aux yeux des seconds. Pour des raisons inconnues, tous les tressyms à l'intérieur de la cité disparaissent le jour précédent le solstice d'été et réapparaissent trois jours après.

Innarlith (métropole, 48 691 habitants) : on peut tout acheter dans cette cité fortifiée si l'on y met le prix, y compris des marchandises illégales telles que poisons et drogues. Le dirigeant de la cité, le ransar Pristolèphe (genasi du feu mâle CM, Ens8/Dév5 de Cyric) dissuade les prêtres de foi charitable de s'installer et persécute impitoyablement les voleurs, mais accueille les bras ouverts une enclave de Magiciens Rouges. Le genasi a détrôné le précédent ransar et ses sombres drakes ignés lors d'un coup d'État audacieux l'an dernier, faisant par la même occasion quitter la cité à son rival Mandalax.

Pristolèphe est secrètement un dévot de Cyric et avec son assistance tacite, les prêtres du Soleil noir infiltrent les guildes de marchands de la cité et subvertissent les principales autorités municipales à leur sinistre cause. Les cyricistes rêvent de transformer Innarlith en une sorte de Château-Zhentil du sud, une forteresse dans laquelle les adorateurs du Prince des Mensonges détiendraient le pouvoir suprême.

Mintar (cité, 21 500 habitants) : cette cité, tout comme l'ancienne cité téthyriene de Kzelter, fut conquise par une armée de l'église de Xvim (maintenant Baine) dirigée par Teldorn Sombrespoir (humain LM, Prê9 de Baine). Aujourd'hui, tout dans la cité est au service de l'armée et de l'église, qui est aussi supportée par Fzoul Chembryl du Zhentarim. Les membres de l'Académie de l'épée tirée de Mintar se sont alliés à ceux de l'École des maîtrelames de Saelmur et préparent des raids contre des camps isolés de l'armée bainiene. C'est ici que Sombrespoir et Chembryl ont forgé le *sceptre de l'œil du tyran*, la première relique de Xvim aujourd'hui reconsacrée à l'Église de Baine.

Parce que Mintar se trouve à environ mille kilomètres d'Innarlith, les désagréables développements au sein de ces deux cités n'ont que peu de chance de les affecter l'une l'autre.

Royaumes frontaliers (9 485 habitants) : cette étendue de côte est parsemée de villes et de villages comme n'importe quelle autre partie de Faerûn. La principale différence est que, dans les Royaumes frontaliers, les habitants sont habitués à des changements fréquents de gouvernement, précipités par de puissants aventuriers qui décident de se tailler un petit royaume et de le gouverner pour un temps. Avec un nombre limité de sites de premier choix pour établir leurs bases, les batailles entre les prétendants gouverneurs sont fréquentes. Ces changements rendent difficile le recueil de renseignements sur la situation actuelle de la région, si ce n'est le fait que ses occupants on une attitude endurante et pragmatique. Les villes locales telles que Beldargan, Derlusk, Thémasulter, Theymarsh et Yallash ont une population comprise entre un et deux milliers d'individus qui survivent grâce aux exploitations forestières, aux mines et à la pêche.

Saelmur (métropole, 25 294 habitants) : autrefois appelée la cité la plus propre du lac, Saelmur est aujourd'hui surpeuplée par des réfugiés provenant de Mintar. La cité abrite de nombreux jeteurs de sorts de magie profane de l'École des maîtrelames. On y trouve facilement des composantes de sorts et des objets magiques. Les Églises de Heaum, Torm et Tyr sont bloquées dans d'incessants débats sur la conduite à tenir avec la menace bainiene à Mintar.

Valperdu : avant de n'être plus qu'un tas de ruines, la ville affronta Yhep pour la maîtrise du commerce des perles, mais une série de calamités oubliées laissa l'endroit ruiné et abandonné pour une période d'une dizaine d'années. C'est aujourd'hui la demeure d'une cabale de prêtres de Baine qui sont sous l'emprise de la Rune tordue. Les bainiens ont un petit temple et commandent quelques morts-vivants mineurs. On soupçonne des morts-vivants plus puissants de se terrer sous la cité.

Yhep (grande ville, 5 691 habitants) : Yhep est connue pour ses éclatantes perles rouges que l'on trouve dans ses parcs à huîtres. Une partie de la ville est construite sur pilotis, les ostréicultures se trouvant en dessous. Les arsenaux de Yhep construisent de merveilleux navires qui lévitent par magie et sont équipés de patins ayant la forme de skis qui rasent les flots, la vase et les plages de sable comme des oiseaux. Les laquais de Vaxall, un tyrannœil du Bois d'épine allié aux bainiens de Mintar, influencent certains des nobles de la ville.

Histoire de la région

Les cités-états du Lac de vapeur ont toutes fait partie de l'empire calishite ou furent fondées par des gens travaillant pour lui ou le fuyant, notamment des nobles rivaux et des généraux. Le Calimshan perdit certaines de ses possessions orientales à différentes occasions au cours de guerres contre les elfes, les tyrannœils et les drows (en incluant la longue période ou les cultes des tyrannœils étaient majoritaires). Depuis plusieurs centaines d'années, ces cités sont restées indépendantes.

Les cités du Lac de vapeur entretiennent des contacts avec leurs partenaires commerciaux au sein de la région et au-delà vers le Bief de Vilhon. Ces cités-états sont riches et prospères, mais manquent d'un régime fort. L'or gouverne ces contrées et de puissants princes marchands ont démis plus d'un seigneur du trône de sa cité parce qu'il interférait avec la poursuite de leurs affaires.

Rumeurs et intrigues

Les Royaumes frontaliers fourmillent toujours de guerres, de querelles et d'aventuriers prêts à tout pour s'arroger un trône. Sur la côte nord, de féroces compétitions commerciales d'une part et les forces militaires bainiene de Mintar d'autre part, présentent actuellement une menace à la fragile stabilité des autres cités-états.

Chasse au démon : un démon invoqué juste avant la prise de Mintar s'est libéré du cercle magique dans lequel il était confiné, causant des ravages au sein des troupes bainienes avant de fuir vers le sud. Les bainiens désirent que le démon soit capturé ou détruit alors que d'autres veulent le soudoyer pour

qu'il continue à attaquer les laquais de la Main noire. Pour sa part, le démon prévoit de revendiquer des terres au sein des Royaumes frontaliers.

Rare découverte : Ilmur Baraskro, un marchand d'Ankhapur, prétend avoir trouvé un mystérieux objet magique qui permettrait à son possesseur de créer une multitude de corps et de déplacer librement son esprit de l'un à l'autre. Il le propose à la vente pour la modique somme de deux millions de pièces d'or. Il a jusqu'ici survécu à trois tentatives d'assassinat, chacune d'entre elles ayant détruit l'un de ses corps supplémentaires.

Certains sages prétendent que cet objet pourrait être le légendaire *gorget de Thringal* dont il est dit que le possesseur deviendra fou s'il s'en sert pour créer trop de corps. L'un des corps doit porter le gorget en permanence et les dégâts infligés à l'un des corps affaiblissent tous les autres. De nombreuses personnes intéressées par l'objet traquent Baraskro, la plupart du temps en se faisant passer pour des acheteurs potentiels.

Arrk

Troll mâle Gue2 : FP 7 ; TA G (géant) ; DV 6d8+30 plus 2d10+10 ; pv 78 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 22 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att *épée à deux mains stockeuse de sort* (+12/+7, 2d6+10 plus sort, 19-20), hache de lancer (+8/+3, 1d6+6) ; Esp 1,50 x 1,50m ; All 3 m ; Part odorat, régénération (5), vision dans le noir (portée 27 m) ; AL CN ; JS Réf +4, Vig +13, Vol +4 ; For 22, Dex 14, Con 20, Int 9, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Discrétion -4, Natation +8, Perception auditive +7 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Vigilance, Volonté de fer.

Possessions : *épée à deux mains stockeuse de sort* (contient actuellement un sort de *blessure grave*. Elle porte également une étrange malédiction : sortie de son fourreau l'épée se met à saigner), *collier en or d'Arrk* (agit comme un *anneau de feuille morte*), chemise de mailles, deux haches de lancer de maître.

Plus petit mais aussi plus malin que la plupart de ses congénères, Arrk a abandonné sa tribu après s'être battu durant des années pour survivre au sein de son peuple cruel. Quittant le Neth où il naquit, il convainquit une bande de brigands de lui prêter une épée et de le laisser les rejoindre. Il s'adapta au travail exceptionnellement bien, mais trouva les récompenses insuffisantes. Finalement, Arrk quitta les bandits et rejoignit une compagnie de mercenaires où il eut beaucoup de succès, put voyager et où on le laissait s'abandonner à sa soif de sang de temps en temps.



Arrk

Arrk est aujourd'hui relativement bien connu dans la région du Lac de vapeur, sans pour autant être très populaire. Il vend ses services à quiconque a de l'argent pour autant que le travail ne prenne pas plus d'une dizaine de jours, parce qu'il a du mal à rester concentré plus longtemps et qu'il se lasse des autres rapidement. Il a la déconcertante habitude de lécher son épée sanguinolente quand il s'ennuie ou devient nerveux, et son hygiène n'est pas plus développée que celle des autres trolls : les gens civilisés ont donc du mal à le tolérer très longtemps.

Malgré ces défauts, on peut compter sur Arrk pour remplir sa part du contrat. Quand on sait qu'il a tendance à manger ceux qui le volent ou refusent de le payer, on comprend vite pourquoi il est si respectueusement traité. Le troll travaille fréquemment en escortant des caravanes ou en tant que garde du corps dans les territoires hostiles mais aussi en se vendant comme renfort aux groupes d'aventuriers qui ont besoin d'un peu plus de répondant.

Lapaliiya

Les cités-états qui bordent la côte sud-est de la Mer étincelante forment ensemble une ligue connue sous le nom de Lapaliiya. Les habitants de ces contrées sont des guerriers zélés et des marchands industrieux qui accordent une immense valeur à l'honneur et la propriété. Tant et si bien que les querelles et les duels sont monnaie courante, même si les étrangers ont beaucoup de mal à comprendre ce qui les provoque.

Chaque cité de la Ligue de Lapal choisit une divinité patronne, glorifiant cette croyance au-dessus de toutes les autres. Ilmater, Kelemvor, Séluné, Talos et Waukyne sont les dieux des cinq plus grandes villes de Lapal. Les autres croyances sont activement découragées dans une agglomération donnée et les relations entre les cités tendent à refléter les alliances et les inimités des dieux eux-mêmes.

Le peuple de Lapal était originellement composé de peuples tribaux très étendus qui colonisèrent une large bande de territoire depuis la côte sud de Chult, où la Mer de Lapal porte encore leur nom, jusqu'aux frontières de Shaar. Barbares et guerroyeur, ils meurtrirent les frontières du grand empire de Calimshan jusqu'à ce que les rois-mages de la dynastie shoune ne les conquièrent et les civilisent. Les cités sont encore dirigées par des satrapes qui prétendent descendre des anciens seigneurs shounes.

La Mer de lune

Capitale : aucune
Population : 1 745 280 (humains 69%, orques 10 %, demi-orques 6%, halfelins 5%, nains 5%, ogres 2%, gnomes 2%)
Gouvernement : cités-état indépendantes, généralement gouvernées par une oligarchie
Religions : Baine, Cyric, Loviatar, Mask, Talos, Talona, Umberlie
Importations : nourriture, textiles
Exportations : bois de construction, esclaves, fourrures, gemmes, métal forgé
Alignement : N, LM, LN

La Mer de lune elle-même est un lac naturel profond situé au nord des Vaux et à l'ouest du Vaste, connecté à la Mer des étoiles déchues par le fleuve peu profond et marécageux de Lis. Le nom de « Mer de lune » s'applique tant au lac qu'à ses environs, qui s'étirent au sud jusqu'à l'embouchure du Lis où le fleuve coule vers le Bief du dragon ; à l'ouest jusqu'aux Montagnes de l'échine du dragon ; au nord jusqu'aux steppes glacées de la Chevauchée, à Thar et à la Terre torturée ; et à l'est jusqu'aux Montagnes des galènes et les Contreforts de la terre.

La région de la Mer de lune contient une quantité immense de richesses minérales pour ceux qui sont suffisamment hardis pour braver ses périls. L'endroit est infâme que ce soit par ses mornes paysages, ses durs hivers, ses dragons ravageurs, ses pirates et ses gouvernements locaux rapaces. Certaines des cités les plus agressives de Faerûn se dressent sur la côte de la Mer de lune : Montéloy, Mulmastre et Château-Zhentil. Partout où un gouvernement existe dans la région, il gouverne avec une poigne d'acier. Les tombes, les ruines et les repaires de monstres abondent, tout comme les intrigues complexes et les tyrans déloyaux. Le cri de guerre de la région est bien choisi : « Ose et méfie-toi ! ».

Vie et société

La Mer de lune est une frontière, avec une mentalité de frontière. La contrée agit comme un tampon entre les terres elfes du sud et les régions plus sinistres et obscures de la Chevauchée et de Thar, demeure des dragons, des géants et des ogres. Les cités se développent rapidement, construites par le culot et l'argent, seulement pour tomber sous les guerres et les raids et se reconstruire une fois de plus.

Seuls les plus forts et les plus sauvages prospèrent sur les terres de la région. Les gens mauvais qui contrôlent impitoyablement leurs territoires gouvernent les plus grandes cités. Les peuples de Montéloy, Melvonte, Mulmastre et Château-Zhentil sont habitués aux seigneurs cruels, parce qu'il s'agit d'une terre impitoyable. Mieux vaut supporter un démon que l'on connaît que d'en affronter un voir plusieurs autres jusqu'à la mort et perdre le pouvoir. Les plus petites villes d'Arbrelfique, Phlan et Thentia

Illustration de Matt Wilson

sont moins ouvertement maléfiques mais ont une nature forte, indépendante, presque chaotique.

Les habitants de la Mer de lune voient le reste du monde, et même les autres cités de la région avec suspicion et méfiance. En retour, le reste de Faerûn considère les habitants de la Mer de lune comme inamicaux, butés, abattus, roublards et plus que tout, dangereux. En réalité, ils ne sont pas plus universellement mauvais que les respectés Valiens au sud ne sont universellement bons. Mais les voyageurs sont cependant bien prévenus de rester sur leurs gardes.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

La Mer de lune elle-même est la caractéristique dominante de la région, avec les fleuves rapides et froids qui la remplissent, et les montagnes qui l'entourent. Au nord et à l'ouest de la mer, les intrigues des cités cessent devant les dangers brutaux de l'environnement et des natifs qui se moquent de voir leur terre envahie.

Forêt inondée : ce marais fétide entouré de bois marécageux se situe entre le fleuve Lis et les Contreforts de la terre. Autrefois un bras du Cormanthor, l'endroit s'est affaissé pour former une cuvette peu profonde au cours des cent dernières années. Les arbres de la forêt sont toujours debout, mais sont morts depuis plus d'un siècle. La plupart sont prêts à tomber si on les touche. Les arbres qui tombent présentent, pour les explorateurs, autant de danger que les monstres errants. On trouve partout des champignons et des mousses pendant aux branches des arbres.

Les habitants du marais incluent des hommes-lézards, des dragons noirs, un certain nombre de créatures apparentées aux thallophytes et des plantes carnivores. Certaines de ces créatures ne sont pas natives de la région, donnant naissance à des rumeurs selon lesquelles quelqu'un ou quelque chose est en train de « remplir » le marais pour garder les curieux à distance.

Les profondeurs de la forêt abritent les repaires de brigands et de pirates (tout particulièrement près de la limite méridionale). Il existe aussi des rumeurs qui prétendent que le marais cache des temples en ruine de Gruumsh, Moander et Baine. Avec le retour de ce dernier, on peut parier que n'importe quel temple dissimulé dans le marais et dédié à ce dieu a été secrètement réparé et réouvert, peut-être en vue d'étendre l'influence de Baine vers le sud, dans le Vaste.



Château des dents de fer

Illustration de Todd Lockwood

Mer de lune : les profondeurs des eaux claires, froides et violacées de la Mer de lune sont réputées pour être connectées à une mer souterraine et au Plan élémentaire de l'Eau. Aucune île permanente ne brise sa surface, mais des rumeurs persistent affirmant que des îles surgissent des profondeurs au cours de certaines nuits de l'année.

Montagnes de l'échine du dragon : l'extrémité ouest de cette chaîne de hautes montagnes marque la limite occidentale de la région. Des dragons blancs et rouges nichent parmi ses plus hauts pics. Des gobelins, des orques et des géants occupent ses plus bas sommets et ses vallées. Des mines dans sa moitié ouest fournissent Château-Zhentil en minerais, alors que les cités de Melvonte et Montéloy tirent leurs ressources de la partie est.

SITES IMPORTANTS

Les sites de la Mer de lune incluent ses cités et les ruines qui reflètent son long et violent passé. De nombreuses routes, pistes et itinéraires non marqués de caravanes mènent à cette région, particulièrement depuis le nord. La majorité du trafic s'y fait par bateau, car les villes et les bonnes pistes entre les cités-états de la région sont presque inexistantes. L'endroit est faiblement peuplé, avec des bouquets de civilisation qui se serrent les uns contre les autres pour se protéger du froid et des maraudeurs venants du nord. Pour ceux qui voyagent à pied, le chemin peut être long entre deux arrêts ou sources d'approvisionnement et il n'y a rien qui garantit de près ou de loin une nuit tranquille.

Arbrelfique (hameau, 366 habitants) : à la chute de Myth Drannor les elfes et les humains se réunirent dans ce hameau situé à la frontière du Cormanthor. Longtemps un refuge pour les rôdeurs, les artistes, les demi-elfes et les druides, c'est aussi un avant-poste des Ménestrels. Arbrelfique est conçu comme un village elfique, avec des demeures dans des cavernes peu profondes et des arbres creusés. Il ne dispose d'aucun bâtiment d'envergure ni terrain dégagé.

Arbrelfique n'a pas de chef, mais de par la présence des Ménestrels, des elfes, et d'adorateurs de divinités de la nature telles que Silvanus et Mailikki, cela ne signifie pas qu'il n'y a aucune loi. Le hameau est défendu par ses habitants en cas de besoin, ce qui inclut de puissants mages et les prêtres des temples de Mailikki et de Mystra.

Château des dents de fer : cette noire forteresse de basalte se dresse au sommet d'un à-pic à proximité de l'embouchure du fleuve Blanc. Le château n'a qu'une seule entrée, l'embrasure d'une porte au niveau du sol, et ni fenêtre ni rempart.

On a longtemps entendu que la citadelle abritait une école ou une communauté de magiciens aux obscurs et puissants pouvoirs. Un petit roi ou baronnet y dépêche un groupe d'aventuriers tous les dix ans environ avec pour seul effet de retrouver peu après leurs restes empilés comme du bois de chauffe dans sa chambre. Une armée est un jour partie de Mulmastre. Elle n'a réussi qu'à occuper les gnolls de la région.

Le château semble imperméable à tous les sorts de divination et de téléportation, même ceux lancés en son sein. On ne sait pas si cet effet est dû aux environs directs de la forteresse ou à quelque propriété de ses murs.

Aucun récit crédible n'existe sur le château, sinon des rapports faits par d'occasionnels survivants de rencontres avec ses ressortissants qui indiquent qu'ils semblent plus actifs la nuit et que leur magie est excessivement difficile à détecter et à dissiper. Certains pensent que le château abrite une école de Magie de la Toile d'Ombre ou d'adeptes des ombres, voire les deux.

Château-Zhentil (cité, 14 678 habitants) : première cité humaine à avoir été bâtie sur la côte nord de la Mer de lune, la richesse de Château-Zhentil n'a jamais cessé d'être assurée par les mines du nord de la région où abondent minerai et gemmes. Perchée à l'extrémité ouest de la mer, la citadelle était jadis une cité fortifiée de cinquante-sept mille âmes. Elle était (et reste) l'un des principaux ports de la Mer de lune. À son apogée, Château-Zhentil était un amas de bâtiments de pierre de six étages s'étendant sur chaque rive du fleuve Tesh.

La partie nord fût mise à sac et détruite en 1368 CV, tout comme les deux ponts de la cité. Les survivants s'entassèrent dans la partie sud qui dispose de ses propres fortifications. Les Zhents ont depuis reconstruit les ponts et réparé les installations portuaires sur la rive nord du Tesh. Des murs qui isolent le port des ruines environnantes ont été bâtis. Les Zhents restaurent actuellement les remparts de la partie nord en prélude à la reconstruction du reste de la cité.

De bien des façons, Château-Zhentil est tel qu'il a toujours été. Des recruteurs continuent d'arpenter les rues la nuit, recherchant des civils imprudents pour les enrôler de force dans l'armée zhent (ou les réduire en esclavage). Les visiteurs peuvent s'attendre à être arrêtés et questionnés sur leurs affaires n'importe quand.

À l'exception de Cyric, tous les dieux maléfiques, et tout particulièrement Baine, y sont vénérés. Au retour de ce dernier, tous les cyricistes de Château-Zhentil eurent la possibilité de se convertir à Baine. Ceux qui hésitèrent ou refusèrent furent sacrifiés au Seigneur des ténèbres. De nombreux prêtres et adorateurs de Cyric échappèrent au carnage et fuirent en Amn. L'adoration des dieux du bien n'est pas interdite à Château-Zhentil, mais dissuadée.

Aujourd'hui plus que jamais, Château-Zhentil est sous la coupe du Zhentarim. Le réseau noir a survécu à la destruction de sa cité-mère sans plus de dommages que ça. Pendant toute la durée du siège, ses chefs, agents, trésors et secrets se sont en effet réfugiés dans la Citadelle du corbeau et à Sombrefort. Depuis la chute du régime de Château-Zhentil, le Zhentarim gouverne désormais ouvertement. Fzoul Chembryl, chef du Zhentarim et grand prêtre de Baine s'est autoproclamé tyran après la mort d'Orgauth, le dernier seigneur de la cité. Pour autant que Fzoul soit concerné, Château-Zhentil n'est que l'une des bases et possessions du Zhentarim et il administre la cité comme une armurerie et un refuge du réseau noir.

Château-Zhentil dispose actuellement d'une garnison d'environ deux mille hommes et sert de principale base pour la marine zhent (actuellement neuf vaisseaux, d'autres étant en construction). La châtelaine actuelle, Scyllua Sombrespoir, commande l'armée et la garde de la cité. Elle supervise également les intérêts du Zhentarim dans la ville à proprement parler et les proches conquêtes de Teshvague, Voonlar et Yûlash, libérant le seigneur Fzoul pour qu'il puisse concentrer son attention sur d'autres projets plus importants.

Citadelle du corbeau (ville importante, 3 330 habitants) : c'est une grande chaîne de citadelles interconnectées sur les flancs nord de l'extrémité ouest des Montagnes de l'échine du dragon. Les remparts s'étendent sur plus de quinze kilomètres de long et ses forteresses peuvent loger d'importantes troupes.

La Citadelle du corbeau n'était rien d'autre qu'une série de forteresses en ruine jusqu'en 1276 CV, quand le complexe fut reconstruit par les forces combinées de Montéloy, Melvonte, Mulmastre, Thentia, Yûlash et Château-Zhentil comme un bastion contre les assauts venant du nord. Fournie par les forces combinées de ces cités, la garnison repoussa constamment les attaques des ogres et des orques.

En 1355 CV, Château-Zhentil gagna le contrôle de la citadelle par une savante combinaison de corruption, menaces et trahison. Les forces étrangères furent rapidement expulsées avant que la bannière du Zhentarim ne soit hissée. Pendant le siège de Château-Zhentil, le Zhentarim déplaça son quartier général à la Citadelle du corbeau, et rien n'a changé depuis. La place forte entretient une garnison de deux mille cinq cents hommes auxquels s'ajoutent plus deux cents clercs, scribes, serviteurs et petits fonctionnaires requis pour diriger les intérêts très étendus du Zhentarim.

Ces dernières années, une petite ville constituée de réfugiés de Château-Zhentil et de pique-assiette du Zhentarim s'est développée à proximité de la Citadelle. Sa population qui ne cesse de grossir est actuellement d'environ six cents personnes. Le Zhentarim, autrefois opposé à la création d'une telle communauté, a compris tout l'intérêt qu'il pouvait en retirer. Le Zhentarim a tracé des plans pour fortifier la cité et accueille désormais à bras ouverts les professionnels, artisans et fermiers.

Fzoul Chembryl est le commandant en titre de la Citadelle du corbeau, bien qu'il passe actuellement la majorité de son temps à Château-Zhentil. Son bras droit n'est autre que le seigneur Kandar Milinal (humain LM, Gue12). L'archimage Manshoon, qui dirigea la Citadelle durant des années au nom du Zhentarim, maintient encore un château sur les lieux, gardé par de nombreux sorts mortels et de dangereuses créatures. Le fondateur du Zhentarim va et vient comme il lui plaît, faisant avancer la cause du réseau noir de toutes les façons qui lui semblent appropriées, même s'il ne commande plus ses forces directement.

Cloche des profondeurs : l'un des sites les plus mystérieux de la région, la Cloche des profondeurs fait partie des ruines de Nordonjon dont les défenseurs surveillaient jadis les Terres gelées. Les tours sveltes, aujourd'hui brisées, sont toujours visibles pour les bateaux de passage, mais on les dit hantées. Au cours des nuits de brouillard, les cloches de la tour la plus haute, aujourd'hui submergée, s'entendent jusqu'à Montéloy.

Melvonte (métropole, 33 313 habitants) : Melvonte est une vaste communauté, ceinte de plusieurs murailles au nord de la Mer de lune sur la frontière méridionale de Thar. C'est un endroit froid et austère, enfumé par ses forges et hauts fourneaux où l'on travaille sans répits. Ses habitants sont désagréables, voire brutaux.

Plus qu'une ville marchande, Melvonte est le paradis des forgerons. Le ciel y est constamment noir, l'air lourd de l'agitation des constructions en cours, et l'atmosphère corrompue par la fumée des forges. Le commerce, essentiellement conduit dans les marchés à ciel ouvert du centre ville, y gouverne toutes les activités. Toutes les marchandises sont disponibles si l'on sait y mettre le prix. Les Melvontois donnent même dans le commerce d'esclaves. Ils envoient notamment leur « marchandise » dans les Vieux Empires et les Îles pirates.

Melvonte et Montéloy ont traditionnellement marqué la limite orientale de l'influence de Château-Zhentil dans la région. Malgré l'alliance de Mulmastre avec le Zhentarim, ils remplissent toujours ce rôle.

Melvonte est le théâtre d'intrigues mettant en scène ses trois principales familles nobles (Leiyraghon, Nanther et Bruil) qui s'évertuent à contrôler le Conseil seigneurial et à dominer le commerce et la production de la cité. Bien que leur concurrence donne lieu à de réguliers conflits dans les rues, elles n'en demeurent pas moins unies dans leur haine du Zhentarim.

L'armée de Melvonte qui compte cinq mille hommes est souvent renforcée par des mercenaires. Son général, le Seigneur des clefs Halmuth Bruil (humain NM, Gue13), est un homme fort et cruel. Les forces melvontoises portent des manteaux et des brassards pourpres avec comme insigne une ancre transpercée par une épée d'argent.

Montéloy (métropole, 39 976 habitants) : située sur la côte sud de la Mer de lune, Montéloy se dispute le contrôle de la région avec Château-Zhentil. Comme beaucoup de cités de la région, Montéloy est tapie derrière une muraille circulaire ne comportant qu'une seule grande porte au-dessus de la mer. L'accès à la ville est réservé aux individus reconnus par le gouvernement en place. Les non-humains y sont strictement interdits.

La cité est actuellement gouvernée par Maalthiir, Premier Seigneur de Montéloy, un astucieux marchand, brutal et indépendant (humain N, Mag18). Le Rouge plumet, une ancienne compagnie de mercenaires de plus de cinq cents hommes, supporte le gouvernement local.

Montéloy a acquis une mauvaise réputation à cause de son arène où se disputent des combats de gladiateurs. Les non-humains et les opposants au régime en place n'y font généralement pas long feu. Montéloy est aussi connue pour la puissante enclave de Magiciens Rouges qu'elle abrite, la deuxième par ordre d'importance dans la région.

Mulmastre (métropole, 46 639 habitants) : Mulmastre est bâtie sur les contreforts qui s'élèvent au sud. La Mer de lune protège sa partie septentrionale et un imposant château garde la route menant au Vaste. Mulmastre est un fort naturellement protégé et l'un des endroits les plus défendus de la région, rivalisant même avec Château-Zhentil à son apogée.

Le plus haut éperon rocheux de Mulmastre abrite les Tours de la lame. C'est ici que la famille régnante réside, menée par la Haute Lame de Mulmastre, Selfaril Uoumdaunphin (humain NM, Gue20/Rôd2). Cet homme astucieux et circonspect a passé des années à miner l'influence de Château-Zhentil à l'est de la Mer de lune. Il s'est efforcé de devenir la puissance dominante de la région par le biais d'alliances et d'opérations militaires. Sa conversion soudaine à la cause zhent a pris beaucoup de monde par surprise, même si certains étaient persuadés qu'il finirait par se ranger dans le camps des vainqueurs. En réalité, Selfaril a été remplacé par son frère jumeau Rassendyll, qui a usurpé son nom et son titre.

« Selfaril » est un dirigeant comploteur, malhonnête et dangereux qui conforte son pouvoir en tuant et en discréditant tous ceux qui le menacent. La Haute Lame de Mulmastre a récemment épousé Dmitra Flass, le tharchion d'Eltabbar, qui réside toujours dans la capitale thayene, mais le

visite trois fois par an, voyageant par magie pour le rejoindre. Son épouse est une femme d'une beauté démesurée. Pendant les années où il lui faisait la cour, les activités des Magiciens Rouges ont considérablement augmenté à Mulmastre. L'enclave thayene se trouve dans le quartier marçhand.

Mulmastre dispose de quinze vieux navires de cabotage et d'une force armée de six mille hommes, parmi lesquels les Manteaux de Mulmastre, une unité de magiciens qui a juré de défendre le trône plus ou moins de la même façon que le font les Magiciens de guerre du Cormyr. Tout magicien de niveau 4 ou plus est « persuadé » de rejoindre les Manteaux ou de quitter la cité. Cette unité dirigée par Thurndan Grandbâton (humain CM, Mag19) compte actuellement plus de deux cents magiciens, dont vingt-neuf sont de niveau 12 ou plus. Les non-Manteaux ont interdiction de pratiquer la magie à Mulmastre sous peine de torture, de mutilation ou de mort. Cette loi ne s'applique évidemment pas aux missions diplomatiques, aux délégations royales et aux membres de l'enclave thayene.

Dans le cadre du marché passé avec Fzoul Chembryl, la Haute Lame de Mulmastre a autorisé la construction de la Maison du Noir Seigneur. Ce temple de Baine (dédié initialement à Xvim avant d'être reconsacré) a été terminé tôt cette année. Son existence inquiète (à raison) les populations alentour.

Phlan (ville importante, 3 198 habitants) : une cité ruinée mais jamais totalement détruite par la guerre, les invasions et les attaques de dragons, telle est Phlan qui commence à regagner un semblant de sa gloire passée. Située à l'embouchure du fleuve Stojanow, la ville est devenue une halte populaire pour les navires et les caravanes se rendant au nord, tout particulièrement maintenant que l'accès à Montéloy est limité. Des gemmes et d'autres trésors originaires de Thar rejoignent la Mer de lune en passant à travers Phlan. Avec le commerce arrivent les aventuriers, les colons, les fermiers et plus important encore, l'or.

Un conseil alterné de dix juges gouverne Phlan. À sa tête se trouve le Haut Conseiller qui fait office de maire. Une ex-aventurière du nom de Kella Voskorm (femelle demi-orque LN, Gue5) occupe actuellement ce poste. Des élections se tiennent régulièrement, un vote de censure intervenant à chaque mésaventure et arrivée de nouveau héros charismatique.

Une grande partie de Phlan est encore en ruine et la reconstruction est une des préoccupations majeures. Les criminels appréhendés sont assignés d'office à ces travaux de reconstruction. Chaque jour amène de nouveaux périls et découvertes au cœur des ruines.

Teshvague (bourg, 1 256 habitants) : autrefois la cité la plus prospère de l'ancienne Valtesh, Teshvague est utilisée par Château-Zhentil comme base militaire et comme point de départ des caravanes et des expéditions militaires dans les Vaux. Pendant le siège de Château-Zhentil et les mois qui suivirent, Teshvague fut un important lieu de rassemblement pour les troupes et les approvisionnements en partance pour la Mer de lune.

Teshvague est régie par un gouvernement militaire contrôlé par le commandant de l'unité la plus puissante. Généralement, il s'agit d'un guerrier de niveau 8 à 12 soutenu par plusieurs unités de mercenaires, quelques prêtres de Baine, un magicien de niveau 6 et plusieurs tribus d'orques, de gnolls ou d'ogres. En plus de sa population permanente, elle abrite en moyenne deux à trois mille soldats tout au long de l'année.

Thentia (métropole, 26 651 habitants) : fière cité indépendante, mais militairement faible, de la côte nord de la Mer de lune, Thentia est la cité la plus ouverte de la région.

Thentia est gouvernée par un surintendant élu par la noblesse locale. Gelduth Noirtourelle (humain LN, Nob1/Gue10) administre la ville sans faire de vagues car son pouvoir est tout juste symbolique. Le vrai pouvoir se trouve entre les mains des nobles locaux, d'anciennes familles portant des noms tels que Mainrapide, Khodoils, Mamarrathen, Birneir et Casplardann. Ces nobles sont quant à eux soutenus par des mages indépendants (et généralement chaotiques).

Thentia possède la plus grande concentration de mages puissants et désorganisés de la région (mis à part peut-être le mystérieux conclave du Château des dents de fer). Ils vivent dans une paix relative, puisque nombre d'entre eux sont venus ici pour échapper aux Manteaux de Mulmastre ou aux Magiciens de guerre de Cormyr. Parmi ces notables, on trouve Phourkin le Borgne (humain NB, Mag20/Acm3), Flammuldinath « Doigts de feu » Thuldoum (humain CB, Mag20), Rilitar Sombreau (mâle elfe de la lune CB, Mag17), et le mystérieux Dispersemanteau (humain ? CN ? Mag18 ?). Du fait de la présence de ces individus, les esclavagistes melvontois, les forces de Château-Zhentil et les pirates de la Mer de lune réfléchissent à deux fois avant d'attaquer les vaisseaux et citoyens de Thentia.

Voonlar (bourg, 1 578 habitants) : Voonlar est le principal rival de Valombre. La Route septentrionale, la piste menant à Valombre et à Teshvague, et la Route de Shind qui mène à Teshvague, se rencontrent à Voonlar.

L'indépendante Voonlar est gouvernée par un prévôt, ou bron, élu tous les ans par l'ensemble des habitants. Ce dernier peut diriger jusqu'à six adjoints et, si nécessaire, lever une milice.

La prévôté n'est en réalité qu'une marionnette du Zhentarim installée depuis longtemps. Le bron en poste, Buorstag Hlammythyl (humain LM, Gue9), est un adorateur de Baine bien bâti. Il s'est taillé une solide réputation de mercenaire avant d'arriver à Voonlar.

Voonlar est une ville relativement pacifique. Ses habitants sont habitués à la folie de leur prévôt et préfèrent payer des taxes pour supporter les activités des mercenaires à Valombre plutôt que de servir eux-mêmes dans leurs rangs. Le bourg est le quartier général de la Compagnie commerciale de l'écu, une petite maison de commerce qui dessert autant la Mer de lune que les Vaux. Plutôt réputée, elle est considérée (à raison) comme indépendante de toute influence zhent.

Ylraphon (bourg, 1 666 habitants) : ce petit port sur la Mer des étoiles déchues est parfois considéré comme faisant partie du Vaste. Construit à l'origine par des elfes, il a été envahi par différentes vagues d'orques, de nains et d'humains. Les abords de la ville sont en ruine et la Forêt inondée empiète sur la limite orientale de la ville. Toutes sortes de vagabonds, de pirates et de brigands trouvent refuge à Ylraphon. Un conseil de marchands indépendants, parmi lesquels une poignée de contrebandiers et de pirates, gouverne la ville.

Yûlash (bourg, 1 134 habitants) : Yûlash était autrefois une grande cité fortifiée, mais les guerres incessantes qui ont secoué cette région l'ont réduite de plus de moitié. La cité est devenue un sujet de dispute entre les forces de Montéloy et de Château-Zhentil. Le conflit a ravagé une grande partie de la cité.

Ce qui reste de Yûlash se serre derrière des barricades construites à la va-vite. La plus grande d'entre elles se trouve autour des ruines de la principale citadelle, qui arbore la bannière de Château-Zhentil. Les Zhents revendiquent Yûlash en tant que « protectorat ».

L'importance de Yûlash réside dans sa position stratégique. Elle se trouve sur un large plateau de terre et de pierre qui offre une vue imprenable sur la région environnante. Le plateau de Yûlash est réputé pour être creusé de nombreux tunnels et passages secrets. Ses cavernes disposent de *portails* qui mènent à d'autres plans d'existence. C'est la raison pour laquelle ces ruines continuent d'attirer autant d'aventuriers.

HISTOIRE DE LA RÉGION

La première colonie humaine dans la Mer de lune fut celle de Nordonjon, une cité fondée en 348 CV sur une île près de la côte sud du lac, à peu près à mi-chemin entre les cités actuelles d'Arbrelfique et de Bois d'Elm. Nordonjon était un noyau de civilisation et un tremplin pour les marchands cherchant à commercer avec les nains du Nord (ce qui inclue non seulement le Téthyamar mais aussi les clans des Terres gelées), qui échangeaient leurs métaux ouvragés et leur artisanat contre de la magie.

Le pouvoir de Nordonjon en fit une cible pour les orques, les géants et les autres créatures maléfiques, qui formèrent l'Alliance obscure pour le combattre et le contenir. L'Alliance obscure ne semblait pas encline à des actions maritimes et Nordonjon semblait à l'abri sur son île. En 400 CV cependant, une énorme force montée à dos de dragon se déversa sur la cité alors que des bateaux débarquaient une armée qui mit la cité à sac. Pour affirmer leur victoire, ils rassemblèrent une force de magiciens et de prêtres non humains (certaines chroniques parlent de quarante mille membres) sur la côte nord de la Mer de lune qui déchaîna la colère divine sur Nordonjon. La cité fut rapidement submergée sous les vagues empourprées.

Les tentatives colonisatrices de la région ont depuis suivi le même schéma. Les communautés humaines s'épanouissent pendant quelques années avant d'être réduites à néant par les gobelins, les orques, les dragons, les tyrannœils ou les géants.

Château-Zhentil domine l'histoire récente de la Mer de lune. Il s'agit d'un petit État rivalisant avec Montéloy, Melvonte et Mulmastre pour le contrôle de la région. Château-Zhentil est surtout le siège de l'infâme Zhentarim, une cabale maléfique de prêtres, de magiciens et de créatures inhumaines prête à tout pour contrôler le commerce entre la Côte des épées et la Mer de lune, sans oublier le Cormyr et l'Anauroch.

Après la chute de Baine pendant le Temps des Troubles, Cyric domina brièvement Château-Zhentil. Ses prêtres lancèrent plusieurs pogroms ayant pour but de supprimer quiconque serait resté loyal à Baine ou à son fils Iyachtu Xvim. Avec l'aide de Fzoul Chembryl, un ancien prêtre de son père, Iyachtu Xvim s'opposa à Cyric. Le conflit culmina lors de la quasi-destruction de Château-Zhentil en 1368 CV, quand la colère divine rasa pratiquement toute la ville et réduisit sa population de presque soixante mille à moins de vingt mille habitants. Les survivants se réfugièrent dans le quartier des étrangers, alors qu'une armée de dragons et de géants mettait à sac les ruines.

La destruction de Château-Zhentil aurait pu affecter profondément l'équilibre du pouvoir dans la région. Montéloy et Mulmastre réagirent promptement. Montéloy prit possession de la cité carrefour de Yûlash et avança vers Voonlar pour couper la cité de l'ouest. Mulmastre envoya des patrouilles navales qui établirent un blocus coupant Château-Zhentil de l'est. Tout laissait à penser que Château-Zhentil deviendrait une ruine de plus dans la Mer de lune.

Mais les apparences étaient trompeuses, car le vrai pouvoir de Château-Zhentil résidait dans le Zhentarim, un réseau couvrant près de la moitié de Faerûn. Fzoul Chembryl convertit la Haute Lame de Mulmastre à sa cause. Une bataille navale soigneusement mise en scène entre une importante flotte mulmastroise et les restes de la marine zhent aboutit à la surprenante victoire du Zhentarim. Cette victoire mit un terme à la « menace » navale que représentait Mulmastre pour Château-Zhentil. Elle laissa aussi les mains libres aux navires mulmastrois pour prendre le large et écumer la Mer de lune en tant que pirates, au détriment de Montéloy et de Melvonte. La soigneuse élimination des Lames de Mulmastre après la défaite navale laissa à la Haute Lame le commandement incontesté de la cité. Puisque Selfaril était secrètement devenu un membre de haut rang du Zhentarim, le réseau noir prit effectivement le contrôle de Mulmastre. Ainsi, le pouvoir de Château-Zhentil continua à grandir petit à petit et à se resserrer alors qu'il semblait au plus bas.

Une armée zhent sous le commandement de Scyllua Sombrespoir délogea ensuite les troupes de Montéloy hors de Yûlash et remit la pression sur Voonlar. À la fin de l'année 1370 CV, les rivaux de Château-Zhentil se retrouvèrent dans la même situation qu'auparavant. En fait, l'alliance secrète avec Mulmastre a même renforcé le rayonnement du Zentharim dans la région.

Aujourd'hui, les autres cités de la Mer de lune commencent à comprendre ce qui s'est passé. Maalthiir de Montéloy négocie un accord avec la distante Sembie, espérant qu'il pourra faire jouer les opportunités commerciales de la Mer intérieure contre la puissance marchande septentrionale. Thentia et Melvonte étudient quant à eux un pacte d'alliance, craignant chacun d'avoir à affronter seul le réseau noir où les forces montéloyses renforcées par l'or sembien.



Fzoul Chembryl

Illustration de Todd Lockwood

Complots et rumeurs

Il n'est pas besoin de chercher longtemps dans la Mer de lune pour trouver toutes sortes de magouilles, d'intrigues, de querelles ou de guerres larvées. Les cités sont pleines d'espions et des attaques de monstres menacent les colonies reculées.

Équipages disparus : des vaisseaux de différents ports (pas uniquement ceux du Zhentarim) sont retrouvés vides et à la dérive sur la Mer de lune. L'équipage a disparu en laissant derrière lui la cargaison, son équipement et même des repas à moitié entamés. Il n'y a aucune trace de violence ou de combat. Tout le monde souhaite tirer au clair les circonstances de ces disparitions.

Les fantômes de Nordonjon : des lumières ont été aperçues sous l'eau à la Cloche des profondeurs et dans ses environs. Qu'est-ce qui est en train de s'agiter là-dessous et pourquoi ?

Fzoul Chembryl

Humain (Élu de Baine) Prê17/Hié2 : FP 23 ; TA M (humain) ; DV 19d8+57 ; pv 146 ; Init +7 ; VD 9 ; CA 23 (contact 15, pris au dépourvu 20) ; Att *masse d'armes lourde +3* (+19/+14/+9, 1d8+6), sort de contact à distance (+16/+11/+6, selon le sort) ; Part avantages d'Élu de Baine, Charisme et Sagesse améliorés, pouvoirs magiques d'Élu de Baine, pouvoirs de hiérophante, intimidation des morts-vivants (10 fois par jour) ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +16, Vol +20 ; For 14, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 21, Cha 24.

Compétences et dons : Bluff +12, Concentration +17, Connaissance des sorts +14, Connaissances (histoire de la Mer de lune) +7, Connaissances (histoire du Zhentarim) +7, Connaissances (Mer de lune) +6, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +17, Diplomatie +18, Discrétion +13, Équitation (cheval) +4, Intimidation +14, Premiers secours +8, Psychologie +10 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Combat monté, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Incantation rapide, Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Particularités : avantages d'Élu de Baine : FP +4, réduction des dégâts (10/+1), ne vieillit pas, son ombre peut errer librement comme une ombre mort-vivante sous son contrôle, convocation de tyramort. Pouvoirs magiques d'Élu de Baine : en permanence – *endurance aux énergies destructives* (toutes), *esprit impénétrable, protection contre l'énergie négative* ; à volonté – *discours captivant, injonction* ; 5 fois par jour – *frayeur, hypnose* ou *regain d'assurance* ; 3 fois par jour – *charme-monstre, suggestion* ; 1 fois par jour – *domination universelle, quête*. Pouvoirs de hiérophante : flétrissement d'infidèles, portée divine.

terminologie zhent

Les intrigues de Château-Zhentil ont d'elles-mêmes créé un vocabulaire.

Zhent : un citoyen de Château-Zhentil. Le terme peut aussi être employé comme adjectif pour désigner quelque chose ou quelqu'un originaire de Château-Zhentil. La forme « Zhentien » est incorrecte et provoque maintes moqueries à celui qui l'utilise, même dans les endroits où Château-Zhentil et le Zhentarim sont méprisés. Tous les Zhents ne sont pas des membres du Zhentarim.

Zhentilar : un terme révolu qui était utilisé autrefois pour distinguer les forces militaires de Château-Zhentil de celles du Zhentarim.

Zhentarim : un membre du Zhentarim ou le groupe dans son ensemble. Un Zhentarim peut faire partie de l'armée zhent mais ce n'est pas systématique.

Sorts de prêtre par jour : 6/8/7/7/7/6/5/5/4/4. DD de base = 15 + niveau du sort. Dieu : Baine. Domaines : Haine (1 fois par jour, +2 à tous les jets d'attaques, de sauvegarde et à la CA contre un adversaire), Tyrannie (+2 au DD du jet de sauvegarde des sorts de coercition qu'il lance).

Possessions : *sceptre de l'œil du tyran* (artefact mineur de Baine ; *masse d'armes lourde +3* ; Int 6, Sag 17, Cha 14 ; AL LM ; *vol* ; le porteur est immunisé aux rayons des tyrannœils mais pas au cône d'antimagie ; le porteur bénéficie en permanence des effets du sort *déplacement* ; 1 fois par jour, le sceptre agit comme un *sceptre de suzeraineté* pendant 30 minutes ; 1 fois par jour, *émotion : rage* pendant 10 rounds ; 3 fois par jour, *coup au but* ; 4 fois par jour, *immobilisation de monstre* ; 1 fois par jour, *cercle de douleur* ; ceux qui touchent le sceptre sans avoir Baine pour divinité patronne subissent les effets d'un *rayon affaiblissant* à chaque round jusqu'à ce qu'ils atteignent 0 en Force et finissent absorbés par le spectre grâce à *séquestration*), *bracelets d'armure +8*, *cape de la chauve-souris*, *encens de méditation* (1 bloc), *anneau de liberté de mouvement*, *anneau de téléportation* (utilisable 1 fois par jour).

Fzoul Chembryl a servi le Zhentarim en qualité de second des années durant. Pendant que son astucieux supérieur, Manshoon, disposait de l'appui de puissants tyrannœils, Fzoul devait faire face aux exigences de son dieu et aux rivaux de son Église. Mais durant les deux dernières années, Fzoul a écarté Manshoon du pouvoir et pris le contrôle du Zhentarim oriental et de Château-Zhentil. Ingénieux, égocentrique, comploteur et orateur talentueux, Fzoul répondit à des visions envoyées par Iyachtu Xvim en poursuivant une voie enivrante pour devenir l'Élu du fils de Baine. Il s'allia au fanatique Teldorn Sombrespoir à Mintar et ensemble, ils forgèrent une nouvelle relique pour leur foi : le *sceptre de l'œil du tyran*. Avec la réincarnation de Baine, Fzoul la boucla sur son adoration de la Main noire et fut grandement récompensé pour ses services. Grâce au pouvoir de son dieu et à ses manœuvres politiques, Fzoul devint le Tyran de la Mer de lune.

Fzoul est capable de tout. L'esprit vif et avide de pouvoir, il se dévoue à répandre la tyrannie à travers Facrûn. Il gouverne Château-Zhentil et porte les titres de grand prêtre du temple de Baine et de Haut Seigneur du Zhentarim. Dans le futur immédiat, il prévoit de gagner le contrôle d'Arrabar et de Reth pour dominer le commerce des esclaves depuis le Lac de vapeur. Chondath et Sespech seront ses prochaines cibles. Fzoul aimerait voir des temples de Baine un peu partout.

Il émane de Fzoul une aura de puissance presque palpable. S'il est harcelé, il peut convoquer pas moins de huit tyramorts (cf. chapitre 9) qui combattront pour lui, et même se transporter dans leur repaire caché si cela s'avère nécessaire.



Scyllua Sombrespoir

Scyllua Sombrespoir

Humaine Pal5/Rôd4/Cno6 de Baine : FP 15 ; TA M (humain) ; DV 15d10+45 ; pv 127 ; Init +1 ; VD 6 ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att *épée bâtarde loyale acérée +2* (+18/+13/+8, 1d10+3, 15-20) ; AS attaque sournoise +2d6, aura de désespoir, bénédiction impie, châtiment infernal (2 fois par jour), combat avec deux armes, poison ; Part bénédiction impie, contrôle des morts-vivants (6 fois par jour), *détection du Bien*, ennemi juré (Zhentarim +1), imposition des mains (18 pv par jour), lien empathique avec son serviteur infernal, serviteur infernal (Targaraene, destrier noir à la robe blanche), transfert d'effet magique avec son serviteur infernal ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +19, Vol +11 ; For 13, Dex 12, Con 16, Int 14, Sag 15, Cha 16.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissances (Mer de lune) +7, Connaissances (religion) +7, Détection +11, Diplomatie +10, Discrétion +2, Dressage +8, Empathie avec les animaux +7, Équitation (cheval) +15, Fouille +7, Intimidation +8, Perception auditive +5, Premiers secours +7, Psychologie +7, Sens de la nature +7 ; Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat monté, Destruction d'arme, Enchaînement, Pistage, Science du critique (épée bâtarde), Volonté de fer.

Sorts de chevalier noir par jour : 2/1/1. DD de base = 12 + niveau du sort.

Sorts de rôdeur par jour : 1. DD de base = 12 + niveau du sort. Dieu : Baine.

Possessions : *harnois de défense légère +2*, *épée bâtarde loyale acérée +2*

Targaraene : Destrier noir à la robe blanche ; FP 5 ; extérieur de taille G (Mal) ; DV 10d8+30 ; pv 75 ; Init +6 ; VD 12, vol 27 (bonne) ; CA 27 (contact 11, pris au dépourvu 25) ; Att 2 sabots (+14, 1d8+5 plus 1d4 de feu), morsure (+9, 1d8+2) ; Esp 1,5 x 3 m ; All 3 m ; AS fumée, sabots enflammés ; Part lien télépathique avec le maître, esquive surnaturelle, passage dans l'éther, projection astrale, transfert de jet de sauvegarde ; AL NM ; JS Réf +9, Vig +16, Vol +10 ; For 20, Dex 15, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +15, Détection +16, Diplomatie +3, Discrétion +1, Fouille +14, Intimidation +4, Perception auditive +16, Psychologie +14, Sens de l'orientation +14 ; Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Illustration de Sam Wood

Scyllua Sombrespoir est la châtelaine de Château-Zhentil, le capitaine de ses armées et le champion reconnu de la cité. Elle est une épée dans la main de Fzoul Chembryl, un agent zélé de son sombre dieu et une ennemie de tout ce qui sert le bien. Sous son commandement, les Zhents récupèrent de la destruction de leur cité quatre ans plus tôt et rassemblent leurs forces une fois de plus dans leur territoire. En Scyllua, les soldats de Château-Zhentil trouvent leur capitaine le plus déterminé, opiniâtre et intelligent depuis des générations.

Scyllua n'a pas toujours été une championne du mal. Elle a grandi dans les Vaux et fut emmenée avec sa mère à Château-Zhentil en qualité d'esclave alors qu'elle n'était qu'une enfant. Sa mère attira l'attention d'un noble zhent (un cousin de Teldorn Sombrespoir), et ils entrèrent à son service. Scyllua prit son surnom d'elle-même. Malgré les circonstances dans lesquelles elle grandit, elle s'engagea dans l'armée de Château-Zhentil en même temps qu'elle se dévoua à Tyr. Elle désirait apporter la justice au Zhentarim en menant un jour les opprimés du petit peuple contre le réseau noir.

En 1368 CV, Cyric rasa Château-Zhentil en punition de ce qu'il perçut comme le manque de piété de son peuple. Scyllua grimpa les échelons hiérarchiques rapidement durant cette sombre époque, prouvant sa valeur au combat encore et encore. À la fin du siège, elle était l'une des plus importantes championnes de la cité et critiquait avec franchise les us du passé. Parce que le réseau noir avait largement abandonné la cité pendant le siège, Scyllua porta son attention sur le seigneur Orgauth, déterminée à pénétrer les couches de la corruption et du mal enveloppant le chef de la cité et à provoquer la chute des seigneurs du mal.

Avec détermination et courage, Scyllua réussit à percer les tromperies d'Orgauth comme une flèche vengeresse perce un bouclier. Elle finit par acculer le seigneur et le confronta par une froide nuit d'hiver 1370 CV... Mais Orgauth, en réalité un être démoniaque plein de pouvoir et de ruse, se rendit devant sa colère et lui offrit humblement de réparer ce qu'il avait gâché. Scyllua écouta ses paroles mielleuses et perdit ainsi la grâce.

Traînée de plus en plus profondément dans la corruption par Orgauth, Scyllua répudia ses vœux à Tyr et devint un chevalier noir au service de Baine. Comme acte final de sa chute, elle se retourna contre son tentateur et le détruisit quelques mois plus tard, après quoi Scyllua fut approchée par Fzoul et s'engagea volontairement dans le réseau noir qu'elle avait tenté de détruire pendant si longtemps.

Scyllua est svelte et athlétique, avec un fier charisme qui inspire ses alliés et fait réfléchir ses ennemis. Elle dirige les raids zhents en personne, chevauchant un grand destrier noir à la robe blanche nommé Targaraene et se jetant dans la bataille avec un joyeux abandon.

La chevauchée

Ces steppes exposées se trouvent entre les Montagnes de l'échine de dragon, la Forêt de l'orée et les terres grises de Thar. C'est la patrie de fières tribus de cavaliers barbares qui considèrent quiconque entre sur leurs terres comme un gibier raisonnable. Bien que les tribus se combattent souvent entre elles, elles s'unissent rapidement contre une menace extérieure comme lorsque le Zhentarim marcha sur Brillant en 1352 CV. Des mines parrainées par Château-Zhentil et Melvonte criblent les pentes montagneuses au nord des froides plaines.

Thar

Aussi connu sous le nom de Grandes terres grises, Thar est une lande brisée balayée par le vent et subissant un rude climat. Les ogres et les orques qui y vivent parlent d'un temps où leur peuple y bâtit un grand royaume, mais il n'en reste plus rien sinon des tribus en guerre. Les légendes parlent aussi du *marteau de Vorbix*, une arme puissante portée par le premier roi de Thar, qui est vraisemblablement cachée quelque part en attendant qu'un nouveau roi la brandisse. Des manticores, des lézards géants, des bulettes et des monstruosités volantes telles que des yrthaks errent dans les plaines. La région est un itinéraire habituel pour les caravanes qui longent la côte nord de la Mer de lune. Brillant est le seul lieu d'échange de la région, mais aussi son unique communauté humaine.

La Terre torturée

Jonchée d'étranges formations rocheuses en forme de piliers, la Terre torturée s'est formée lorsque la glace en mouvement sculpta d'anciennes coulées de lave. Ces sculptures naturelles ont été lissées par le vent, mais certaines ont des portions ébréchées là où des morceaux se sont brisés. Cette région est habitée par de petits animaux de proie et des monstres féroces et rapides aux formes étranges.

Le Nord

En dépit des colonisations et des migrations que le Nord a connu depuis des siècles, ses incessantes invasions orques, son climat rigoureux et son désert inhospitalier prouvent qu'il reste une frontière. « Le Nord » est un terme que les Cormyriens et les Valiens utilisent pour désigner les terres à l'ouest de l'Anauroch et au nord de la Haute lande.

Le Nord peut être divisé en cinq zones différentes : la Haute-Forêt, la forêt la plus étendue de tout Faerûn ; la Frontière sauvage, qui entoure les terres à l'extérieur de la Haute-Forêt et de Lunargent ; Les Marches d'argent, une nouvelle confédération de villages, villes et forteresses concentrés autour de la radieuse cité de Lunargent ; la Côte des épées septentrionale, la lande à l'ouest du fleuve Dessarin ; et Eauprofonde, la cité des splendeurs, pour ainsi dire, une nation à elle seule.

La côte des épées septentrionale

Capitale : aucune
Population : 660 960 (humains 65%, nains 10%, orques 8%, demi-orques 5%, halfelins 4%, gnomes 2%, demi-elfes 1%)
Gouvernement : diverses cités-états
Religions : Presque toutes
Importations : épices, livres, mineurs, objets magiques, objets manufacturés, poteries
Exportations : artisanat de Padhiver, bois, gemmes, mercenaires, métaux précieux, objets en cuir
Alignement : tous

Région de montagnes côtières, de forêts et de villes couronnées de volutes de fumée, la Côte des épées septentrionale est dominée par Eauprofonde à son extrémité sud. L'Alliance des seigneurs, une ligue instable de gouvernants partageant les mêmes opinions, réunit les principales cités et communautés de la vallée du fleuve Dessarin. La Confrérie des arcanes de Luskan et L'Association des krakens s'opposent quant à elles pour le contrôle de la région par la magie, les armes et le commerce.

Caractéristiques géographiques principales

Coincée entre Eauprofonde et l'Épine dorsale du monde, la Côte des épées septentrionale s'étend sur près mille kilomètres du nord au sud et de cinq cents kilomètres d'est en ouest. Aux pieds de l'extrémité ouest de l'Épine dorsale du monde se trouve Valbise, la colonie la plus au nord de cette partie de Faerûn, coincée entre la Mer des glaces flottantes et le Glacier Regh. La Longue route qui s'étend d'Eauprofonde à Mirabar délimite la partie orientale de la Côte des épées septentrionale.

Bois du Padhiver : cette forêt enchantée à l'est de Padhiver est continuellement réchauffée par le fleuve Padhiver qui prend sa source dans le volcan éteint qu'est Mont Chaudenow. Les humains et même les orques craignent ces bois et cherchent à les éviter.

Au contraire des autres forêts ayant une mauvaise réputation, le Bois du Padhiver ne dégorge que rarement des monstres terribles ou des forces maléfiques. Le malaise ressenti par ceux qui savent ne pas appartenir à ces bois repose en grande partie sur l'impression que le bois pourrait leur faire du tort, s'il le choisissait.

Forêt d'Arprofond : elle se trouve à un peu moins d'une journée de cheval d'Eauprofonde. Arprofond abritait jadis des elfes de la lune dont la mémoire remontait au temps où la forêt s'étendait jusqu'à la Haute-Forêt et au-delà. Quelques réminiscences de l'antique pouvoir des elfes subsistent en ces bois. Les créatures maléfiques sont encore mal à l'aise au milieu de ses saules céruléens, ses arbres cendrés et ses hydrochênes.

Marais des morts : voici plusieurs siècles, des milliers de guerriers humains, nains et elfes tombèrent dans ce marais salant, victimes d'une armée d'orques en campagne. En raison de la présence de brutaciens, de sivs, d'hommes-lézards et des dragons noirs jumeaux Voaraghamanthar et Waervaerendor, le marais est devenu un endroit terrifiant. Des groupes d'aventuriers continuent cependant de s'y rendre, attirés par les légendes de trésors enfouis dans des forteresses à demi-submergées. Ils en ressortent sensiblement moins nombreux.

Mer des glaces flottantes : la banquise évolue autour d'affleurements rocheux de la Mer inviolée. Elle abrite des tribus d'orques et toutes sortes d'animaux et de créatures capables de survivre dans le froid.

Sites importants

Les routes et les pistes quadrillent ce coin de Faerûn. Peu sont vraiment sûres. Les brigands menacent les voyageurs, spécialement sur les tronçons les plus sauvages.

Champdor (grande ville, 7 998 habitants) : Tolgar Anuvien d'Eauprofonde (humain NB, Prê16/Dis3 de Chauntéa) fonda cette ville il y a treize ans, la dédiant, comme une abbaye, à sa déesse. Sous son administration rigoureuse, Champdor a évolué en une ferme fortifiée couvrant plus de cinquante kilomètres carrés. C'est ainsi et de loin la plus grande ville du Nord en terme de surface.

À l'inverse des grands champs d'Amn et de Sembie qui recherchent avant tout le profit, Champdor est un véritable acte de dévotion à Chauntéa. Eauprofonde et d'autres villes du Nord dépendent de Champdor pour leur approvisionnement en blé et en denrées alimentaires. Tolgar compte sur les aventuriers et le concours de puissants magiciens pour se défendre des nombreux raids organisés notamment par les barbares et les orques.

Valbise (confédération, 10 436 habitants) : Valbise, la plus septentrionale des terres habitées par des humains, est composée de dix villes et villages peuplés d'anciens nomades, de barbares de la toundra, de rôdeurs, d'artisans, de pêcheurs des glaces, de nains vivant sous la glace et de marchands désirant acheter l'ivoire et les gemmes introuvables au sud. Les rennes, les ours polaires et les yetis y sont plus nombreux que les hommes. Les dragons blancs sont heureusement peu présents mais bien plus dangereux.

Luskan (cité, 14 173 habitants) : également appelée la cité des navigateurs, Luskan est une des villes dominantes de la Mer des épées septentrionale. Elle est peuplée de nordiques de Ruathym dont la plupart ont jadis été pirates. Un conseil de cinq Hauts Capitaines, tous d'anciens seigneurs pirates, gouverne la ville. Cependant, le véritable pouvoir appartient à la Confrérie des arcanes. Cette congrégation de mages dévoués au mal évite en général les conflits avec Eauprofonde et l'Amn et préfère s'attaquer aux villes plus modestes et aux marchands sans défense.

En 1361 CV, Luskan conquit Ruathym, l'île natale des nordiques. La victoire fut malheureusement de courte durée, l'Alliance des seigneurs intervenant pour contraindre les vainqueurs à abandonner les terres nouvellement conquises. Amers d'avoir perdu la face, ils ne se soucient plus des pirates qui s'attaquent aux vaisseaux d'Eauprofonde après une escale dans leurs eaux.

Mirabar (grande ville, 10 307 habitants) : Mirabar est le centre minier de la Côte des épées. Les nains d'écu de la cité vivent sous la terre pour surveiller leurs ateliers. Les humains à la surface collaborent avec les nains pour effectuer les travaux de la mine, acheminer le minerai au marché et défendre la ville contre les menaces magiques. Le dirigeant officiel a beau être marquis héréditaire, le véritable pouvoir est détenu par le Conseil des pierres étincelantes, un groupe de nains et d'humains qui se réunissent tous les ans afin de déterminer les objectifs de production et les mesures à prendre avec leurs clients.

Padhiver (cité, 23 192 habitants) : cité fortifiée peuplée d'humains et de demi-elfes, Padhiver est raffinée sans être arrogante, affairée sans être cupide et belle sans être originale. La cité est reconnue pour l'ouvrage de ses maîtres artisans : lampes de verre multicolore, horlogerie de précision et joaillerie fine. Elle est également célèbre pour ses jardins chauffés par les eaux extraordinairement chaudes du fleuve Padhiver. Les jardins emplissent de fruits les marchés en été et font vivre l'hiver de leurs fleurs.

Les trois merveilles architecturales de la ville sont ses ponts. Le Dauphin, la Wiverne ailée et le Dragon dormant. Chaque pont est façonné avec complexité dans la forme de la créature qu'il figure. Padhiver et son dirigeant, le seigneur Nasher Alagondar (humain LB, Gue7/Chm4 de Tyr), soutiennent presque toujours Eauprofonde contre Luskan et les orques.

Archepierre : cette immense arche de pierre d'un kilomètre et demi de long et de trente mètres de large atteint la hauteur de quarante-cinq mètres au-dessus du fleuve Dessarin qu'elle enjambe. Quatre grandes statues de pierre représentant des nains, deux à chaque extrémité, s'élèvent à quinze mètres de haut. Les nains construisirent le pont il y a cinq mille ans pour s'offrir un passage au-dessus du fleuve quel que soit son niveau. Quelque chose dans la magie du pont maintint le fleuve dans son lit. Il coule maintenant toujours au même niveau sous Archepierre. Les nains affirment que si Archepierre a survécu à des millénaires de tremblements de terre, de crues fluviales et de batailles, c'est parce qu'elle est dédiée à Moradin.

Histoire de la région

L'histoire de la Côte des épées septentrionale est celle de la disparition des anciens royaumes non humains, et de l'avènement d'Eauprofonde et des cités du Nord. Le premier grand royaume à se développer dans cette partie du monde fut Illefarn. C'était un royaume d'elfes et de nains qui exista il y a plusieurs millénaires. Les premières forteresses souterraines du mont d'Eauprofonde furent excavées par ce peuple.

Illefarn était contemporain de Nétheril et survécut à sa chute jusqu'à ce que ses dirigeants elfes quittent Faerûn pour Éternelle-rencontre, quelques siècles avant la création du Calendrier des Vaux. Après la chute des grands royaumes, les humains migrèrent en ces terres. Ils construisirent des propriétés libres, des villes et occupèrent les berges des fleuves et les ports. Les premiers vaisseaux nordiques arrivèrent dans la région pendant les derniers siècles de l'empire d'Illefarn. Les nordiques colonisèrent l'île de Ruathym et se dispersèrent dans toutes les îles des mers du nord. D'autres migrèrent au-delà de l'Épine dorsale du monde et fondèrent Valbise. À la chute d'Eaerlann, des elfes, des nains et des descendants d'Ascalhorn fondèrent Phalorm, le Royaume des trois couronnes qui chercha à égaler les victoires de Myth Drannor à l'est. Ce royaume ne perdura qu'un siècle avant que les hordes orques ne le détruisent. Son successeur, le Royaume de l'homme eut une existence encore plus brève. La civilisation perdit du terrain jusqu'à ce qu'Eauprofonde fut assez forte pour refouler les orques jusqu'à l'Épine dorsale du monde. La ville de Luskan fut fondée sur les restes du royaume orque d'Illuskan. Triverrat, Longueselle, Sécombre et d'autres villes de la vallée du fleuve Dessarin furent édifiées à la même époque.

Avec la prospérité et la civilisation apparaissent d'autres menaces. Aucune horde orque ne peut pénétrer les solides cités de la région mais de puissantes forces conspirent pour gouverner ces terres par d'autres moyens.



Drizzt Do'Urden

Illustration de Todd Lockwood

Rumeurs et intrigues

Chaque année, la Confrérie des arcanes devient de plus en plus agressive, menaçant ouvertement Mirabar et Padhiver. Il y a dix ans, l'Alliance des seigneurs menaça Luskan de guerre en réponse à l'invasion de Ruathym. Pourtant, peu de dirigeants de cette région souhaitent se lancer dans une croisade meurtrière et onéreuse contre les seigneurs pirates de Ruathym.

Le secours au feu : quelque chose tue les élémentaires du feu vivant sous le Mont Chaudenow. D'ordinaire les elfes et les humains ne s'intéressent pas à la vie et à la mort des élémentaires du feu de second ordre mais Padhiver repose sur la chaleur surnaturelle qui émane des eaux du fleuve Padhiver et provient du refuge des élémentaires sous le Mont Chaudenow. Si les élémentaires disparaissent tous, le fleuve gèlera et l'hiver viendra à Padhiver.

Les tentacules des krakens : Semmonemily (doppleganger NM, Ens12) pervertit activement la cité de Yartar en unifiant deux organisations distinctes, les Phalanges de Yartar, une guilde de voleurs belliqueuse et un puissant clan de ratsgarous dirigé par Nalynaul le Ridé, un flagelleur mental très rusé. Semmonemily complote afin d'assassiner le baron des eaux Belleethe Kheldorna et d'usurper son identité, faisant des Phalanges les chefs secrets de la ville, et de l'Association des krakens la maîtresse des Phalanges.

Drizzt Do'Urden

Mâle drow Gue10/Bbr1/Rôd5 de Mailikki : FP 18 ; TA M (elfe) ; DV 10d10+20 plus 1d12+2 plus 5d10+10 ; pv 124 ; Init +9 ; VD 12 ; CA 23 (contact 14, pris au dépourvu 19) ; Att *cimeterre de froid +3* (+17/+12/+7/+2, 1d6+6 plus 1d6 de froid, 18-20), *cimeterre gardien* +2 (+16/+11, 1d6+4, 18-20) ; Part caractéristiques raciales de drow, ennemi juré (gobelins +2, créatures magiques +1), rage, pouvoirs magiques, vulnérabilité à la lumière ; RM 27 ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +15, Vol +7 ; For 13, Dex 20, Con 15, Int 17, Sag 17, Cha 14.

Compétences et dons : Connaissances (nature) +5, Déplacement silencieux +15, Détection +15, Discrétion +13, Dressage +9, Équitation (cheval) +7, Escalade +8, Fouille +13, Maîtrise des cordes +7, Perception auditive +20, Saut +8, Sens de la nature +8, Sens de l'orientation +5 ; Ambidextrie, Arme de

prédilection (cimeterre), Arme en main, Attaque réflexe, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Épées jumelles, Esquive, Pistage, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (cimeterre).

Particularités. Caractéristiques raciales de drow (Ext) : bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques, vision dans le noir (portée 40 m). Vulnérabilité à la lumière (Ext) : une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle Drizzt pendant 1 round. De plus, par vive lumière, il subit un malus de circonstance de -1 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les autres jets déterminés par 1d20 (jets de compétence, de caractéristique, etc.). Rage (Ext) : pendant la rage, les caractéristiques de Drizzt changent de la façon suivante : pv 156, CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Att *cimeterre de froid +3* (+19/+14/+9/+4, 1d6+8 plus 1d6 de froid, 18-20), *cimeterre gardien +2* (+18/+13, 1d6+5, 18-20) ; JS Vig +17, Vol +9 ; For 17, Con 19 ; Compétences : Escalade +10, Saut +10. Drizzt peut recourir à ce pouvoir de rage une fois par jour. Elle dure pendant 7 rounds après quoi Drizzt est fatigué. Pouvoirs magiques (1 fois par jour) : *lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres* ; ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancés par un ensorceleur de niveau 16.

Sorts de rôdeur mémorisés : 1. DD de base = 14. Niveau 1 – *détection de la faune ou de la flore.*

Possessions : côte de mailles en mithral +4, Glacemort (*cimeterre de froid +3*), Scintillante (*cimeterre gardien +2*), *statuette merveilleuse : panthère d'onyx* nommée Guenhwyvar (voir ci-dessous).

Panthère d'onyx : cette statuette convoque la panthère noire Guenhwyvar, amie et compagnon loyal de Drizzt. Elle peut être convoquée tous les deux jours pendant 6 heures. Si elle est tuée, elle redevient une statuette et ne peut plus être convoquée pendant 48 heures. Guen comprend le commun et le commun des profondeurs.

Guenhwyvar : Panthère femelle : FP 5 ; TA M (animal) ; DV 6d8+12 ; pv 39 ; Init +4 ; VD 12, escalade 6 ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 11) ; Att morsure (+8, 1d6+3), 2 griffes (+6, 1d3+1) ; AS bond, étreinte, pattes arrières (1d3+1) ; Part odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +9, Vig +7, Vol +3 ; For 16, Dex 19, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discrétion +9*, Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6 ; Attaques multiples, Botte secrète (morsure, griffe). Ces compétences incluent le bonus racial de +4 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux, et celui de +8 aux jets d'Équilibre. * Dans les zones d'herbes hautes ou de broussailles, son bonus de Discrétion augmente de +8.

En dépit de sa renommée d'elfe noir de surface sur la Côte des épées septentrionale, Drizzt Do'Urden reste un mystère.

Terrible dans la bataille, il combat avec deux cimeterres magiques et peut faire appel à sa *statuette merveilleuse de panthère d'onyx* pour se doter d'un compagnon de bataille.

Drizzt vénère Mailikki et livre une guerre sans pitié à sa cité natale (Menzoberranzan), ses congénères drows et à tous les serviteurs de Lolth. Il compte parmi ses amis des guerriers humains du Nord (Wulfgar et Cattibrie) ainsi que le nain Bruenor Marteaudeguerre qu'il a aidé dans sa reconquête du trône de Castelmithral. Il a pourfendu des dragons et des matriarches drows. Il a défié des fiélons (Errtu) et des divinités (Lolth), combattu celui qui est peut-être le plus dangereux assassin en activité dans Faerûn (Artémis Entreri) et cherché à forger son existence à la surface. Pensif et à l'écoute des autres, Drizzt s'accroche à des idéaux élevés mais n'attend pas la même chose des autres. Toujours prêt à affronter les dangers et la traîtrise, il parle peu mais peut être courtois (quoique toujours laconique) dans ses affaires. C'est un perfectionniste qui aspire à être accepté partout et par tout le monde, à se faire de nombreux amis. Drizzt est obsédé par les dangers qu'il fait courir à ceux avec qui il sympathise en raison de la constante attention de Lolth et de ses autres ennemis (principalement Errtu et Artémis). Ceux qui le rencontrent trouvent ses manières sinistres.

Lors de précédents voyages à la surface, Alustriel l'accueillit aussi chaleureusement que n'importe qui d'autre dans le besoin. Elle n'osa cependant pas le laisser entièrement libre dans Lunargent à cette époque. Ses actes l'ont rendu, quoique très lentement, plus populaire sur la Côte des épées septentrionale.

Eauprofonde

Capitale : Eauprofonde (métropole, 132 661 habitants)
Population : 1 347 840 (humains 64%, nains 10%, elfes 10%, halfelins 5%, demi-elfes 5%, gnomes 3%, demi-orques 2%)
Gouvernement : oligarchie (les Seigneurs d'Eauprofonde, dirigeants anonymes et méritocratiques)
Religions : toutes et spécialement Déneïr, Mystra et Oghma
Importations : bétail, bois, céréales, cuir, minerai, produits exotiques de tous les pays
Exportations : ameublement, armes, bière, métaux fins, objets en cuir, poteries, tissus, toutes sortes d'objets manufacturés,
Alignement : tous



Eauprofonde est une puissance cosmopolite majeure de Faerûn. Elle bénéficie d'un excellent port, d'un régime sage et tolérant, et d'une solide tradition magique qui produit de puissants magiciens du bien, plus que du mal. Eauprofonde abrite au moins un exemplaire de tout et n'importe quoi mais ce n'est pas un melting-pot pour autant – cette ville est comme une polisseuse de diamant, lissant les défauts des individus pour qu'ils puissent donner le meilleur d'eux-mêmes.

Le surnom de la ville, la cité des splendeurs, n'est jamais dit avec sarcasme. Tout le monde sait qu'Eauprofonde est une merveille et que la vie y est meilleure (ou du moins plus excentrique). Si les Aquafondiens ont un défaut notable, c'est celui de penser qu'il n'y a rien de nouveau sous le soleil et de considérer la totalité du savoir humain et non humain comme leur héritage culturel. Ce défaut n'est pas obligatoirement une mauvaise chose.

Vie et société

La cité des splendeurs est indubitablement une place où des faits importants ont cours, un centre d'échange et de commerce considérable. Les Aquafondiens considèrent cela comme un fait sans jamais se demander comment et pourquoi on en est arrivé là. L'astucieux voit qu'Eauprofonde est une cité opulente où les riches se regroupent pour commercer et que ce négoce génère de l'abondance avec une rapidité inégalée dans l'arrière-pays de Faerûn. L'argent est le feu qui réchauffe la marmite.

La marmite elle-même, et la louche qui en remue le contenu, sont en fait les puissances locales enferrées dans un combat sans fin pour la suprématie, luttant les unes contre les autres plus ou moins ouvertement. Ce sont les guildes, les nobles, les marchands, les compagnies de mercenaires, les autorités locales, les organisations criminelles, les citoyens isolés cherchant leur pitance quotidienne et les nouveaux venus à la conquête de la fortune.

Certains habitants voient la vie à Eauprofonde comme un vin qu'on ne pourrait pas s'arrêter de boire. Les autorités de toutes sortes, depuis les cultes et les coteries marchandes en passant par les cabales de magiciens et les dirigeants étrangers, tous trouvent opportun d'avoir tout le temps des espions, voire des assassins en activité à Eauprofonde. La cité des splendeurs a toujours de la place pour celui qui a de l'argent à dépenser. Mais c'est aussi un endroit où tous les moments de la vie privée peuvent être vus ou surpris par quelqu'un d'autre. Beaucoup d'Aquafondiens louent des chambres secrètes ou se fabriquent de fausses identités pour déjouer les oreilles de leurs adversaires.

Organisations principales

Sans prêter attention aux organisations qui dirigent ensemble Eauprofonde, toute discussion sur ses caractéristiques géographique serait nulle et non-avenue.

Le Guet : l'un des deux corps d'armée financés par la Citadelle d'Eauprofonde, le Guet fonctionne comme une force de police. Ces sentinelles portent des uniformes verts, noirs ou or. Elles sont bien entraînées et équipées

(armure de cuir, gourdin et épée courte), et préfèrent discuter plutôt que de recourir à la force, à moins évidemment que le combat ne s'impose, auquel cas elles utilisent des cors pour appeler des renforts.

La Garde : comme le Guet, la Garde est stationnée dans la Citadelle d'Eauprofonde. Mais contrairement au Guet, elle est composée de soldats professionnels chargés de la défense de la ville, de la protection des portes et de la surveillance de lieux ou personnages importants. Les gardes portent des chemises ou des cottes de mailles, et manient des épées ou des arcs courts.

Les guildes : Il fut un temps où les guildes d'artisans et de commerçants dirigèrent la ville. Eauprofonde survécut difficilement aux conflits sociaux. De nos jours les guildes se concentrent sur les activités commerciales et de production qu'elles maîtrisent mieux, et (généralement) laissent la politique aux Seigneurs. La guilde des voleurs d'Eauprofonde, la guilde de Xanathar, a été chassée loin sous la cité à Port-crâne.

L'Alliance des seigneurs : les Seigneurs d'Eauprofonde dominent un conseil composé d'eux-mêmes et des dirigeants d'autres puissances commerciales de la Côte des épées, mais aussi de ceux, à l'intérieur des terres, dont les intérêts convergent avec ceux de la ville.

Les Seigneurs d'Eauprofonde : Eauprofonde est dirigée par un conseil de seize membres dont l'identité est secrète. Les Seigneurs n'apparaissent en public que lorsqu'ils sont masqués et protégés contre la divination et d'autres formes de magie. Piergeiron Paladinson (humain LB, Pal15 de Tyr), gouverneur d'Eauprofonde et commandant du Guet est le seul Seigneur découvert (non masqué). Son palais, dans le centre du quartier de la citadelle, sert de siège à son gouvernement. Spéculer à propos de l'identité des autres Seigneurs est le passe-temps favori des Aquafondiens. La seule certitude, c'est qu'ils sont des dirigeants justes et compétents, ce qui est déjà plus que ce qu'une cité peut espérer, plus que les autres villes dont les hommes au pouvoir portent des masques.

L'Ordre vigilant des mages et des protecteurs : tous les magiciens et ensorceleurs doivent rejoindre cette simili-guilde pour pratiquer la magie à Eauprofonde. Devenir membre coûte quarante pièces d'or, une fois pour toute (aucune cotisation annuelle). Les membres peuvent acheter des composantes magiques rares et quelques objets magiques à la Tour de l'Ordre, le quartier général de la guilde.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

Eauprofonde contrôle la région sur cinquante à soixante kilomètres à la ronde. Eauprofonde est divisée en quartiers qui contiennent eux-mêmes d'innombrables commerces, habitations et bâtiments.

Quartier de la citadelle : cette zone située au centre de la ville englobe le mont d'Eauprofonde, son palais occupé par Piergeiron, et les demeures de quelques riches Aquafondiens.

Quartier des affaires : ce quartier ne ferme jamais véritablement, excepté peut-être pendant les jours de fête. Pendant la nuit, les bougies, lanternes, lampes à huile et autre *flamme éternelle* gardent les échoppes luisantes. Du personnel dort le jour pour ceux qui font leurs courses la nuit. Les principales guildes de la ville ont leur quartier général ici à côté des commerces qu'elles exploitent ou possèdent.

Quartier du port : comparé au reste de la ville, le quartier du port est sale, nauséabond, mal construit et dangereux. D'après Elminster en personne c'est « le théâtre d'une quasi-incessante et tapageuse rixe, couvrant plusieurs acres et parsemée de petites cahutes, de quelques commerces, d'un ou deux chiens errants et de quelques braves membres du Guet chargés d'empêcher le chaos de se répandre hors des quais. Le tout flottant dans une puanteur de poisson en décomposition ».

Quartier maritime : demeure des familles nobles, c'est le quartier le plus riche d'Eauprofonde. On y trouve de grandes avenues, des statues fabuleuses, des boutiques rutilantes et luxueuses ainsi qu'une arène baptisée le Champ triomphant.

Quartier nord : c'est à l'origine le quartier d'habitation des classes moyennes aisées, des nobles de rang inférieur et des commerçants de talent.

Quartier sud : aussi connu sous le nom de « cité caravanière », le quartier sud est le théâtre des opérations de chargement et de déchargement des convois qui arrivent dans la cité par la porte sud. Le Sud comme le désignent les locaux est efficacement quadrillé par le Guet et habitué à fournir aux nouveaux arrivants logement, nourriture et divertissements.

SITES IMPORTANTS

L'aventure se trouve à tous les coins de rue d'Eauprofonde ou à courte distance dans la Forêt d'Arprofond ou dans les Montagnes des épées.

Citadelle d'Eauprofonde : haut perchée sur le mont d'Eauprofonde, cette forteresse est équipée de terribles catapultes qui repoussent les envahisseurs venus du port. Les dernières victimes des bombardements furent les sahuagins qui attaquèrent en 1369 CV. Le Guet et la Garde sont tous deux établis dans la Citadelle d'Eauprofonde.

Cité des morts : c'est un grand cimetière ouvert au public le jour mais fermé et gardé pendant la nuit. Les citoyens et les étrangers qui préfèrent rester discrets font ce qu'ils ont à faire dans l'ombre des tombes. Ces dernières bénéficient de différents niveaux de protection magique. Certaines tombes se révèlent être des passages vers des plans magiques, des poches dimensionnelles impropres à la vie mais qui servent de cimetière à un nombre illimité de nobles respectés ou de roturiers passés à la postérité.

Montprofond : Avant la fondation d'Eauprofonde, un magicien s'installa sur les contreforts du mont d'Eauprofonde avec sept apprentis. Personne ne connaît les origines d'Halaster Sombrecape mais on dit que le Dément découvrit de nombreux sortilèges maintenant largement répandus. Halaster convoqua des créatures d'autres plans qu'il contraint à édifier sa tour.

Les créatures d'Halaster (dont quelques-unes chassaient les humains la nuit venue) creusèrent de vastes tunnels de stockage sous sa demeure. À force, leurs tunnels pénétrèrent dans les grandes cavernes des anciens excavateurs nains du clan disparu de Melairkyn. Halaster éradiqua les drows qui infestaient les cavernes et s'y installa, délaissant sa tour. Ses apprentis, curieux et abandonnés à la surface explorèrent le repaire souterrain mais ne trouvèrent que des piéges dissimulés par une magie puissante ainsi que de curieux messages leur indiquant que la véritable puissance les attendait en dessous. Un à un, quand leurs capacités et leur courage le permirent, les sept descendirent en quête de leur maître. Ils trouvèrent un étrange et périlleux labyrinthe dans lequel Halaster stockait ses trésors, expérimentations, victuailles et approvisionnements, objets magiques et servants. Il les croyait ici, à l'abri de l'espionnage, du vol et des attaques.

Avec le temps, Eauprofonde se développa autour de la montagne et les expéditions d'aventuriers armés se firent plus nombreuses dans la forteresse d'Halaster. Il parcourut les plans pour en ramener des monstres et déménagea ses activités encore plus loin dans le cœur du réseau souterrain. Montprofond gagna une réputation d'endroit terrifiant, repaire de monstres terribles. Halaster lui-même vieillit et devint de plus en plus puissant et dérangé.

Le combattant Durnan (humain NB, Gue18) et d'autres qui explorèrent Montprofond parlèrent de ses richesses, de ses dangers et de ses vastes tunnels. De nombreux désœuvrés, cupides ou fuyards descendirent dans le refuge de Durnan, *Le portail béant*. Quelques-uns s'en retournèrent, riches pour la vie et la cupidité continua de motiver les aventureux. Certains chuchotent que les Seigneurs continuent à envoyer les criminels récalcitrants dans Montprofond afin qu'ils y meurent ou qu'ils trouvent leur voie vers la liberté.

On dit qu'Halaster continue d'arpenter les douze niveaux de Montprofond (et deux fois plus de sous-niveaux), observant au travers des murs. Les Seigneurs font la sourde oreille aux rapports concernant des temples entiers sous leurs pieds (notamment la Promenade d'Eilistraée) et même Port-crâne, un centre de commerce souterrain en marge de toute loi. Des cavernes maritimes sont reliées par de grands engins de manutention aux eaux de Montprofond. Ils permettent à des navires d'échanger des marchandises avec les habitants de Port-crâne. Les Seigneurs interdisent l'esclavage à Eauprofonde mais n'interviennent pas lorsque des indésirables sont emmenés clandestinement par cette route.

Elminster décrit peut-être le mieux Montprofond : « Le plus réputé des champs de bataille dans lequel se tailler une réputation de vétéran et le plus fameux tombeau des héros de Faerûn. »

Nouvel-Olamn : c'est une des quelques écoles de bardes de Faerûn. Nouvel-Olamn occupe le site d'anciennes villas au sommet du mont d'Eauprofonde. Avec de la chance, cette nouvelle école se posera en rivale de celles de Lunargent.

Port-crâne (ville importante, 2 123 habitants) : le sombre jumeau des lumières d'Eauprofonde est une cité souterraine reliée à la fois à Montprofond et à une grande mer d'Outreterre. Port-crâne est tolérée par les Seigneurs d'Eauprofonde. Cette tolérance est due à la peur que la folie et le chaos qui

règnent à Port-crâne ne remontent à la surface et n'anéantissent la cité des splendeurs. Les agents d'Eauprofonde surveillent le sombre jumeau enfoui. Ils y accomplissent de temps à autre des missions mais préfèrent n'intervenir que quand les habitants de Port-crâne conspirent contre la ville du dessus.

HISTOIRE DE LA RÉGION

La rampante et grouillante cité des splendeurs est actuellement le carrefour commercial le plus énergique et éclectique de Faerûn. Elle commença comme un simple port, sur une Côte des épées fouettée par les tempêtes et sur laquelle les ports accostables étaient rares.

Une saignée dans le mont d'Eauprofonde protégeait une baie dans laquelle les profondes eaux montaient presque à la verticale vers le rivage.

De la longue histoire de ces lieux, une bonne part est tombée dans l'oubli. On sait qu'au printemps -1088 CV, le commerce avait commencé ici. Les tribus s'installèrent lentement, commencèrent à cultiver la terre et évidemment à se battre pour elle. Le mage Halaster arriva, construisit sa tour et l'abandonna pour Montprofond.

Les tribus locales furent conquises et unifiées par Ulbaerag Mainsanglante qui fut à son tour défait par Nimoar l'Usurpateur en 882 CV. Nimoar construisit une demeure durable et cerclée d'une palissade de bois à l'emplacement actuel de la limite nord d'Eauprofonde. Ca bâtiment résista aux raids des pirates et des orques. Avant sa mort en 936 CV, Nimoar conduisit ses combattants dans la première guerre contre les trolls. Il rasa au nord et à l'est les villes orques et trolls en plein développement à ce moment. Plus tard, les « seigneurs de guerre de la forteresse » combattirent et tombèrent dans la seconde guerre contre les trolls qui dura dix ans.

En 952 CV, le magicien Ahghairon devint le conseiller spécial du gouverneur militaire d'Eauprofonde. Ses pouvoirs magiques conduisirent à une victoire décisive sur les trolls. La cité franche d'Eauprofonde grandit en taille et en prospérité et sur les conseils avisés d'Ahghairon la Citadelle d'Eauprofonde (alors un simple fortin) fut édifiée. Pendant des décennies, le développement et la richesse d'Eauprofonde firent la fierté de ses dirigeants. Un de ceux-là, Raurlor, rêvait de fonder un empire du Nord dont Eauprofonde serait la capitale et lui-même l'empereur.

En 1032, Raurlor leva une armée pour conquérir quiconque oserait s'opposer à ses vues. Ahghairon le défia en public. Rendu fou de rage, Raurlor tira l'épée contre le magicien mais Ahghairon transforma sa lame en un serpent qui mordit et terrassa le gouverneur militaire d'Eauprofonde. Ahghairon prit alors le trône et s'autoproclama premier Seigneur d'Eauprofonde. Ahghairon décréta qu'il partagerait le pouvoir avec une assemblée de Seigneurs masqués, dont les identités seraient inconnues et choisis dans toutes les couches sociales d'Eauprofonde.

Ahghairon amena l'ordre à Eauprofonde, fonda les corps du Guet et de la Garde. Il gouverna pendant deux cents ans pendant lesquels la ville grandit en taille et en richesse. Les différents quartiers de la ville furent établis en 1035 CV et les guildes en 1248 CV. La ville repoussa ses murailles plusieurs fois et le flux de richesses ni ne s'arrêta ni ne diminua année après année.

En 1256 CV, la longévité surnaturelle d'Ahghairon cessa et il mourut. Un conseil de maîtres de guilde gouverna jusqu'à la Guerre des guildes en 1262 CV. Tous les maîtres de guilde moururent sauf deux nobles qui se proclamèrent Seigneurs magistrats. Durant leur règne, Les Voleurs de l'ombre d'Amn s'établirent dans la cité. La corruption était monnaie courante et la sécurité individuelle ne pouvait être assurée que sous la forme de gardes du corps efficaces.

Deux Seigneurs qui se cachaient depuis bien longtemps, Baeron et Shilarn réapparurent en 1273 CV. Ils tuèrent les deux Seigneurs magistrats et établirent l'actuel système de justice avec des magistrats dépendants de juges. Les Voleurs de l'ombre furent déclarés hors-la-loi et Baeron se proclama Seigneur découvert d'Eauprofonde. La population reconnue d'Eauprofonde atteint les cent mille personnes à cette époque.

Trois ans plus tard, Baeron et Shilarn eurent une fille, Lhestyn qui était amenée à devenir une des plus grande dirigeante d'Eauprofonde. Cette même année, la ville atteint ses frontières actuelles et le nombre des Seigneurs fut porté à seize. Puis, agissant sous le nom de « la Dame masquée », Lhestyn infiltra et montra au grand jour les opérations des Voleurs de l'ombre. Leur puissance fut réduite à néant.

En 1302 CV, deux aventuriers (Mirt et Durnan) sortirent riches de Montprofond. Le récit de leurs aventures attira de nombreux autres sur le chemin de la richesse ou de la mort. Six ans plus tard, Baeron et Shilarn moururent. Pendant que les premières pierres du palais d'Eauprofonde étaient posées, Lhestyn devint le nouveau Seigneur découvert.

Après la mort de Lhestyn en 1314 CV, Piergeiron poursuivit son œuvre. Son règne continue aujourd'hui bien qu'il ait formé sa fille Aleena Paladinstar (humaine LB, Gue3/Mag12) pour lui succéder. Eauprofonde a survécu à toutes sortes de calamités parmi lesquelles des combats de dieux dans ses rues, la destruction de Myrkul, et l'ascension de Cyric et de la nouvelle Mystra. Au travers de tout cela, la ville a continué à prospérer, toujours pleine d'activité, d'excitation, de vigueur, de nouvelles alliances, de commérages et d'aventures.



Halaster Sombrecape

Illustration de Todd Lockwood

RUMEURS ET INTRIGUES

Eauprofonde voit la naissance et le dénouement de milliers de complots et autres plans se déroulant à travers le Nord.

Porté disparu : les PJ sont retenus par un elfe noble dénommé Saeval Baelythin pour retrouver son neveu Nuvruil, un jeune et ambitieux mage. Le seigneur Saeval s'est laissé dire que son neveu avait été aperçu à Eauprofonde pour la dernière fois et il souhaite qu'ils lui délivrent un message d'une importance cruciale. À leur arrivée à Eauprofonde, les PJ apprennent que Nuvruil et son groupe d'aventuriers sont descendus dans Montprofond il y a une dizaine de jours et qu'on est sans nouvelles depuis. Trouver Nuvruil dans Montprofond est une tâche pour le moins décourageante mais si le jeune seigneur elfe est blessé ou emprisonné, les PJ pourraient bien s'avérer être son seul espoir.

De retour d'exil : depuis prés d'un siècle, les Voleurs de l'ombre ont été bannis d'Eauprofonde. On entend cependant de plus en plus parler d'une nouvelle guilde qui sévirait dans le quartier du port. Des gredins rusés, pleins de ressources et bénéficiant de soutiens magiques efficaces se livrent au chapardage dans les boutiques de la ville, terrifiant les princes marchands et assassinant les officiels trop fouineurs. On murmure que les Voleurs de l'ombre sont de retour, que la guilde de Xanathar est revenue de Montprofond ou qu'une nouvelle guilde est de toute façon en train de prendre leur place. Le Guet de la ville semble s'être compromis avec cette nouvelle guilde. Il s'accommode par conséquent de l'apparition de la guilde et de ses manœuvres à la surface.

HALASTER SOMBRECAPE

Humain, Mag20/Acm5/Épiq5 : FP 30 ; TA M (humain) ; DV 20d4+60 ; pv 128 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 19 (contact 19, pris au dépourvu 19) ; Att sort de contact (+9/+4, selon le sort), bâton (+9/+4, 1d6-1), sort de contact à distance (+14/+9, selon le sort) ; Part avantages de niveau épique, caractéristiques

améliorés, grand arcane d'archimage, inexpugnable à Montprofond, pouvoirs magiques ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +9, Vol +18 ; For 9, Dex 18, Con 16, Int 24, Sag 22, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +17, Artisanat (fabrication de pièges) +17, Artisanat (taille des pierres précieuses) +12, Concentration +28, Connaissance des sorts +34, Connaissances (architecture et ingénierie) +27, Connaissances (histoire de Montprofond) +17, Connaissances (Montprofond) +22, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +17, Désamorçage/sabotage +12, Détection +24, Discrétion +6, Dressage +3, Fouille +27, Maîtrise des cordes +6,Perception auditive +9, Premiers secours +8, Profession (herboriste) +11, Scrutation +22, Sens de l'orientation +8 ; Artisan magique (Création de portails), Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de portails, École renforcée (Enchantement, Transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Prodige magique,Quintessence des sorts, Retardement de sort, Science de l'initiative, Talent (Connaissance des sorts).

Particularités. Avantages de niveau épique : cinq niveaux de sort supplémentaires (inclus dans la liste ci-dessous), cinq niveaux effectifs d'archimage (inclus dans le total ci-dessus),

Caractéristiques améliorées : Halaster a usé de sorts de *souhait* pour augmenter son Intelligence et sa Sagesse de 3 points chacun (amélioration incluse dans la liste ci-dessus). Grand arcane d'archimage : feu profane, maîtrise de contresort, maîtrise des éléments, portée profane, puissance magique +2. Inexpugnable à Montprofond (utilisable uniquement quand Halaster est à Montprofond) : contrôle des portails (Halaster sait si un *portail* est utilisé dans Montprofond ; il peut activer, désactiver ou changer la destination de n'importe quel portail de Montprofond au prix d'une action simple), longévité (Halaster ne vieillit pas), projection d'images (Halaster peut faire apparaître jusqu'à trente images de lui-même en différents endroits de Montprofond ; il n'a pas besoin d'être en contact visuel avec les projections, peut lancer des sorts au travers d'elles et peut se transporter librement dans chacune d'elle). Pouvoirs magiques : Halaster a usé de sorts de *souhait* et de *permanence* pour bénéficier constamment des pouvoirs suivants : se déplace sans faire aucun bruit, marche dans les airs (comme le pouvoir de niveau 12 du sort *coursier fantôme*), *passage sans traces, protection contre les projectiles, vision lucide.*

Sorts de magicien par jour : 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1/1/1. DD de base = 20 + niveau du sort, 22 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts d'Enchantement et de Transmutation. Niveau effectif de magicien : 25.

Possessions : anneau cornu (*téléportation* 3 par jour dans Montprofond, annule *verrou du mage* et les barrières non prismatiques au contact, agit comme un *anneau de liberté de mouvement*, absorbe tous les effets de *projectile magique* et d'électricité), *anneau de protection +5, anneau de régénération*, 1d20 dagues volantes (objets volants animés bénéficiant d'un bonus d'altération de +1), *robe de vision totale*. En plus de ces objets qu'il garde sur lui en permanence, Halaster a des caches contenant de puissants objets magiques de toute sorte dans tout Montprofond.



Mirt

Le créateur de Montprofond est réputé pour être un puissant magicien complètement dément. C'est aussi un expert dans des domaines aussi variés que la taille des pierres précieuses, l'ingénierie, la convocation et le contrôle des monstres d'autres plans (vivants ou morts-vivants). Sa folie le fait glousser et marmonner, à tel point qu'il semble incapable de suivre une longue discussion. Pourtant, sa démence ne l'empêche pas de ressentir le danger et de se défendre avec une vitesse et une efficacité inouïes.

Halaster possède des centaines d'objets magiques et quand il est en Montprofond, (en général caché dans les murs, utilisant son propre réseau de passages secrets) il peut commander à des créatures artificielles telles que des golems, des armures animées et des sénestres. Halaster peut aussi recourir à des sorts de *prévoyance*, des clones de lui-même ainsi qu'à tout artifice ou piège de Montprofond, y compris un « portail portatif » qui emmène toute personne qui le traverse (Halaster compris) ailleurs.

Les instants de raison sont rares pour Halaster quand il se trouve à Montprofond. Mais il est en général lucide lorsqu'il est à l'extérieur. En ces moments, Halaster est ennuyeux, méticuleux, digne, froid mais sait se tenir. Il se souvient de toute aide qui lui est apportée et ne supporte aucune insolence. Il tente d'imposer ses vues sur toute chose sans se préoccuper des dégâts ou des souffrances qui pourraient en résulter.

Un des principaux objectifs de Sombrecape est de découvrir de nouveaux monstres et sources de magie. Après des millénaires d'existence, peu de ces deux choses sont vraiment nouvelles pour lui. En attendant ces moments délicieux, il s'occupe en manipulant les événements et la politique au mieux de ses intérêts.

Mirt

Humain, Gue8/Rou5 : FP 13 ; TA M (humain) ; DV 8d10+24 plus 5d6+15 ; pv 108 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 18) ; Att *épée tueuse de créatures artificielles +2* (+16/+11/+6, 1d8+8, 17-20), *dague de froid +1* (+14, 1d4+3, 19-20) ; SA attaque sournoise (+3d6) ; Part esquive instinctive, esquive totale, pièges ; AL CB ; JS Réf +10, Vig +10, Vol +9 ; For 18, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 18, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +7, Connaissances (Eauprofonde) +7, Connaissances (histoire d'Eauprofonde) +7, Déplacement silencieux +8, Détection +5, Diplomatie +11, Dressage +8, Équitation (cheval) +11, Escalade +11, Estimation +6, Intimidation +7, Natation +10, Perception auditive +7, Profession (joueur, marin, pêcheur) +9, Psychologie +9, Représentation (jonglerie) +3, Saut +11 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (épée longue), Combat à deux armes, Combat en aveugle, Endurance, Épées jumelles, Prestige (15), Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Volonté de fer.

Possessions : chemise de mimétisme en mithral +4, épée tueuse de créatures artificielles +2, dague de froid +1, anneau de régénération, charme antipoison, amulette de Seigneur (agit comme une *amulette d'antidétection*, autorise l'accès aux parties d'Eauprofonde gardées magiquement), *casque de Seigneur* (transforme la voix et agit comme un *anneau de barrière mentale*), *robe de Seigneur* (modifie l'apparence du porteur pour le rendre identique aux autres Seigneurs d'Eauprofonde).

Mirt est un gredin âgé, ventripotent et au souffle court, soupçonné (à raison) d'être un des Seigneurs d'Eauprofonde. Mirt l'Usurier a fait fortune dans Montprofond après une carrière de général mercenaire haute en couleurs. Sous le nom de Mirt le Sans-pitié et le Vieux loup, il s'est fait beaucoup d'ennemis au cours des escarmouches qu'il a disputées contre l'Amn, Téthyr et Calimshan. Sa carrière d'aventurier lui a également valu quelques bons amis, notamment Durnan.

Plus d'un de ses adversaire sous-estime l'agilité et la discrétion de Mirt car ils ne le voient que grondant, éméché et vaniteux lors de ses apparitions publiques. Pourtant, seul un étranger à Eauprofonde peut sous-estimer le jugement astucieux et perspicace que porte Mirt sur les gens. Ces qualités l'ont rendu bien plus riche en tant qu'investisseur dans des entreprises commerciales qu'il ne l'a jamais été en tant qu'épée à louer ou qu'aventurier chasseur de trésors.

Mirt n'est pas seulement un Seigneur d'Eauprofonde, c'est aussi un Ménestrel. Il cache un cœur d'or sous sa vantardise, aime les chevaux et les bagarres d'auberge. Il veut quitter Faerûn plus qu'il ne veut se l'avouer et le long récit de ses aventures semble indiquer qu'il pourrait bien le faire.

Elaith « Le Serpent » Craulnober

Mâle elfe de la lune, Gue3/Mag9 : FP 12 TA M (elfe) ; DV 3d10+6 plus 9d4+18 ; pv 63 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 14) ; Att épée longue de maître (+10/+5, 1d8+3, 19-20), *dague +2* (+11, 1d4+3, 19-20),

Illustration de Sam Wood

dague +2 (+13/+8 distance, 1d4+5, 19-20) ; Part caractéristiques raciale d'elfe de la lune, vision nocturne ; AL NM ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +10 ; For 17, Dex 18, Con 15, Int 16, Sag 16, Cha 17.

Compétences et dons : Acrobaties +7, Concentration +5, Connaissance des sorts +6, Connaissances (Eauprofonde) +6, Connaissances (histoire d'Eauprofonde) +6, Détection +8, Discrétion +14, Équilibre +7, Équitation (cheval) +7, Escalade +6, Fouille +8, Maitrise des cordes +7, Natation +6, Perception auditive +8, Profession (brasseur) +6, Psychologie +6, Saut +6, Sens de l'orientation +6 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (épée longue), Augmentation d'intensité, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Botte secrète (dague), Écriture de parchemins, Épées jumelles, Science de l'initiative.

Particularités. Caractéristiques raciales d'elfe de la lune : bonus racial de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement, bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive, immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil.

Sorts de magicien par jour : 4/5/5/4/2/1. DD de base = 13 + niveau du sort. Niveau 0 – tous ; niveau 1 – *bouclier, compréhension des langages, corde animée, coup au but, feuille morte, identification, mains brûlantes, projectile magique, sommeil* ; niveau 2 – *déblocage, endurance, grâce féline, image miroir, invisibilité, résistance aux énergies destructives, ténèbres, toile d'araignée, vision dans le noir* ; niveau 3 – *boule de feu, dissipation de la magie, éclair, vol* ; niveau 4 – *porte dimensionnelle* ; niveau 5 – *cône de froid.* Elaith préfère sacrifier ses sorts de haut niveau pour préparer des sorts de *boule de feu* et d'*éclair* avec le don Augmentation d'intensité.

Possessions : anneau de protection +2, anneau du bélier (25 charges), *bracelets d'armure +2, cape d'elfe, dague +2*, épée longue de maître. La rumeur veut qu'Elaith a caché d'autres objets magiques et de grosses sommes d'argent un peu partout dans Eauprofonde, y compris la *lame de lune* de sa famille (un héritage elfique et une épée magique aux multiples pouvoirs).

Originaire d'une famille noble d'Éternelle-rencontre, Elaith était le dernier de sa lignée lorsqu'il reçut la *lame de lune* familiale. L'arme le rejeta mais lui laissa la vie sauve. Désespéré, il rejoignit Eauprofonde et n'est jamais retourné à Éternelle-rencontre depuis ce jour.

Arrivé sur le continent, Elaith se comporta avec la colère froide et l'humeur de glace que la *lame de lune* avait senties en lui. Uniquement intéressé par ses profits et sa survie, Elaith s'est taillé une solide réputation dans la cité des splendeurs. On raconte dans les auberges qu'il aurait conduit plusieurs expéditions dont il serait le seul à être revenu.

Elaith a récemment été blessé par une lame empoisonnée alors qu'il tentait de récupérer un artefact elfe des Chevaliers de l'écu. Alors qu'il mourait, ses pensées se sont tournées vers sa fille Azariah et sur ce qu'il lui arriverait s'il mourait. Cette tournure d'esprit altruiste réveilla le pouvoir de sa *lame de lune*, qui le soigna. Depuis ce jour, il garde sa *lame de lune* en lieux sûrs jusqu'à ce que sa fille soit prête à la réclamer. S'il est toujours impitoyable et mauvais, il évite les situations trop dangereuses pour sa vie, préférant engager des aventuriers pour faire le sale boulot. Ses contacts à tous les niveaux de la société aquafondienne l'avertissent de tout événement anormal.

Illustration de Matt Wilson



Elaith Craulnober

La frontière sauvage

Capitale : aucune
Population : 564 480 (humains 55%, orques 20%, nains 5%, demi-elfes 5%, elfes 4%, demi-orques 4%, halfelins 4%, gnomes 2%)
Gouvernement : cités franches, tribus et clans
Religions : presque toutes
Importations : épices, livres, mineurs, objets manufacturés, objets magiques, poteries
Exportations : bois, fourrures, gemmes, mercenaires, métaux précieux, objets en cuir
Alignement : tous

La Frontière sauvage comprend les terres au nord du fleuve Delimbiyr qui ne font pas partie de la Haute-Forêt, des Marches d'argent, de la Côte des épées septentrionale ou d'Eauprofonde.

Comparées aux terres du sud relativement dégagées, la Frontière sauvage est plutôt constituée de montagnes abruptes et de forêts vierges. Les races non humaines y ont toujours une grande influence et de vastes régions n'ont jamais vu d'homme passer. Les elfes et les nains qui occupaient cette terre avant les humains y font toujours sentir leur présence – dans les chants, les habitudes, les noms de lieux... et dans les faits.

De nombreux elfes et demi-elfes restent dans le Nord plutôt que de se retirer à Éternelle-rencontre. Les nains, eux, réclament leurs anciens royaumes.

Et les orques, Comme les gens du Nord ont l'habitude de dire : « les orques sont toujours avec nous ». Des siècles d'assauts menés à partir de l'Épine dorsale du monde ne permettent pas de prévoir un quelconque changement à cet état de fait.

Vie et société

La Frontière sauvage est une jungle de cités franches, de camps armés de mineurs, de comptoirs marchands, d'états libres férocement indépendants et de tribus nomades barbares. C'est une étendue inapprivoisée, peu touchée par l'installation des humains, refuge de maraudeurs sanguinaires et de terribles bêtes qui peuvent fondre sur des habitations sans crier gare. Tous ceux qui le peuvent vont et viennent armés, même lorsqu'ils sont en vue des murs des cités ou de leurs palissades.

Les frontaliers sont alertes, sérieux et indépendants. La plupart ne sont inféodés à aucun seigneur et prisent le style de vie « à la dure ». Les terres du Nord forgent un tempérament d'acier. Les conforts, vanités et décadences des cités du Sud n'ont pas de place au cœur de cette froide et dure contrée.

Alors que certains colons viennent en ces terres à la recherche d'un territoire qu'ils pourront s'attribuer, la plupart sont attirés par l'abondance de la frontière – fourrures de valeur, grandes forêts et riches minerais sous les montagnes enneigées. Les minerais et le bois descendent les vastes rivières de la région vers les cités de la Côte des épées, ou suivent la Route noire des Zhents à travers l'Anauroch pour rejoindre la Mer de lune (et les Vaux).

Caractéristiques géographiques principales

Quelques-uns des terrains parmi les plus accidentés et difficiles de Faerûn se trouvent dans cette région à l'ouest de l'Anauroch. Les vallées suivant le cours des fleuves et rivières offrent d'avancer pas à pas vers les montagnes enneigées et les forêts qui semblent sans fin. Durant l'hiver, les blizzards qui peuvent durer plusieurs semaines interdisent tout voyage sur plusieurs centaines de kilomètres. L'arrivée du printemps transforme les cours d'eau en torrents glacials et destructeurs, infranchissables pour quiconque dépourvu d'ailes ou de magie.

Épine dorsale du monde : pour les Faerûniens, l'Épine dorsale du monde est simplement un mur infranchissable et sans limite de hautes montagnes gelées, qui marque l'ultime frontière. Au-delà s'étend la Mer de glace sans fin, une mugissante plaine de glace embrumée sur laquelle rien ne peut survivre, et qui mène en fin de compte au pays des dieux.

Les citoyens de Scornubel ont tout simplement baptisé cette zone le Mur. La propension qu'ont les monstres vivant dans ces pics à descendre attaquer les terres en aval, fait que les zones forestières et les chaos rocheux aux pieds de l'Épine dorsale du monde sont relativement peu habités, même si les plus courageuses et belliqueuses des tribus barbares rodent ici.

Valbise et d'autres lieux très prisés par les mineurs, connus sous le nom de Gelointain, s'étirent au-delà de la partie occidentale du Mur. Les rares routes qui y mènent impliquent de grimper ou de voler. Les flancs de l'Épine dorsale du monde sont occupés par des géants des collines. Les pics comme les vallées gelées abritent des géants du givre, des dragons blancs et des yetis. Ceux qui sont décidés à atteindre Gelointain doivent survivre à de nombreux et périlleux combats au travers des domaines nains abandonnés qui, pour certains, conduisent sous la chaîne de montagnes. C'est sans compter les tribus de géants, d'orques, de gobelins, de hobgobelins et de gobelours qui revendiquent ces domaines nains comme leur maison, sans oublier ces choses qui rampent dans les niveaux les plus obscures des mines.

Fleuve Dessarin : ce grand fleuve creuse son lit au travers des difficiles collines du centre pour les transformer en une douce vallée. Reliant Eauprofonde à Yartar et Lunargent, il constitue l'axe principal du commerce de la région.

Landes éternelles : il s'agit là d'une région de minuscules collines boueuses à perte de vue, d'arêtes rocheuses et de petits pics, cachant des filons de minerais de valeur. Connues pour abriter des bandes de trolls, peu d'humains se sont essayés à l'apprivoiser malgré le fait qu'elle serait idéale pour l'élevage de moutons ou la prospection.

Dans un passé récent les géants venus des landes gelées situées au nord de l'Épine dorsale du monde se sont installés dans ces terres hostiles. La plupart sont de sauvages géants des collines, plutôt que des ogres ayant trop grandi. Les citoyens de Nesmé, et tous les aventuriers qu'ils ont pu recruter, sont trop occupés avec le déplacement de trolls qu'a occasionné cette migration, pour s'occuper des troubles que causent les géants.

Pics gris : cette chaîne montagneuse sépare les Terres déchues de la vallée du fleuve Delimbiyr. Elle est ainsi nommée à cause des géants de pierre à la peau grise qu'elle abrite, dont certains sont assez intelligents pour ne pas attaquer tous les voyageurs à portée de vue. Les Pics gris offrent aussi un climat hostile, des camps de gobelins, un nombre important de jeunes dragons, et de conséquentes meutes de worgs dirigées par des chefs barghests alliés aux gobelins.

Terres déchues : une ligne de terres accidentées bordant la partie occidentale de l'Anauroch brille encore de l'énergie magique laissée par la chute de Nétheril. Il ne fait aucun doute que l'Anauroch va coloniser cette région si le Grand désert continue à s'étendre pendant une bonne centaine d'années.

Les Terres déchues servent de refuge à des êtres monstrueux qui ne veulent pas être dérangés, y compris un gigantesque tyrannœil qui réalise des croisements entre des tyrannœils et les différents ennemis qu'il capture. Des phaerimms renégats rodent ici aussi.

Sites importants

Le désert en lui-même est la principale caractéristique de la région. Son climat et son terrain sont plus dangereux que les monstres et son étendue permet d'isoler les villes lointaines et les colonies de tout sauf des plus déterminés des voyageurs.

Eauforte (grande ville, 8 137 habitants) : construite à l'origine par un maître-artisan nain pour ses amis elfes, cette plaisante et prospère cité d'humains et de demi-elfes offre une halte bien défendue pour les caravanes et les convois fluviaux. Marchands et voyageurs qui y passent, y reviennent généralement pour s'y installer. Le commerce allant et venant de Llorkh fait la richesse des plus gros négociants de la ville, tant et si bien que les agents du Zentharim basés à Llorkh préparent des plans pour corrompre la cité.

Llorkh (ville importante, 3 051 habitants) : située à l'extrémité ouest de la Route noire qui traverse l'Anauroch, Llorkh est une halte importante pour les Zhents. En plus des troupes zhents, le maire Geildarr (humain CM, Mag 7/Dév3 de Cyric) commande une armée de trois cent robes pourpres, comme gardes personnels. Cette force armée protège la ville contre les orques, les aventuriers et les citadins qui n'apprécient pas les lois répressives zhents.

Les barbares uthgardts

Les barbares uthgardts sont des hommes aux cheveux noirs et aux yeux bleus, divisés en dix clans majeurs. Certains sillonnent le Nord comme des nomades alors que d'autres se sont sédentarisés. Les Uthgardts sont rattachés aux nordiques de Ruathym et parlent un dialecte de l'illuskan. Ils n'apprécient pas trop les gens du Sud et les peuples civilisés.

Les Uthgardts vénèrent généralement Uthgar, leur divinité patronne. Chaque tribu est caractérisée par un animal totem qui représente l'aspect d'Uthgar qu'elle révère le plus, un tumulus ancestral qui abrite la magie sacrée et les esprits, ainsi qu'un ennemi rituel que les rôdeurs de la tribu choisissent comme ennemi juré. Toutes les tribus haïssent les orques à tel point qu'ils s'allient souvent avec des étrangers pour les combattre. Aucun Uthgardt ne coupera délibérément un arbre vivant.

Tribu de l'Arbre fantôme : après de tumultueuses années de conflits, la tribu s'est officiellement déclarée protectrice de Grand-Père Arbre. Ils n'ont, depuis, plus aucun problème avec les habitants de la Haute-Forêt qui respectent ce vénérable feuillu. *Tumulus ancestral :* Grand-Père Arbre. *Ennemi rituel :* les morts-vivants maléfiques.

Tribu de l'Élan : cette tribu arpente les Landes éternelles et les terres à proximité du fleuve Dessarin. Ils ne sont pas plus que de simples bandits. Beaucoup ont abandonné le culte d'Uthgar au profit de celui de Talos. *Tumulus ancestral :* Rochafeu. *Ennemi rituel :* une ancienne civilisation septentrionale.

Tribu du Corbeau : la plus traditionnelle des tribus, les Corbeaux volent à la bataille (le plus souvent contre des caravanes), chevauchant des corbeaux géants. *Tumulus ancestral :* Rocher du corbeau. *Ennemi rituel :* la tribu du Griffon, les marchands et les prêtres étrangers.

Tribu du Grand dragon : il y a quelques années, un groupe d'aventuriers tua la créature draconique bienveillante qui dirigeait la tribu du Grand dragon. La tribu conserva son unité grâce à ses chefs et au fait que le Grand dragon semblait toujours la protéger, comme en témoignent les armures d'écailles magiques qui apparurent un matin à l'extérieur des tentes des deux chefs de la tribu. *Tumulus ancestral :* Caverne du Grand dragon. *Ennemi rituel :* les créatures maléfiques.

Tribu du Griffon : reportez-vous à la description du Nid du griffon, **page 153**. *Tumulus ancestral :* Blanc étincelant. *Ennemi rituel :* les cités septentrionales.

Tribu du Lion noir : les Lions noirs ont trahi les traditions uthgardts et se sont installés près du site sacré du Puits de Béorunna. La majorité de la tribu a abandonné le culte d'Uthgar et adore à présent Heaum, Ilmater, Torm et Tyr. *Tumulus ancestral :* Puits de Béorunna. *Ennemi rituel :* barbares de la toundra.

Tribu du Loup gris : les Loups gris sont des lycanthropes, se transformant en loup durant la pleine lune. Ceux qui abandonnent la tribu pour en rejoindre une autre, perdent cette malédiction après un an d'initiation aux voies d'un autre animal totem uthgardt. *Tumulus ancestral :* Rocher du corbeau. *Ennemi rituel :* les orques.

Tribu du Poney céleste : c'est la plus active des tribus uthgardts. Elle est fanatiquement dévouée à Tempus, l'allié d'Uthgar. *Tumulus ancestral :* Pierre unique. *Ennemi rituel :* les orques.

Tribu du Monstre-Tonnerre : installée à proximité de la Haute-Forêt, cette tribu est de loin la plus civilisée, même si elle ne dispose d'aucune exploitation agricole. Son animal totem est un dinosaure géant. *Tumulus ancestral :* Tumulus de Morgur. *Ennemi rituel :* les loups.

Tribu du Tigre rouge : cette petite tribu de trappeurs, basée non loin Puits de Béorunna, tire sa fierté du fait de chasser uniquement à l'aide de « griffes de tigre », des dagues qui se résument à trois griffes de pierre. *Tumulus ancestral :* Puits de Béorunna. *Ennemi rituel :* la tribu de l'Ours bleu (à présent disparue).

Nid du griffon (grande ville, 6 713 habitants) : Kralgar Mordeur d'os (humain NM, Bbr5/Guc6), l'organisateur en Uthgardt de la colonisation du Nid du griffon, rêve d'écraser une cité fortifiée sous la lame de sa horde barbare et de la diriger en maître absolu. Il n'a pas encore fait son choix mais Eauprofonde, Everlund ou Padhiver seraient parfaitement à son goût.

En se préparant pour sa guerre de conquête, Kralgar a créé la colonie la plus prospère et la mieux organisée de toutes les terres uthgardts. Contrairement à d'autres tribus, celle du Griffon est encline au contact avec les étrangers, particulièrement les aventuriers qui peuvent enseigner des ruses contre les combattants civilisés. Kralgar peut éventuellement réaliser son rêve en construisant autour de son domaine un immense mur et en s'en proclamant lui-même seigneur, depuis que le Nid du griffon est au moins l'égal de la plupart des petites cités du Nord.

Histoire de la région

Hors des brumes d'âges depuis longtemps révolus, émergent trois grands royaumes elfiques : Illefarn, où se trouve actuellement Eauprofonde ; Miyeritar, où s'étend la Haute lande ; et Eaerlann, qui suit le fleuve Delimbiyr. Sous les Montagnes Nétheres, Rauvin et Ruathym, la Haute glace et les vallées toutes proches, se trouvait jadis le royaume nain de Delzoun. Pendant des milliers d'années ces terres résistèrent face aux hordes de gobelins, d'orques et de choses pires encore qui erraient dans les étendues sauvages et froides ou dans les cruelles montagnes délaissées par les elfes ou les nains.

Des milliers d'années avant la création du Calendrier des Vaux, des bandes d'humains barbares migrèrent vers le Nord longeant la Côte des épées et établirent leurs propres royaumes. Alors que cette nouvelle menace contre les terres elfiques se renforçait, les elfes se retournèrent les uns contre les autres dans la légendaire Guerre de la couronne. Miyeritar fut détruite par une terrible magie qui éradiqua tous les elfes du royaume, laissant derrière elle seulement la Haute lande. Les elfes d'Illefarn furent maudits par Corellon Larethian et bannis en Outreterre, devenant les drows au pigment d'ébène.

À l'est de ces terres elfiques, le long des côtes de ce qui est à présent la Mer étroite, l'empire humain de Nétheril émergea et grandit en puissance. Les archimages de Nétheril dominèrent le nord-est de Faerûn jusqu'à la catastrophique chute de leur royaume, approximativement, trois cents ans avant la naissance de la Pierre levée dans les Vaux. Les Nétherisses fuyant l'avancée du désert sur ce qui fut autrefois leur terre promise, ainsi que les malédictions magiques l'accompagnant, se sont enfuis dans tous les coins de Faerûn. Beaucoup d'entre eux se dirigèrent alors vers le Nord. Leur installation fut à l'origine de cités comme Everlund, Eauforte et Sundabar.

Le royaume nain de Delzoun tomba peu après Nétheril, submergé par la plus grande horde d'orques jamais vue de toute l'histoire du Nord. Puis les elfes du Nord commencèrent à se retirer vers Éternelle Rencontre, abandonnant leurs splendides cités et leurs places magiques. Pour compléter la chute des grands royaumes du Nord, les démons envahirent Ascalhorn et le transformèrent en Fort des portes de l'enfer, précipitant le déclin final d'Eaerlann.

Pendant ce temps, l'afflux constant de colons humains le long de la Côte des épées amena à la fondation d'une communauté autour de la demeure de Nimoar, qui donna en grandissant Eauprofonde. Ses habitants et d'autres jeunes colons humains se battirent contre les monstrueux autochtones durant les première et seconde guerres contre les trolls. Les nouvelles colonies humaines domptant année après année la nature environnante, les cités et les fermes grossirent là où de simples palissades et forêts s'élevaient jadis.

Durant les dix dernières années, la cité de Lunargent est devenue la capitale des Marches d'Argent, un nouveau royaume composé de nains, d'elfes et d'humains. Les nains ont quant à eux repris Castelmithral, une des plus grandes places naines et ont chassé les orques hors de la Citadelle des flèches, rebaptisée depuis la citadelle de Felbarr. Les elfes des bois de la Haute-Forêt se sont également unis pour repousser les orques de leurs terres. Le Nord change. Les forces obscures et les monstres puissants de la Frontière sauvage n'aiment pas ce qu'ils voient. Une grande tempête couve sous ces terres.

Rumeurs et intrigues

En plus de la constante menace posée par la multitude de monstres de la Frontière sauvage, des périls plus insidieux apparaissent : le Zhentarim cherche à étendre son influence à l'ouest de Llorkh. L'Association des krakens, une organisation d'espions, d'assassins et de sinistres négociants en information et savoir impie est bien implantée à Luskan et quelques autres cités côtières. Elle rêve de corrompre les villes à l'intérieur des terres comme Yartar, le long de la vallée du Dessarin. La Confrérie des arcanes de Luskan conteste l'influence des Seigneurs d'Eauprofonde sur la région.

Justice barbare : un Uthgardt de la tribu du Lion noir tombe dans les bras des PJ alors qu'il s'évertue d'échapper à un petit groupe de guerriers. Le fugitif est un jeune chasseur du nom de Thurvald qui prétend être accusé d'un crime qu'il n'a pas commis : le meurtre du chaman Bogohardt au Puits de Béorunna. Ses poursuivants, bien sûr, affirment qu'il est coupable. Si les PJ choisissent de protéger Thurvald, les chasseurs sont en sous-nombre par rapport à eux et peuvent être repoussés après un dur affrontement. Ils reviennent en force par la suite et jugent Thurvald ainsi que les PJ, où qu'ils aillent, même dans la cité de Lunargent.

Les PJ peuvent simplement ignorer Thurvald et le laisser à ses poursuivants... mais il est vraiment innocent. Pour dire vrai, Thurvald est un métamorphe (un léopard des neiges). Bien que sa tribu se doute de quelque chose, seuls les adeptes du Sang noir en ont vraiment conscience. C'est pour cela qu'ils ont tenté de le recruter, mais Thurvald a préféré refuser. Ils ont donc tué le chaman de la tribu et fait porter le chapeau au jeune métamorphe. Leur plan consiste à laisser la tribu appliquer ses lois et à sauver le jeune barbare juste avant qu'il ne soit tué.

Thurvald sait qu'il s'agit d'un coup monté contre lui et que les deux adorateurs de Malar en sont responsables. Pour prouver son innocence, les PJ doivent retrouver les véritables meurtriers et les faire avouer.

Opportunité exceptionnelle : Taern Lamecornue, le nouveau Haut Mage de Lunargent perçoit l'arrivée de géants dans la Haute lande comme une chance de pacifier la bordure occidentale des Marches d'argent. Lunargent cherche des agents capables d'aller dans la Lande, d'identifier les plus honnêtes et les plus puissants des géants de cette région et de les contacter pour former une alliance et réduire ainsi la menace qu'ils représentent pour Lunargent et Nesmé à l'ouest.



Gerti Orelsdottr

Illustration de Sam Wood

Gerti Orelsdottr

Femelle géant du givre, Prê5 d'Aurile/Lru4 : FP 18 ; TA G (géant, froid) ; DV 14d8+70 plus 5d8+25 plus 1d8+5 ; pv 190 ; Init +0 ; VD 12 ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; Att grande hache géante (+21/+16/+3, 2d8+13, 20/x3), rocher (+13/+8/+3 distance, 2d6+9) ; Esp 1,5 x 1,5 m ; All 3 m ; AS intimidation

des morts-vivants (5 fois par jour), jet de rochers (facteur de portée : 36 m) ; Part avantage de niveau épique, créature du froid, réception de rocher, vision dans le noir (portée 18 m) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +20, Vol +13 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Artisanat (sculpture) +16, Concentration +9, Connaissance des sorts +9, Connaissances (religion) +3, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion -4, Escalade +13, Premiers secours +6, Saut +13 ; Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Inscription de runes, Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat (sculpture)).

Particularité. Avantage de niveau épique : trois niveaux effectifs de lanceur de runes (inclus dans le total ci-dessus).

Sorts de prêtre par jour : 6/6/6/5/3/2. DD de base = 13 + niveau du sort. Domaines : Mal (lance les sorts du Mal comme un prêtre de niveau 10), Tempête (résistance à l'électricité 5).

Possessions : bottes de rapidité, bracelets d'armure +4, broche de thaumaturgie (agit comme une *perle de thaumaturgie*, niveau 5), collier runique (avec 4 runes de *soins intensifs* et 2 runes de *rappel à la vie*).

Fille du jarl Orel Main Grise, Gerti est une adoratrice d'Aurile. Son père n'ayant pas de fils, elle héritera du commandement de la tribu à sa mort. Sa force et ses relations l'aideront alors à garder le contrôle. C'est une puissante prêtresse qui jouit du soutien des tribus voisines depuis qu'elle apprend à leurs prêtres la magie des runes.

Gerti utilise ses runes pour garder les défilés étroits qui conduisent aux cavernes de sa tribu, situées dans l'Épine dorsale du monde. Elle y recoure également pour créer des objets de guérison pour ses guerriers et chasseurs, et pour protéger les trésors de la tribu. En raison de sa sagesse et de ses talents de négociatrice, elle est demandée pour arbitrer les conflits entre les tribus. Elle prêche que les géants du givre sont les élus d'Aurile, car parmi les créatures qui prospèrent dans le froid, eux seuls ont les mains et l'esprit pour dominer au service de la Fille du gel.

Main Grise est vieux et va probablement mourir dans un an ou deux. Quand Gerti se parera du manteau du pouvoir, elle organisera sûrement plus de raids sur les terres en aval et tentera un grand sort collectif avec les prêtres des autres tribus de géants du givre pour apporter un hiver ravageur sur les contrées voisines. Gerti est une chef capable qui n'est pas hostile à l'idée de s'allier avec d'autres espèces de géants si elle pense que cela peut servir ses besoins et ceux d'Aurile.

La Haute-Forêt

Capitale : aucune
Population : 29 088 (elfes 52%, gnolls 12%, centaures 10%, orques 10%, humains 6%, demi-elfes 4%, demi-orques 3%, halfelins 2%)
Gouvernement : beaucoup de forces en compétition
Religions : Corellon Larethian, Eilistraée, Malar, Mailikki, Shiallia, Silvanus, Vhaeraun
Importations : armes, armures, aventuriers, nourriture
Exportations : artéfacts anciens
Alignement : tous neutres et chaotiques

La Haute-Forêt est un vestige des premiers jours du monde, d'une époque où les elfes, les géants et les dragons régnaient sur un continent couvert de végétation. La forêt est un refuge pour toutes les races sylvestres, y compris les aarakocras, centaures, drows (dont les adorateurs de Vhaeraun et d'Eilistraée vivant à la surface, et les adorateurs de Lolth vivant dans l'Outreterre), gnolls, gnomes, hybsils, elfes de la lune, pixies, satyres, sylvaniens et elfes sauvages.

Le peu d'humain qui vit ou qui voyage dans la forêt est druide, rôdeur, membre des Ménestrels ou aventurier habitué à survivre dans un environnement où il n'est pas forcément le bienvenu. Les druides disent que la forêt est sous la protection d'Eldath et de Mailikki. Si c'est exact, cela explique comment la Haute-Forêt a résisté aux haches des bûcherons.

La forêt est trop grande pour être entièrement dirigée par un groupe unique. À présent, les plus puissants dans la forêt sont les sylvaniens, les elfes des bois et les centaures.

Vie et société

Les non-humains, druides, rôdeurs et aventuriers de la Haute-Forêt vivent dans un univers en parfaite autarcie. Les caravanes marchandes d'Eauprofonde ou de la Mer de lune voyagent d'Eauforte, Sécombre ou Everlund, des cités humaines au bord de la fameuse forêt, mais cette dernière n'a besoin de rien que le monde extérieur pourrait lui offrir.

Les habitants de la Haute-Forêt vivent de la chasse. Certains cultivent les herbes, les champignons et toutes autres plantes à même de pousser sous les frondaisons ou dans des clairières naturelles. Les diverses races chassent des animaux et récoltent des plantes qui leur sont propres – la vie nomade des différents clans et tribus empêche l'épuisement des ressources tout comme l'assolement conserve la richesse des terres cultivées.

De nombreuses races et factions d'alignements et d'intérêts divergents occupent la forêt. Des escarmouches de petite envergure les opposent fréquemment. Les conflits à grande échelle n'arrivent que lorsqu'un camp ou un autre est assez motivé pour traquer son adversaire en terrain difficile ou dépenser un fort potentiel en magie ou en vie pour soutenir une véritable bataille. Les différentes races ont des zones d'influence au cœur de la forêt, mais peu se donnent du mal pour contrôler complètement un territoire donné sur le long terme.

Pour le moment, les groupes actifs les plus combatifs de la forêt sont les elfes des bois qui cherchent à exterminer les orques se déversant continuellement de

où marchent les dieux

Les profondeurs de la Haute-Forêt sont dangereuses, mystérieuses et, d'un certain point de vue féeriques ou décalées. Il n'y a pas juste la malfaisance, de la magie noire, le mauvais œil et la météo hostile mais aussi de « bons » mystères.

Les divinités de la nature, des choses sauvages et de la croissance semblent éveillées et vivantes ici. Leur pouvoir est si fort que des druides y sont parfois appelés par des visions oniriques de bosquets cachés au plus profond de l'obscurité. Les mystères s'épaississent au cœur des brumes entourant les vieux arbres moussus et les clairières ensoleillées se trouvant au sud-ouest des Monts étoilés, le long des rives de la Course de la licorne.

Les bardes, tout comme le commun des mortels, croient que certaines divinités – de Lurue à Silvanus en passant par Mailikki et Eldath – visitent en personne cette rivière sous forme animale. C'est pour cette raison que le voyageur prudent hésite à nuire ou à être impoli vis-à-vis de n'importe quelle créature, de la limace au serpent en passant par le cerf ou le faisan, qu'il pourrait rencontrer en « longeant la Course ».

Ceux qui s'aventurent à remonter la rivière disent que la région s'accidente et se fissure, les arbres formant des voûtes et presque des cavernes, mais que la Course passe doucement au travers formant de larges boucles et des courbes creusant des falaises et de profondes gorges.

Ces dernières sont les légendaires Sœurs, et ceux qui les ont admirées jurent que c'est l'endroit le plus beau de tout Faerûn.

La rivière, en ce lieu, descend des Monts étoilés, grossie par les affluents qui passent par les Sœurs, au fil des cascades et chutes d'eau. La bruine qu'elles provoquent, ainsi que les nombreuses pièces d'eau, entretiennent une végétation luxuriante. Le long des falaises et sur les hauts plateaux autour des cascades, habitent les centaures, farfadets, pixies, naïades, les néréides et les sylphes. Les dryades habitent les arbres de part et d'autre des rives de la Course aux pieds des Sœurs et il y a des preuves qu'elles servent de sentinelles, avertissant en amont l'approche d'intrus.

Ceux qui sont attirés ou marqués d'une façon invisible par la faveur d'une ou plusieurs divinités de la nature sont autorisés à venir en toute sécurité et les créatures des Sœurs ne se cachent pas ou ne fuient pas non plus ces élus. Voir la lune monter au-dessus des Sœurs, et, dans sa lueur, apercevoir une licorne au sommet d'une falaise, est considéré comme une bénédiction de Mailikki et un signe de bonne fortune pour l'intéressé.

l'Épine dorsale du monde et qui ne connaissent pas d'autre voie que la violence. Les sylvaniens dominent l'extrémité nord de la forêt et les tieffelins et demi-fiélons elfes de la maison Dlardrageth se réfugient souvent dans des ruines souterraines, non loin des Montagnes Nétheres.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

La Haute-Forêt couvre une superficie d'approximativement cinq cent cinquante kilomètres de long d'est en ouest et du nord au sud.

Bois sanguinaire : un anneau de chênes blancs entoure cette colline mystérieuse dans la partie orientale de la Haute-Forêt. À l'intérieur du cercle de chênes blafards s'élève un autre épais anneau de bois sombre et pétrifié. Au cœur des anneaux, la broussaille épaisse et les arbres normaux sont mélangés avec les arbres minéralisés, poussant tous sur un sol rougeâtre.

Ceux qui cheminent à l'orée du Bois sanguinaire ont estimé qu'il ne fait que six kilomètres de circonférence. Ceux, par contre, qui entrent dans le Bois, affirment qu'il s'agrandit à mesure qu'on s'y enfonce plus profondément au cœur des anneaux, donnant apparemment sur plusieurs kilomètres de collines accidentées.

La seule rupture avec ce terrain cahoteux se trouve tout au centre, où les restes du dieu Karsus perdurent sous la forme d'une simple butte de pierres rouges, à la base d'une haute colline.

Un cercle de magie chaotique émane de la butte, contenu par l'anneau des sentinelles végétales. Des aberrations qui ont été éradiquées de la surface de Faerûn semblent trouver refuge dans le Bois sanguinaire, hantant ses terres torturées, mais incapables de franchir l'anneau de chênes blancs.

Le « mageclimat », l'effet surnaturel propre au Bois sanguinaire, s'en prend occasionnellement à la Haute-Forêt et ses habitants. Il s'accompagne de phénomènes étranges, allant de flocons de neige écarlates ayant l'odeur du sang à des pluies de boules de feu.

Course de la licorne : descendant des Monts étoilés à travers la Haute-Forêt vers la vallée du fleuve Delimbiyr, la Course de la licorne est connue pour sa centaine de cascades, les remous de ses rapides, les communautés féeriques qui ont migré le long de ses rives et occasionnellement la vision des créatures qui ont donné leurs noms à la rivière.

Grand-Père Arbre : les barbares d'Uthgardt, les druides, les elfes des bois et les autres habitants non mauvais de la Haute-Forêt tiennent ce prodigieux chêne pour sacré. Les barbares d'Uthgardt de la tribu de l'Arbre fantôme le protègent, bien qu'il puisse assurer sa propre défense grâce à sa puissante magie. Un effet similaire à un sort permanent de *consécration* couvre une superficie de près de quatre kilomètres carrés, sous l'ombre du feuillage de Grand-Père Arbre. Les adorateurs de Mailikki, Silvanus, Lurue et d'autres divinités de la nature bénéficient des effets du sort *bénédiction* tant qu'ils sont dans cette zone.

Monts étoilés : ces montagnes élevées au cœur de la Haute-Forêt ont été un lieu de légende et de mystère pour les humains du Nord pendant des siècles. Elles s'élèvent, hautes parmi les arbres, leurs sommets en général perdus dans les nuages. Les ménestrels et les forestiers racontent de folles histoires depuis que les humains ont posé leur regard sur leurs pentes lointaines et se sont demandé à qui (ou à quoi) peut bien appartenir cette tanière.

Les Monts étoilés furent ainsi nommés à cause des étoiles du ciel nordique, par les elfes du défunt royaume d'Eaerlann. Les noms d'Y'tellarien ou « Pic lointain » en langage humain, Y'landrothiel ou « Mont voyageur », ou N'landorshien ou « Pic ombreux », sont encore usités aujourd'hui, tout autant que des noms humains plus récents pour les monts avoisinants : la Colline du barde, Cornechasseur ou Mont-Vision. Ces noms sont des allusions à un certain savoir perdu des elfes concernant ces pics.

Les régions très boisées du nord des Monts étoilés, sont plates et unies alors que les régions au sud sont chaotiques, brisées par des arêtes et des ravines. La Course de la licorne et la rivière Sangcerf prennent source dans ces pics et les hautes vallées cachées au cœur de Monts étoilés. Le redoutable vent empêche toute créature moins puissante qu'un dragon de voler vers ces sommets, sauf les aarakocras qui semblent y arriver avec aisance.

Ces dernières années, Elaacrimalicros, un dracosire vert assez âgé, s'est éveillé dans son antre niché dans les hauteurs des Monts étoilés et a dévoré la plupart des aarakocras. Il aime aussi provoquer des éboulements sur les aventuriers qui s'introduisent dans son domaine, défendant ce dernier comme si de grands trésors reposaient dans le cœur des Monts étoilés.

Et c'est bien possible. Des aventuriers elfes rapportent que d'imposants cristaux (certains aussi grands qu'une chaumière humaine) s'élèvent sur les versants des Monts étoilés. Ils peuvent être des habitations ou des forteresses même si aucun ne semble habité. Tous ces cristaux créent une trame de reflets lumineux quand les rayons de la lune les touchent. Quand la lune est pleine, un petit mont en particulier (caché des observateurs hors des Monts étoilés) est couvert par un motif lumineux. Ces rayons de pleine lune sont réputés ouvrir un *portail* vers un autre plan ou d'avoir le pouvoir de ressusciter n'importe quelle créature allongée au centre d'un cercle de pierres dressées au sommet de ce pic caché.

Pics perdus : ces deux petites montagnes au coin nord-ouest de la forêt sont le refuge de centaures, de satyres et d'autres fées. Les Fontaines de la mémoire, logées sur un haut plateau, reflètent des images du passé au lieu de ce qui les entoure. Pour ce qu'on en sait, entrer dans l'eau pourrait permettre de retourner dans ce passé ou de se téléporter dans des lieux, au hasard.

SITES IMPORTANTS

Des humains peu habitués à la Haute-Forêt peuvent facilement errer pendant des semaines dans ses chemins tortueux, mourrant de faim ou de soif avant de trouver le lieu recherché.

Fort des portes de l'enfer : à l'époque du royaume d'Eaerlann, la cité d'Ascalhorn était une citadelle des elfes de la lune. Des réfugiés humains l'occupèrent après la chute de Nétheril. Plus tard les baatezus infiltrèrent Ascalhorn, prenant secrètement le contrôle des dirigeants et de la population jusqu'en 882 CV, quand plusieurs magiciens s'en aperçurent et invoquèrent des démons pour détruire les baatezus. Les fiélons démolirent la cité et les baatezus victorieux la transformèrent en ce qui est à présent le redouté Fort des portes de l'enfer. Pendant approximativement cinq cents ans, le Fort des portes de l'enfer donna à l'extrémité nord de la Haute-Forêt, sa mauvaise réputation.

En 1368 CV, après qu'un assaut des elfes ait affaibli les baatezus, les membres des Ménestrels usèrent d'une puissante magie pour détruire la ville, tuant la majorité des baatezus. Le grand chef sylvanien Turlang y entra pour sceller le passage et empêcher les démons restants de causer plus de dégâts. À présent, après nombre d'expéditions d'aventuriers ayant évité Turlang ou ayant marchandé leur passage, le cratère fumant que fut le Fort des portes de l'enfer semble pacifié.

Fort Olostin (village, 800 habitants) : ce village fortifié entre Everlund et Yartar abrite deux cents habitants permanents et étend sa protection à six cents autres bergers et fermiers humains. C'est le seul établissement permanent humain de taille significative dans la Haute-Forêt qui a perduré, grâce au strict respect des autochtones pour les divinités de ce bois.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Il y a longtemps, quand les elfes régnaient vraiment sur Faerûn, le royaume d'Eaerlann gardait une influence sur la Haute-Forêt. Eaerlann tomba en 882 CV quand Ascalhorn devint le Fort des portes de l'enfer. Peu de temps après, les elfes commencèrent à migrer hors de la Haute-Forêt, embarquant pour Éternelle-rencontre.

Alors que les elfes disparaissaient doucement, le grand sylvanien Turlang, rassembla avec prudence ses forces et prit le contrôle d'une bonne partie du nord de la Haute-Forêt, la zone la plus disputée, autant par les orques que par les démons et diables qui résidaient alors au Fort des portes de l'enfer. Les sylvaniens de Turlang ont graduellement repoussé les limites du bois, déplaçant les petits arbres autour du cratère des portes de l'enfer, reculant les anciennes et réelles frontières de la Haute-Forêt. Simultanément, la forêt s'est étendue de plusieurs kilomètres au nord en direction d'Everlund.

Ces dernières années, de nombreux elfes des bois partis pour Éternelle-rencontre ont rejoint Evereska par des *portails*, puis sont allés vers le nord-ouest pour rejoindre les elfes sauvages de la Haute-Forêt. Ils ne désirent pas moins que le rétablissement du royaume d'Eaerlann. Jusque-là, leurs efforts pour reprendre la forêt consistent à déterminer comment gérer les problèmes avec leurs compétences et leur magie elfe mais aussi à chasser les orques et les gnolls hors des bois.

D'autres elfes au cœur de la Haute-Forêt ont des intentions autrement plus belliqueuses. Dans l'ancien royaume d'Eaerlann, les mages elfes du soleil

de la maison Dlardrageth passèrent des pactes avec les démons. Pour leurs crimes, ils furent emprisonnés profondément au-delà de ce qui fut, plus tard, le Fort des portes de l'enfer. La destruction du Fort les a libérés. Alors qu'ils cherchaient à recomposer leur ancien arsenal magique, ils sauvèrent d'autres elfes du soleil/tieffelins emprisonnés depuis des siècles par les elfes de la lune. Les différentes progénitures démoniaques des elfes du soleil ont joint leurs forces sous le commandement de la comtesse Sarya Dlardrageth (femelle elfe du soleil/fey'ri CM, Mag17). Ils ne devraient jamais être assez organisés pour poser un sérieux problème pour la stabilité du Nord, mais quiconque découvre leur repaire dans des cimetières elfiques en ruines à l'extérieur de la Haute-Forêt se fait tout de même de dangereux adversaires.

Rumeurs et intrigues

On ne traverse pas la Haute-Forêt à la légère. Turlang le sylvanien n'est pas nécessairement hostile aux races humanoïdes, mais il n'est pas prédisposé à l'amitié. Les aventuriers voyageant sur son domaine doivent être très prudents, extrêmement rapides ou avoir un pouvoir de persuasion hors du commun.

La mémoire de l'acier : un sage note qu'une arme magique acquise par un personnage a jadis été un objet beaucoup plus puissant. Il a perdu tous ses pouvoirs au cours d'un affrontement magique, mais peut être restauré s'il est plongé dans l'une des Fontaines de la mémoire au sommet des Pics perdus.

Klauth : dragon du Nord

Grand dracosire rouge mâle : FP 25; TA C (dragon, feu) ; DV 40d12+400 ; pv 722 ; Init +4 ; VD 12, vol 60 m (déplorable) ; CA 46 (contact 7, pris au dépourvu 46) ; Att morsure (+49, 4d8+17), 2 griffes (+45, 4d6+8), 2 ailes (+44, 2d8+8), queue (+44, 4d6+25), écrasement (+49, 4d8+25, jet de Réflexes DD 40 pour se dégager), balayage (+49, 2d8+25, jet de Réflexes DD 40 pour réduire les dégâts de moitié) ; Esp 12 x 24 m ; All 45 m ; AS présence terrifiante (portée 36 m, jet de Volonté DD 38 pour ne pas être affecté), souffle (cône de 21 m de long, 24d10, jet de Réflexes DD 40 pour réduire les dégâts de moitié) ; Part créature du feu, immunités, pouvoirs magiques, réduction des dégâts (20/+3), vision aveugle (portée 108 m), vision dans le noir (portée 360 m), vision nocturne (quatre fois plus loin que les humains) ; RM 32 ; AL CM ; JS Réf +22, Vig +32, Vol +30 ; For 45, Dex 10, Con 31, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons : Bluff +42, Concentration +53, Connaissance des sorts +48, Connaissances (géographie de la Côte des épées septentrionale) +51, Connaissances (histoire de la Côte des épées septentrionale) +51, Connaissances (mystères) +51, Déplacement silencieux +18, Détection +53, Diplomatie +54, Discrétion -16, Fouille +51, Intimidation +31, Perception auditive +53, Psychologie +29, Saut +57, Scrutation +29, Sens de la nature +29 ;

Arme de prédilection (griffe), Attaque en puissance (jusqu'à +36), Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Retardement de sort, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Particularités. Créature du feu : le froid lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi. Immunités : attaques de type sommeil ou paralysie, feu. Pouvoirs magiques : *localisation d'objet* (12 fois par jour), *localisation suprême* (1 fois par jour), *orientation* (1 fois par jour), *suggestion* (3 fois par jour).

Sorts connus : 6/8/16/8/8/7/7/7/7/4. DD de base =18 + niveau du sort. Niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, réparation, son imaginaire* ; niveau 1 –*armure de mage, bouclier, coup au but, identification, repli expéditif* ; niveau 2 – *détection de pensées, flèche acide de Melf, force de taureau, ténèbres, toile d'araignée* ; niveau 3 – *baiser du vampire, clairaudience/clairvoyance, éclair, rapidité* ; niveau 4 – *brouillard dense, invisibilité suprême, peau de pierre, scrutation* ; niveau 5 – *cauchemar, chien de garde de Mordenkainen, main interposée de Bigby, mur de pierre* ; niveau 6 – *défense magique, désintégration, éclair multiple* ; niveau 7 – *bannissement, forme éthérée, rayons prismatiques* ; niveau 8 – *dédale, mot de pouvoir aveuglant, protection contre les sorts* ; niveau 9 – *ennemi subconscient, plainte d'outre-tombe.*

Possessions : anneau de protection +5, anneau de résistance aux énergies destructives (froid), anneau des deuxièmes arcanes, baguette d'éclair (niveau 8, 25 charges), *baguette de projectile magique* (niveau 9, 20 charges). Klauth a beaucoup d'autres objets magiques dans son repaire. S'il s'est préparé au combat et connaît ses adversaires, il s'arme en conséquence.



Klauth

Illustration de Todd Lockwood

Klauth est l'un des dragons rouges les plus grands et les plus craints de Faerûn. Immense mais gracieux, il a la souplesse d'un chat. Il est couvert de vilaines cicatrices, là où ses écailles ont été arrachées et n'ont jamais repoussé. L'expression de son visage lui a valu le surnom de « vieux grogneur ». Il attaque brutalement tous les autres dragons, cherchant à éliminer ceux qui pourraient rivaliser avec lui. Il utilise un style de combat mêlant attaques et disparitions subites.

Klauth passe son temps d'éveil à scruter Faerûn à l'aide de sorts. Il en sait probablement plus sur les actions, n'importe où, de n'importe quelle créature de la Côte des épées septentrionale, que n'importe quel autre être vivant aujourd'hui. La connaissance ainsi acquise est une arme aussi formidable que son souffle enflammé ou ses pouvoirs magiques, lorsqu'il s'abat sur ses adversaires (il a appris à utiliser ses baguettes avec les griffes de ses ailes). Son savoir lui permet parfois de marchander avec des ennemis qu'il ne préfère pas combattre.

Klauth recherche et dévore les œufs de dragon et les nouveau-nés, excepté les œufs de dragons rouges qu'il utilise, grâce à un procédé magique et secret, pour augmenter sa taille, sa santé et sa constitution. Le vieux grogneur est devenu maître dans l'art de piéger les dragons hors de leur nid. Il peut ainsi s'y introduire et dérober les œufs, les rejetons et les trésors magiques sans surveillance. Son apparence fait fuir les autres dragons aussi loin et rapidement que possible.

Klauth obéit à d'étranges lubies qui le poussent parfois à agir gentiment avec des créatures dont il pense qu'elles ne peuvent lui nuire. Il est aussi connu pour avoir mis en déroute des armées, se posant devant une horde orque et les enveloppant de ses ailes (en tuant ainsi des centaines), ou se posant sans prévenir au sommet des tours de magiciens alors que leurs propriétaires sont encore à l'intérieur. Alors que sa réputation s'assombrit chaque jour un peu plus, il pourrait bientôt devenir la proie de la première grande chasse depuis plus de quatre-vingt ans dans laquelle les archimages s'allieraient pour traquer et tuer cette menace commune.

On parle de plus en plus de son repaire. Situé dans une vallée encaissée et venteuse à l'ouest de Mirabar, Val Klauthen est rempli de nourriture pour dragon (moutons, chèvres et rothés capturés dans toute la région). Klauth aime à s'allonger sur le rebord d'une haute paroi de la vallée, d'où il peut attaquer les intrus en leur plongeant dessus. Ces parois comptent de nombreuses cavernes. Seules deux d'entre elles sont assez larges pour abriter le vieux grogneur. Klauth garde son légendaire trésor au cœur d'un réseau de tunnels en dessous d'une caverne dans laquelle on ne peut entrer qu'en retirant un énorme bloc de pierre – un exploit réservé à des créatures aussi grandes et fortes qu'un dragon. La rumeur de la mort de Klauth attirera à coup sûr de nombreux aventuriers cupides et mages assoiffés de pouvoirs magiques à Val Klauthen.

Les Marches d'argent

Capitale : Lunargent
Population : 1 090 800 (humains 40%, nains 20%, elfes 20%, demi-elfes 10%, halfelins 5%, gnomes 2%, demi-orques 2%)
Gouvernement : confédération de seigneurs dirigée par Alustriel de Lunargent
Religions : Corellon Larethian, Heaum, Lathandre, Lurue, Mailikki, Moradin, Mystra, Oghma, Séluné, Sunie, Tymora
Importations : armures, épices, livres, objets manufacturés, poteries, vin
Exportations : artisanat elfique et nain, aventuriers, fourrures, métaux précieux
Alignement : LB, NB, CB

Lunargent est le joyau du Nord, une cité pensée comme un centre d'apprentissage. Elle symbolise la grandeur qui rayonnait autrefois de la capitale elfique de Myth Drannor. Il y a trois ans, le dirigeant de Lunargent, la Haute Dame Alustriel, tendit le bras aux dirigeants des autres places fortes humaines, elfiques et naines au nord de la Haute-Forêt, à l'ouest des Landes éternelles et au sud des grandes chaînes de montagnes. Après de longs débats, les diverses places naines, les campements humains et demi-elfes ainsi que les cités humaines décidèrent de s'allier dans le cadre d'un pacte de protection mutuelle dirigé par Alustriel. Cette dernière abandonna le trône de Lunargent afin de superviser la nouvelle confédération des Marches d'argent.

Les membres actuels des Marches d'argent sont : Castelmithral, la citadelle d'Adbar, la citadelle de Felbarr, Everlund, Jalanthar, Lunargent, Morteneige, Quaervarr et Sundabar.

Vie et société

Le peuple des Marches d'argent est confiant, plein d'espoir et heureux. Tout autour, s'étendent de larges terres généreuses, promesses de croissance et de prospérité pour les générations à venir. Agissant avec attention et respect, les humains espèrent moissonner les richesses des forêts et des montagnes sans les détruire par leur contact. Les elfes et les nains leur apprennent comment vivre avec la nature au lieu de la plier aux caprices de l'homme. Chacun est libre, chacun a le droit de posséder des terres, aucun droit et privilège n'est garanti à certains qui serait refusé à d'autres de par la loi. Les Marches d'argent représentent l'épanouissement d'un rêve, la chance de forger un meilleur Faerûn. Tous, du plus pauvre bûcheron au plus riche marchand, pressentent le commencement d'une époque extraordinaire.

Ceci dit, la nouvelle confédération n'est pas parfaite. Que les humains, les elfes et les nains mettent de côté leurs différences dans quelques petites cités du Nord ne signifie pas que les barbares, les orques, les gnolls, les géants et les dragons de ce sinistre pays se sentent obligés de faire de même... Des ennemis mortels entourent la ligue d'Alustriel et fomentent sa chute. Les hordes d'orques des grandes chaînes montagneuses retrouvent leur puissance et s'arment pour la guerre. Des profondeurs de la terre, les elfes noirs de Menzoberranzan menacent ce royaume naissant. Et, comme presque partout en Faerûn, les décombres d'anciens royaumes et les reliquats de désastres magiques sommeillent sous les forêts et les neiges du pays. D'innommables fléaux et maux attendent ceux qui seront assez fous pour les réveiller.

Caractéristiques géographiques principales

Les Marches d'argent incluent d'une façon générale les terres occidentales de l'Anauroch, l'est de la rivière Surbrin et le nord de la rivière Rauvin. De vastes étendues de forêt et de montagnes à l'intérieur de ces frontières restent sauvages et inoccupées.

Boilune : la grande forêt au nord de Lunargent est « bienheureusement libre » d'orques et autres gobelinoïdes. Malheureusement, cet état de fait n'a pas grand-chose à voir avec les efforts des rôdeurs de Lunargent et plus à faire avec la réputation effrayante des lycanthropes qui habitent le quart nord de la forêt. Nombre d'entre eux sont des adeptes du Sang noir, une secte de lycanthropes adorateurs de Malar qui n'apprécie guère l'influence civilisatrice de Lunargent.

Bois froid : forêt de pins, de bouleaux et de sapins ignorée par les colons ou les forestiers, Bois froid est la demeure de quelques tribus uthgardts, qui n'abattent jamais d'arbre vivant. Des tigres des neiges, des orques et des ettins sillonnent la forêt.

Montagnes Nétheres : Lunargent est peut-être civilisée, mais son peuple ne s'adoucira pas tant qu'il devra combattre les marées annuelles de monstres qui se lassent de la dure vie dans les montagnes enneigées et descendent sur les basses terres pour piller. Le col qui relie Lunargent à Sundabar est bloqué par d'épaisses chutes de neige pendant environ six mois de l'année.

Montagnes Rauvin : royaumes gobelins et hordes d'orques infestent ces montagnes. La rivière Rauvin passe au travers de ces pics par une gorge aux parois abruptes remplie de brume et d'eau grondante. Un sentier périlleux monte le long du contrefort de la gorge, au travers du Col de l'orque défunt et jusqu'à la face nord des Montagnes Rauvin, mais la plupart des voyageurs choisissent de contourner les montagnes par l'est, vu que le col constitue le repaire d'une tribu d'ogres particulièrement forte et agressive.

Sites importants

Le cœur des Marches d'argent est formé des vallées en amont et en aval de la rivière Rauvin. Serpentant sur des centaines de kilomètres dans l'ombre des Montagnes Nétheres et des Landes éternelles, le Rauvin délimite un ruban étroit de civilisation et de sécurité au milieu de terres inhospitalières. Le long du Rauvin s'étendent des fermes et des petits villages qui nourrissent Lunargent et Everlund. Ses eaux froides et rapides permettent le transport de denrées de Sundabar jusqu'à Eauprofonde.

Les nouveaux colons

Durant la longue histoire des terres colonisées du Nord, peu d'humains civilisés ont osé établir leur demeure hors des cités fortifiées et de villes telles que Lunargent et Everlund. Ceci a commencé à changer pendant les premières années de paix apportées par la création des Marches d'argent. Des immigrants de tout Faerûn se sont déplacés vers les terres du Nord, attirés par cette nouvelle alliance qui forme un rempart solide contre les orques.

À la surprise des citoyens des Marches d'argent, les nouveaux immigrants incluent des soldats zhents à la retraite et leurs familles. Ils ont été remerciés pour leurs services au sein des forces zhents, ont été pourvus d'assez d'or pour acheter du grain, une charrue, voire même des terres et ont été invités à s'installer loin de la Mer de lune. La plupart de ces retraités s'empressent de s'éloigner le plus possible de Château-Zhentil, car peu d'entre eux souhaitent prendre le risque d'être rappelés en service actif. C'est du moins ce qu'ils racontent aux citoyens des Marches d'argent.

Les retraités zhents se regroupent dans des communautés nouvellement établies de cent à trois cents âmes. Ils savent que les cités membres des Marches d'argent les voient d'un œil suspicieux. Même ainsi, ils ont amené leurs familles et leurs rêves d'une vie meilleure. Ils demandent seulement l'autorisation de contribuer au développement et à la paix de la région. Les nouvelles communautés ont choisi des noms simples tels que Fortnouveau, Surcolline et Orée d'hiver, pensés pour leurs consonances amicales plutôt qu'agressives. On se réfère généralement à elles en parlant de cités libres. En 1372 CV, la population totale des cités libres s'élève à environ quatre mille personnes.

À peu près un tiers des nouveaux venus est d'alignement mauvais, environ 10% est bon et le reste (plus de 50%) est neutre. Le degré d'implication du Zhentarim dans la vie des nouveaux venus reste à établir. Peu de retraités s'occupent avec passion de la cause zhent. Mais des agents sous couverture, des obligations religieuses, de vieilles inimitiés ou des dirigeants peu scrupuleux pourraient les entraîner dans des conflits contre les autres habitants des Marches d'argent ou bien entre eux.

Puits de Béorunna (ville importante, 2 139 habitants) : c'est dans cette énorme fosse que repose le tumulus ancestral de la tribu des Lions noirs, dont le village se trouve à proximité. Ces Uthgardts ont abandonné leur mode de vie traditionnel pour s'installer dans des fermes, élever du bétail et chasser dans les forêts environnantes.

Citadelle d'Adbar (cité, 19 962 habitants) : les nains qui peuplent cette puissante forteresse militaire vivent sous le sol dans des kilomètres de couloirs tordus adaptés à la taille de ses habitants. En surface, la citadelle d'Adbar est peut-être la forteresse la plus massive du nord de l'Amn. Elle a résisté à presque une centaine d'attaques d'orques d'envergure à travers les siècles. Il est difficile d'atteindre la citadelle : les caravanes marchandes sont forcées de voyager dans l'Outreterre depuis Castelmithral ou Mirabar pour s'y rendre. Ces caravanes viennent approvisionner les nains en fruits et en légumes cultivés en surface et repartent chargées de métaux ou de magnifique objets réalisés par les artisans nains.

La citadelle d'Adbar n'est pas un lieu de tout repos pour les humains et les elfes : on y est trop à l'étroit et il y fait trop froid. La puanteur qui se dégage lors du travail des métaux (qui a lieu en surface et non pas en profondeur, là où vivent les nains) rappelle trop aux elfes les techniques de siège orques.

Citadelle de Felbarr (grande ville, 6 987 habitants) : tombée aux mains des orques, il y a trois cents ans, c'était une citadelle de conception naine, abandonnée aux humains lorsque les nains se réfugièrent dans les profondeurs. Rebaptisée la Citadelle des flèches par ses nouveaux maîtres, elle servait d'exemple : voici comment les orques pourraient conquérir les peuples faibles du sud.

Des siècles plus tard, en 1367 CV, une énorme horde d'orque en marche vers les villes établies du sud s'arrêta devant la citadelle sur ordre de son chef, le **roi Obould**. Au lieu de continuer sur leur route, les orques assiégèrent leurs semblables. Quatre mois plus tard, ils fracassèrent les portes et entrèrent dans le donjon principal. C'est le moment que choisit un détachement nain pour s'abattre sur les deux tribus d'orques et tenter leur ravir la citadelle.

Le roi Emerus Guerrecouronne (nain d'écu LB, Gue16) prit le contrôle de la citadelle, tenant le coup jusqu'à ce que les renforts venus du sud, composés de six cents nains d'écu, parviennent jusqu'à lui aux premières morsures de l'hiver. Les hommes de Guerrecouronne sont maintenant bien établis et déterminés à ne pas perdre à nouveau leur citadelle.

Entre-temps au nord de l'Épine dorsale du monde, le roi Obould qui avait échappé à la chute de sa citadelle, rassemble des forces pour un nouvel assaut sur les terres qu'il a autrefois dirigées. Il est au courant du pacte de protection des Marches d'argent et tente de déterminer les points faibles de cette alliance afin de frapper le plus efficacement.

Everlund (cité, 21 388 habitants) : ville fortifiée réunissant humains, elfes, demi-elfes et halfelins, Everlund est une cité commerçante et une solide alliée de Lunargent. Son Conseil des six aînés fait d'ailleurs partie de l'Alliance des seigneurs.

Everlund doit faire face aux menaces venant de toutes parts. Les trolls qui vivaient dans les Landes éternelles, étaient considérés comme stupides et prévisibles. Ce qui n'est pas le cas des géants qui les remplacent. Au sud de la cité, les immenses arbres de la Haute-Forêt poussent de plus en plus proche des murs d'Everlund. Le grand sylvanien Turlang étend la forêt vers le Nord, sous prétexte d'enfouir les restes du Fort des portes de l'enfer se trouvant pourtant à l'est. Personne ne pense un instant que prendre une hache pour couper les arbres soit une bonne idée, mais les affaires des citadins se traitent sensiblement moins bien à l'ombre des grands arbres.

Jalanthar (hameau, 314 habitants) : Jalanthar est un regroupement de près de deux cents chasseurs, trappeurs et rôdeurs humains qui vivent dans les ruines de leur ancien village ainsi que dans un réseau souterrain sous les collines. À première vue, les visiteurs pensent que Jalanthar est une communauté mourante, brisée par les guerres contre les orques. Rien n'est plus loin de la vérité. Par la nécessité comme par l'entraînement, les autochtones sont devenus des experts pour repérer, traquer et combattre les orques. Au lieu de rester enferrés dans les liens de leur clan d'origine, tous les humains de la région coopèrent en ce qui concerne la défense, la chasse et la magie. Les rôdeurs de Jalanthar sont fiers d'être sollicités dans toutes les Marches d'argent.

Castelmithral (ville importante, 4 991 habitants) : Castelmithral fut autrefois la plus importante des citadelles que dirigeaient les nains d'écu dans le Nord. Il y a approximativement cent quatre-vingt ans de cela, elle tomba sous les griffes d'un dragon d'ombre du nom d'Ombreflet, lâché du Plan de l'Ombre sur Faerûn lorsque les membres du clan Marteaudeguerre, creusèrent trop profondément à la recherche du mithral. Ombreflet tua la majorité des nains et prit le contrôle de la forteresse avec ses créatures des ombres et ses duergars. Les choses restèrent ainsi jusqu'en 1356 CV, date à laquelle Bruenor Marteaudeguerre (mâle nain d'écu NB, Gue13) revint de Valbise pour tuer Ombreflet.

Bruenor chassa les duergars et reprit la forteresse, se proclamant lui-même huitième roi de Castelmithral. Les nains d'écu de tout le Nord, particulièrement ceux de la génération de la Bénédiction du Tonnerre, ont marché aux côtés de Bruenor dans les mines de mithral et dans l'Outreterre environnant pour procéder à un grand nettoyage. La résurgence de Castelmithral a renforcé les Marches d'argent en apportant à Lunargent une cité sœur énergique et un allié à toute épreuve dans la guerre.

Quaervarr (bourg, 1 212 habitants) : cette ville sylvestre composée d'humains et de demi-elfes est un membre récent des Marches d'argent. Les esprits moqueurs de Lunargent considèrent que Quaervarr reste dans l'alliance uniquement pour protéger sa célèbre auberge : *Le cerf siffleur*.

Lunargent (métropole, 37 073 habitants) : 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 coin ou balcon. Des coursiers aériens conduisent leurs cavaliers vers les sommets, la magie et l'étude sont mis en avant, la musique et les rires fusent souvent dans les rues, et la ville abrite de fascinantes échoppes pleines à ras bord de cartes, livres, objets magiques mineurs et autres magnifiques articles.

Bien plus qu'Eauprofonde, Lunargent est fondée sur l'esprit de coopération entre les races. Humains, elfes et nains résident tous dans les mêmes secteurs plutôt que de se diviser en quartiers distincts. Une maison humaine peut être construite autour de la base d'un arbre, des elfes utilisant l'arbre au-dessus comme voie de passage vers leur demeure sylvestre et des nains creusant leur cave juste en dessous.

Lunargent est considérée comme le premier centre culturel et d'apprentissage dans le Nord. Elle est connue pour ses musiciens, ses cordonniers, ses sculpteurs et ses maçons. Il en va de même de ses mages qui s'y réunissent en plus grand nombre que dans n'importe quel autre lieu de la Côte des épées (excepté Eauprofonde). Leur puissance seule permet de garder au loin la Confrérie des arcanes de Luskan et d'autres choses mauvaises aux abois dans le Nord. Si ces mages venaient à disparaître demain, la civilisation dans le Nord pourrait bien être emportée dans les ruines et le sang.

Lunargent est fière de compter un conservatoire de musique, une grande bibliothèque, des parcs, des petits châteaux en guise de résidence pour les nobles, des temples et des lieux de pèlerinage dédiés à des dieux comme Heaum, Lathandre, Mailikki, Milil, Mystra, Ogham, Séluné, Silvanus, Sunie, Tymora ainsi que les divinités naines et elfes. Il est possible que l'administration la plus connue soit l'université de Lunargent, une école de magie séparée 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 a réouvert ses portes (après une fermeture d'un siècle suite à une invasion orque).

L'armé de la cité, les Chevaliers d'argent, compte cinq cents soldats qui patrouillent constamment. Des éclaireurs et des mages des Ménestrels les aident, et, quand ils doivent refluer des hordes d'orques, ils déploient une puissance magique commune pour combattre à leurs côtés. Lunargent est aussi protégée par un certain nombre de sentinelles qui détectent la présence d'êtres maléfiques et l'utilisation de la magie dans des zones définies. Même les Lunargentins de longue date en savent peu sur les propriétés de ce champ magique permanent qui augmente certaines formes de magie, rend imprévisibles certains sorts et annule certains autres et protège la ville à l'est de son grand marché ouvert. Des zones du palace (un lieu fortement surveillé par les mages d'élite des Gardesorts) ont des protections particulières qui impliquent de devoir montrer patte blanche avant de pouvoir y pénétrer.

La paix et le bien-être de la ville sont le fait de l'influence de puissants mages locaux et des Ménestrels. Les habitants de Lunargent se sentent en sécurité, ce qui est le résultat de la vigilance des mages ainsi que des agents entraînés et nommés par Alustriel.

En 1369 CV, Dame Alustriel démissionna de son poste de Haut Mage abandonnant le Trône d'argent à Taern « Sortonnerre » Lamecornue (humain LB, Mag18). Alustriel est la Haute Dame, ou l'Oratrice, des Marches d'argent. Elle dirige à ce titre les conseils de la ligue.



Lunargent

l'illustration de Sam Wood

Sundabar (cité, 14 259 habitants) : les alentours de cette cité sont uniquement occupés par des mineurs obsédés, des orques enragés et d'imprudents citoyens. La cité doublement fortifiée fut construite pour la guerre. Le gouverneur de Sundabar, Helm Ami-des-nains (humain NB, Gue10/Rôd5 de Mailikki), est un homme sage qui taxe raisonnablement ses sujets et poursuit ses efforts pour assurer la défense de la cité contre les invasions orques qui interviennent tous les deux ou trois ans. Helm assume aussi le commandement de la Hache ensanglantée, la compagnie de mercenaires dans laquelle il a fait ses armes. Le site sur lequel s'est développée Sundabar abrite une crevasse volcanique surveillée en permanence. L'Éternelle fournaise est à l'origine de certains des objets magiques parmi les plus beaux de Faerûn.

Histoire de la région

Comme le reste de Faerûn, les Marches d'argent sont en partie construites sur les ruines de royaumes aujourd'hui disparus. Ces nations ne sont autres que les terres elfiques d'Eaerlann, autrefois basées dans la Haute-Forêt, le royaume nain de Delzoun qui se trouvait sous Ascore, et l'empire humain de Nétheril.

La cité de Lunargent est le cœur des Marches d'argent et le phare du Nord. Fondée sur un lieu sacré pour Mailikki et Lurue, Lunargent se développa autour de l'auberge de la lune d'argent.

Le Village d'argent se transforma progressivement en ville avant de devenir une cité en 637 CV, date à laquelle on érigea ses premiers remparts, en même temps qu'on élisait son premier Haut Mage. Ecamane Justargent et ses neuf apprentis établirent une école, une bibliothèque, et mirent au point l'instruction des guerriers, trappeurs, bûcherons et pêcheurs de la région. Les onze Hauts Mages qui lui ont succédé ont poursuivi son œuvre, à savoir faire de Lunargent la « Myth Drannor du Nord », un exemple de culture, de savoir, de civilisation et d'harmonie entre les races.

Alustriel fut la première Haut Mage de Lunargent à être unanimement choisie par le peuple. Elle démissionna au terme d'un sage et long règne en 1369 CV, laissant sa place à Taern Lamecornue, avant de se lancer dans la fondation d'un nouveau royaume dans la Côte des épées septentrionale avec l'exemple de Lunargent à l'esprit. Aujourd'hui Lunargent est riche, civilisée et intense pour ceux qui y habitent. Elle est vraiment le joyau du Nord.

Rumeurs et intrigues

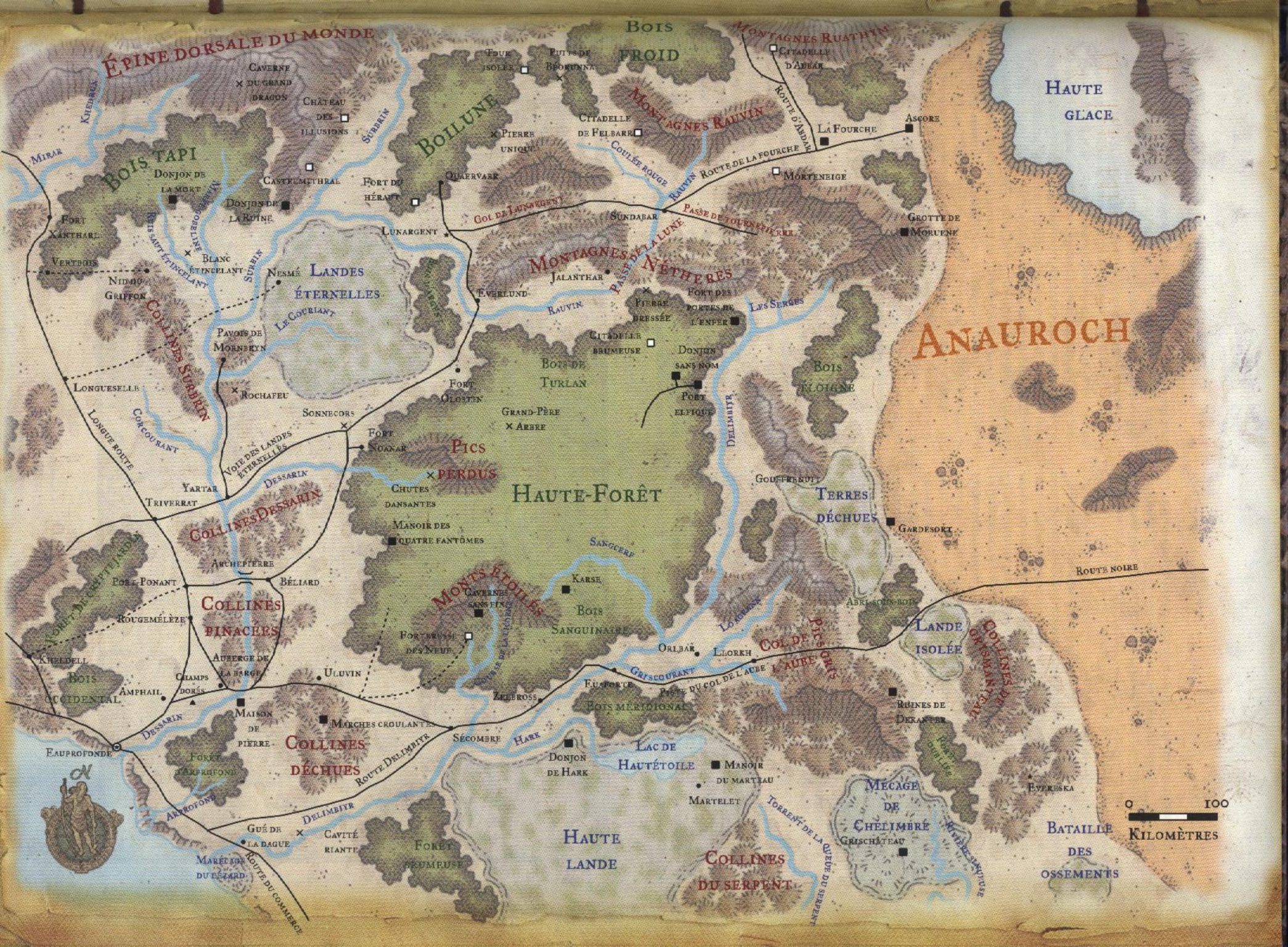
Les aventuriers viennent dans les Marches d'argent pour défendre la cause de la civilisation en nettoyant le pays de ses repaires de monstres, en pacifiant des ruines dangereuses et en repoussant les orques belliqueux dans leurs tanières montagnardes. Pourtant, la croissance de Lunargent et la prospérité ont amené de nouveaux ennemis. Les marchands et les fiers seigneurs des villes comme Luskan et Yartar sont de plus en plus jaloux des richesses qui circulent dans les Marches d'argent.

L'inquiétante Ascore : la cité naine en ruine d'Ascore à la frontière de l'Anauroch était autrefois la porte vers le royaume de Delzoun, une ville portuaire de la regrettée Mer étroite. Une expédition venue de la cité de Pénombre a installé un camp provisoire dans les ruines, chassant tous les aventuriers venant pour explorer la vieille cité naine. Un survivant de ces compagnies d'aventuriers a rapporté qu'un archimage dirige l'action des reflets, et concentre ses effort autour d'une étrange mare d'ombre liquide entourée par treize structures pyramidales de tailles variables. De quoi s'approchent les reflets ? Que peuvent-ils réveiller pour arriver à leurs fins ?

Disparition : il y a deux dizaines, un magicien escorté par quatre rôdeurs d'Everlund, entra dans la Haute-Forêt pour parler à Turlang de l'avancée des arbres vers les murs de sa ville. Tous les contacts avec le magicien ont été coupés. Pourtant, les sorts de divination indiquent que ce dernier, au moins, est encore vivant. Est-ce qu'il a payé le prix d'annoncer de mauvaises nouvelles à Turlang ou est-il la proie d'un autre péril de la Haute-Forêt ?

Roi Obould des flèches

Mâle orque, Bbr5/Gue4 : FP 9 ; TA M (orque) ; DV 5d12+10 plus 4d10+8 ; pv 87 ; Init +5 ; VD 12 ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att *épée de feu à deux mains +1* (+15/+10, 2d6+9 plus 1d6 de feu, 17-20), arc court


Épine dorsale du monde
Bois Froid
Montagnes Ruathin
Haute Glace
Anauroch
Bois Tapi
Boilune
Montagnes Rauvin
Montagnes Néthères
Landes Éternelles
Collines Surbrin
Collines Dessarin
Collines Pinacres
Collines Déchues
Haute-Forêt
Pics Perdus
Monts Étoilés
Bois de Turlan
Bois Sanguinaire
Bois Méridional
Bois Occidental
Bois Éloigné
Terres déchues
Lande isolée
Haute lande
Collines du serpent
Mécage de Chélimbré
Bataille des ossements
Lac de Hautétoile
Forêt brumeuse
Forêt d'Arpregon
Caverne du grand dragon
Château des illusions
Donjon de la Mort
Donjon de la Ruine
Castelmithral
Fort du Héraut
Quaervar
Fort Xanthar
Vertbois
Nidd
Griffon
Blanc Étincelant
Nesmé
Pavois de Mornbryn
Rochafeu
Longueselle
Sonnecors
Fort Nonnar
Yartar
Triverrat
Archepierre
Port-Ponant
Rougemélèze
Khéldeli
Amphail
Champs dorés
Auberge de la Barge
Uluvin
Maison de pierre
Eauprofonde
Marches croulantes
Sécombre
Donjon de Hark
Gué de la Dague
Cavité riante
Marélège du lézard
Route du commerce
Tour isolée
Puits de Bérounna
Pierre unique
Citadelle de Felbarr
Lunargent
Everlund
Jalanthar
Sundabar
Fort des Portes de l'Enfer
Pierre dressée
Citadelle brumeuse
Donjon sans nom
Port elfique
Grand-Père Arbre
Fort Olostin
Chutes dansantes
Manoir des Quatre Fantômes
Cavernes sans fin
Fort-Rivage des Neuf
Karse
Zelbross
Fuaforte
Orlbar
Llorkh
Abri-sous-bois
Gouffreruit
Gardesort
Ascore
La Fourche
Mortneige
Citadelle d'Adbar
Grotte de Moruene
Manoir du Martelau
Martelet
Ruines de Derander
Everska
Grischâteau
Rivière Sanguine
Torrent de la Queue du Serpent
Route d'Adbar
Route de la fourche
Route noire
Route Delimbiyr
Delimbiyr
Dessarin
Surbrin
Miral
Khedrek
Rauvin
Coulée rouge
Col de Lunargent
Passe de Tolvenbierre
Passe de la Lune
Les Serres
Sangcerf
Gris-courant
Col de l'Aube
Pic de Cris
Hark
Arthrofond
Longue route
Corcourant
Le Courriant
Voie des Landes Éternelles
Route du Commerce
0
100
Kilomètres

(+10/+5, 1d6, 20/x3) ; Part esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille), rage (2 fois par jour), sait lire et écrire les langues orque et commune, vision dans le noir ; AL CM; JS Réf +3, Vig +10, Vol +3 ; For 18, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Bluff +2, Détection +4, Diplomatie +2, Escalade +8, Intimidation +5, Natation +6, Perception auditive +3, Psychologie +3, Saut +9, Sens de la nature +4, Sens de l'orientation +3 ; Adaptation diurne, Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Spécialisation martiale (épée à deux mains).

Particularités. Rage : (Exemple) : pendant la rage, les caractéristiques du roi Obould changent de la façon suivante : pv 105 ; CA 15 (contact 9, pris au dépourvu 15) ; Att *épée de feu à deux mains +1* (+17/+12, 2d6+12 plus 1d6 de feu, 17-20) ; JS Vig +12, Vol +5 ; For 22, Con 18 ; Compétences : Escalade +10, Natation +8, Saut +11. Le roi Obould peut recourir à ce pouvoir de rage deux fois par jour. Elle dure pendant 7 rounds après quoi le roi est fatigué.

Possessions : bottes des terres gelées, couronne à boules de feu (agit comme un *collier à boules de feu* avec 4 *boules de feu* à 3d6), *cuirasse +1, épée de feu à deux mains +1.*

Obould a une grande destinée qui l'attend parmi les siens. Plus intelligent et intuitif que la majorité de ses congénères il a accompli de nombreuses quêtes pour sa tribu avant de tuer son chef et de prendre le pouvoir. Il affronta d'innombrables prétendants sans subir la moindre blessure (juste quelques belles cicatrices). Compétent dans les arts de la guerre et capable de féroces colères, Obould est un adversaire redoutable. Au fil des ans il a intégré d'autres tribus à la sienne et, à présent, il dispose d'une véritable armée de plus de deux mille guerriers orques, ce à quoi il faut rajouter femmes et enfants.

Obould a quatre femmes et huit fils qui approchent de l'âge adulte. Il espère que le moment viendra bientôt pour lui de défendre son trône contre ses enfants. Sa seule véritable peur est qu'après sa mort, ils se battent les uns les autres et que tout ce qu'il a bâti s'envole en fumée. Pour y parer, il entraîne ses guerriers constamment et tente de prendre le contrôle des plaines au sud de l'Épine dorsale du monde. Cet empire orque idéal serait alors assez large pour garantir une bonne part à tous ses fils survivants et son héritage pourrait ainsi subsister. La guerre se profile à l'horizon du Nord, conduite par un barbare au regard acéré et à l'épée enflammée.

Illustration de Matt Wilson



Roi Obould des flèches

L'Outreterre

Capitale : aucune
Population : inconnue (aboleths, drows, duergars, illithids, manteleurs, quaggoths, svirfnebelins)
Gouvernement : cités-états, possédant chacun un gouvernement différent (autocratie, magocratie, matriarcat, monarchie, théocratie et ainsi de suite)
Religions : variables, le panthéon est généralement fonction de la race
Importations : armes, armures, bois, esclaves, nourriture
Exportations : armes, armures, magie, produits exotiques
Alignement : N, LM, CM

La région appelée Outreterre est un véritable monde grouillant sous les semelles des habitants de la surface de Faerûn. Occupée par de cruelles et monstrueuses créatures qui fuient la lumière du jour, l'Outreterre bruit de cités entières et de nations constituées de derros, de drows, de duergars et de flagelleurs mentaux (illithids). C'est également le fief de races encore plus étranges, telles que celles des aboleths, des kuo-toas, et des tyrannœils, de même que des esclaves provenant de toutes les races humanoïdes douées d'intellect de la surface.

Ces êtres vils s'entre-déchirent ou commercent les uns avec les autres en quête de ressources, de magie et de pouvoir, formant des alliances qui s'effondrent lorsque les complots sont mis au jour ou lorsque de plus séduisantes opportunités apparaissent. Intercalées entre les cités-états en guerre, des enclaves de gnomes, de nains, de svirfnebelins et d'autres peuplades neutres et bienveillantes restent isolées ou résistent aux empiétements de leurs malfaisants voisins.

Vie et société

L'Outreterre est un royaume inhospitalier où deux instincts suprêmes règnent : la survie et la destruction des ennemis. La plupart de ses régions étant plongées dans le noir, l'Outreterre bruit de créatures qui ont développé leur vision dans le noir il y a longtemps ou affiné leurs sens pour compenser la vraie lumière leur étant devenue souvent intolérable du fait de leur adaptation. Certains endroits sont faiblement éclairés par des rochers luisants, des cristaux lumineux ou des mousses, des lichens et des champignons phosphorescents. Les plantes bizarres y sont communes et les visiteurs généralement incapables de distinguer celles qui sont néfastes ou empoisonnées sans avoir recours à la magie ou à une expérimentation qui pourrait s'avérer fatale. La ressource la plus précieuse est l'eau douce, car l'Outreterre ne bénéficie d'aucune précipitation et ses habitants doivent s'en remettre à ce qui filtre de la surface. Ceux qui découvrent de l'eau la stockent et la protègent au péril de leur vie.

Du fait de la rareté de certaines ressources, chaque cité se spécialise bien souvent dans la production de quelques objets et dans leur commerce avec les voisins en temps de paix. Une caravane commerciale typique consiste en plusieurs douzaines de marchands et de soldats lourdement armés, accompagnés de deux ou trois patrouilles envoyées à l'avant ou à l'arrière au cours du périple. Bien que les boyaux soient généralement silencieux, l'écho se répercute très loin et un éclaireur aguerri de l'Outreterre sait reconnaître les signes subtils de la présence d'animaux ou de menaces prêtes à s'abattre, par le seul écho qu'ils renvoient. Les cités les plus prospères téléportent leurs caravanes jusqu'à leur destination finale ou emploient les *portails* existants pour accélérer le transport dont le droit d'accès peut déclencher d'interminables guerres entre les cités toutes proches. Les villes dont la réputation est de massacrer ou de réduire en esclavage les membres des caravanes en temps de paix (par opposition aux simples marques d'impolitesse et d'hostilité, qui sont monnaie courante) se retrouvent généralement coupées des ressources de valeur et font des proies faciles pour leurs agresseurs.

Caractéristiques géographiques principales

Du fait que la majeure partie de l'Outreterre n'a été cartographiée que superficiellement et compte tenu du fait que les plus vastes cavernes font seulement quelques kilomètres de long, les caractéristiques géographiques marquantes pour un habitant de la surface y sont rares. Les plus grandes étendues semblent y être des lacs, bien que les parois rocheuses se prolongeant éventuellement



La chute de Blingdenpierre

Illustration de Carlo Arellano

sous la surface de l'eau puissent les morceler en régions presque distinctes et qui ne peuvent être identifiées comme faisant partie d'une seule et même étendue d'eau que par les cartographes les plus méticuleux.

Les tunnels de l'Outreterre courent sur des kilomètres, certains s'enflant en cavernes sur des centaines de mètres, d'autres se rétrécissant en goulets que même un halfelin ne pourrait passer. Les plus grandes cavernes sont devenues des représentations miniatures de la surface, ridées par des collines, des vallées, des rivières et des lacs souterrains. Dans cet environnement tridimensionnel, la plupart des races résidentes tirent parti des murs et des plafonds de leurs cavernes, l'accès aux niveaux supérieurs se faisant par vol magique ou naturel, la lévitation ou le transport à dos de monture rampante telle qu'araignées géantes ou certaines races de lézards.

L'Outreterre est grossièrement divisée en trois niveaux. Le niveau supérieur, proche de la surface, entretient d'innombrables interactions (commerce, pillage ou conquête) avec les races de la surface et est principalement peuplé de drows, de flagelleurs mentaux, de nains, de svirfnebelins, de tyrannœils, et – sous les cités – de rats-garous. L'eau et la nourriture y sont relativement abondantes et l'adaptation à l'obscurité, superficielle.

Les habitants du niveau intermédiaire ont tendance à considérer les races de la surface comme des esclaves. Il s'agit d'aboleths solitaires, de drows, de derros, de flagelleurs mentaux, de kuo-toas, de manteleurs et de svirfnebelins. L'eau et la nourriture commencent à manquer.

Le niveau inférieur est très étrange, peuplé de sociétés et de cultures bizarres, hostiles à tous ceux qui ne sont pas leurs semblables, et dirigés par des aboleths, des derros, des flagelleurs mentaux et des manteleurs. L'eau et la nourriture y sont très rares et les races résidentes en sont donc réduites à s'entre-tuer pour leur survie. L'adaptation à l'obscurité est souvent extrême, de nouveaux sens très particuliers apparaissant chez certains monstres. Tous les niveaux comptent des humanoïdes malfaisants, qui sont généralement détenus comme esclaves dans les cités civilisées.

Araumycos : grand champignon qui remplit l'Outreterre sous la Haute-Forêt entre un mètre cinquante et quatre mètres cinquante sous la surface. Peut-être s'agit-il de l'organisme vivant le plus ancien de Faerûn. En effet, le champignon est antérieur à l'apparition des empires elfiques. Il ne peut s'étendre au-delà de l'orée de la forêt qui le surplombe et les morceaux qui lui sont arrachés meurent rapidement : il doit donc être lié à la forêt par symbiose ou par magie. Quoique vulnérable aux attaques à base de feu, d'acide ou de substances du même type, il est insensible à la magie. Nul n'est parvenu à le menacer très longtemps et il déclenche de temps à autre des attaques psioniques contre ses adversaires. Il arrive que des parties entières du champignon périclitent, mettant au jour des cités en ruines ou des colonies de créatures apparentées aux thallophytes, mais la cause et l'origine de sa croissance restent inconnues.

Calice géant : ce lac aux eaux saumâtres situé dans les courbes inférieures de l'Outreterre au nord-ouest de Proskur, sous Iriaebor, et autour d'Elversult. Peuplé de pieuvres doués d'intelligence, on suppute qu'il est relié à la Mer des étoiles déchues. Des calmars vampiriques introduits dans le Calice géant par les illithids menacent à présent la survie des pieuvres. Le corail luisant qui ne vit que dans ce lac est très recherché et l'un des produits de luxe que les pieuvres exportent.

Labyrinthe : dédale de passages inconnus qui occupe les niveaux supérieur et intermédiaire de l'Outreterre dans la région située entre Rougemélèze et Triverrat sur la Longue route au nord d'Eauprofonde. Utilisé par les marchands du nord de l'Outreterre en partance pour Portcrâne et au-delà, le Labyrinthe est réputé pour ses murs mobiles et ses dangereux habitants – et tout particulièrement les baphitaurs, des êtres sorciers issus de minotaures et de démons.

SITES IMPORTANTS

Tandis que les grands royaumes ont tendance à s'étendre jusqu'aux confins d'un ensemble de cavernes en particulier, des tunnels sans fin relient les régions de l'Outreterre.

Blingdenpierre (actuellement abandonnée) : fondée l'Année des Fragiles commencements (-690 CV) par des svirfnebelins fuyant les phaerimms, Blingdenpierre devint une cité-état capable de s'autosuffire qui n'a que de rares contacts avec les autres civilisations voisines. Réveillés de leur isolement par l'attaque de Castemithral par les forces de Menzoberranzan, les douze

mille gnomes des profondeurs s'allièrent avec les défenseurs du bastion nain et aidèrent à contenir l'assaut des drows.

Les drows en déroute prirent leur revanche plusieurs années plus tard : des dizaines de bébiliths furent invoqués à Blingdenpierre par le biais de sorts de *portail* et d'*allié majeur d'outreplan* et ils massacrèrent la plupart des svirfnebelins. Les quelques cinq cents survivants fuirent avec leurs affaires jusqu'à Lunargent, où leur petite communauté rejoignit les Marches d'argent. Les Lunargentins espèrent reconstruire et fortifier leur cité pour se défendre contre d'autres incursions de la part des drows.

Cairnheim (village, 500 habitants) : fondé par des géants des pierres fuyant un massacre à grande échelle perpétré par les nains de Shanatar, Cairnheim (située sous les Montagnes du pas de géant sur la Côte des dragons) a passé ces derniers mille cinq cents ans sous la férule de Dodkong, un géant des pierres mort-vivant. Le monarque mort-vivant a corrompu les géants et réanimé chaque chef de clan mort pour former le Dodforer, un conseil de chefs morts qui le sert.

Les géants de Cairnheim utilisent la magie des runes, leur préférence allant aux sorts de nécromancie acquis à Velsharoon. Le Dodkong est connu comme un ensorceleur aux pouvoirs considérables. Aux rares occasions où ils pratiquent le commerce, les géants échangent de l'or, de l'argent et des pépites d'adamantium contre de la viande de rothé, des champignons rares et du vin. Les géants de Cairnheim sont capables de voir dans le noir et surveillent attentivement leurs tunnels d'accès, qui sont protégés par des runes, des avalanches et des à-pics.

Gracklstugh (métropole, 36 000 habitants) : également connue sous le nom de cité des lames, cette nation composée de duergars s'étend sur le niveau intermédiaire de l'Outreterre, juste au sud des Landes éternelles. Consistant en une large grotte ponctuée de stalagmites évidées qui borde une mer de l'Outreterre baptisée Sombrelac, les nains gris utilisent les piliers de pierre comme des fourneaux et construisent leurs maisons et leurs échoppes autour. Les duergars contrôlent le territoire sur des kilomètres à la ronde, ne permettant l'accès qu'aux visiteurs en quête de clients. Une vaste armée de fantassins fait appliquer leur loi. La cité abrite également des derros, des milliers d'esclaves et un petit nombre de géants des pierres issus du clan Cairngorn. La cité exporte du poisson, du matériel minier ainsi que des armes et des armures de qualité. Ce sont les derros qui sont les véritables dirigeants : ils ont la mainmise sur le roi Tarngardt Sombracier VII (mâle duergar LM, Gue17) et les chefs des clans grâce à des pots-de-vin, à la magie et aux menaces.

Iltkazar (grande ville, 7 500 habitants) : cernés de voisins hostiles, les nains d'écu d'Iltkazar ne règnent peu ou prou que sur la ville elle-même et ses alentours sous les Montagnes Omlarandins de Téthyr. L'Iltkazar est l'un des huit royaumes nains d'origine de Shanatar la profonde.

Contrairement aux autres nations de l'Outreterre, l'Iltkazar dispose de nombreux tunnels débouchant à la surface, reliés pour la plupart à d'anciennes ruines naines étroitement surveillées. Un fleuve et son affluent traversent la ville, l'approvisionnant en eau douce et faisant se mouvoir les treuils, les pompes et d'autres systèmes mécaniques. Le plafond surplombant la ville est recouvert de lichens bleus dégageant une faible lueur. D'autres champignons sont cultivés pour servir de nourriture et de fourrage à un petit troupeau de rothés. Les trois quarts des habitants sont des nains d'écu, un peu plus d'un dixième étant composé d'humains et le reste de gnomes des roches et de svirfnebelins. L'esclavage est illégal en Iltkazar et des lanceurs de runes, des guerriers et des prêtres montent la garde devant les portes en mithral qui donnent accès à leur ville. La ville s'est spécialisée dans l'ingénierie, le travail des métaux rares et la taille des pierres précieuses.

Menzoberranzan (métropole, 32 000 habitants) : située au nord des Landes éternelles et sous la rivière Surbrin, Menzoberranzan est une cité drow matriarcale réputée comme le lieu de naissance de Drizzt Do'Urden et le point de départ d'attaques visant Castelmithral. La population de la cité est composée d'un tiers de drows, les deux tiers restants étant constitués d'esclaves humanoïdes. La cité fait le commerce de champignons savoureux, d'eau, de lézards de monte, de parchemins de sorts, de poison et de vin.

Elle est défendue par des troupes drows (composées à la fois de militaires de carrière et de membres armés des familles nobles) et des armées d'esclaves soutenus par des jeteurs de sorts. Bien que Menzoberranzan soit dirigée par un conseil de matrones issues des huit plus prestigieuses maisons nobles, d'autres détiennent un pouvoir politique néanmoins important, tel le chef mercenaire Jarlaxle (mâle drow NM, Gue17) et l'archimage Gromph Baenre (mâle drow CM, Mag20).

Même si les drows se montrent généralement froids envers les visiteurs, quelques petits commerces sont destinés aux aventuriers et aux marchands itinérants. Plus de cent tunnels relient la banlieue de Menzoberranzan aux autres régions de l'Outreterre, les plus connus étant ceux qui se trouvent à proximité de Castelmithral, au cœur de Boilune et à l'orée occidentale de la Haute-Forêt. La cité s'est remise des pertes subies lors du Temps des Troubles et de l'attaque de Castelmithral et elle recommence à envisager à la fois son expansion propre, la conquête de ses voisins et celle du monde de la surface.

périple en outreterre

La vaste et aveugle Outreterre est une région des plus dangereuses. Pour les étrangers, l'obscurité qui y règne et ses étroits recoins peuvent susciter d'insurmontables terreurs. Pour ses résidents, la lumière apporte le danger, qu'il s'agisse d'un leurre pour diriger des voyageurs vers un quelconque prédateur ou qu'elle signale la proximité d'une créature trop puissante pour prendre soin de ne pas se faire remarquer.

Une bonne partie de l'Outreterre résulte d'une activité volcanique, du passage de l'eau, en de puissants flots ou de minuscules gouttelettes, de secousses sismiques et des effets d'une magie mystérieuse qui laissa derrière elle un intense rayonnement que les drows désignent sous le nom de *faerzress*. Ces énergies peuvent toutes déclencher des éboulements, des inondations ou des chutes soudains et dangereux.

L'eau potable y est extrêmement rare, qu'elle soit gardée par des prédateurs ou déjà colonisée par des moisissures ou des mousses dangereuses pour les autres créatures. Certaines eaux sont acides et corrodent le métal et/ou la chair. La médiocre qualité de l'air est un autre problème quotidien. Les cités locales et une constante activité volcanique sont susceptibles d'émettre des vapeurs viciées qui dérivent ou stagnent sur des kilomètres le long des sombres boyaux.

L'Outreterre n'est pas une région immuable. Les drows, les gnomes des profondeurs et les autres races qui résident dans ses villes souterraines s'en sont arrogé la propriété première. Les vers pourpres, les ombres des roches, les xorns et autres créatures fouissent sous la pierre. Les races déchues telles que les tyrannœils et les illithids emploient d'étranges sorts et pouvoirs pour façonner les rochers qui les entourent, tandis que les nains se contentent de forer avec adresse et détermination. L'apparition mystérieuse et inexpliquée de grottes, de cavernes et de passages qui palpitent d'une forte *faerzress* n'est pas rare. Les cartes de l'Outreterre deviennent donc rapidement obsolètes. L'aide d'un guide peut s'avérer précieuse, mais sa loyauté ne sera jamais acquise.

La magie du voyage ou de la téléportation est généralement sans effet sur de longues distances dans l'Outreterre, condamnée à l'échec par la *faerzress*, même si elle peut s'avérer utile pour de brèves incursions dans une unique caverne ouverte. Les *portails* fonctionnent dans certaines zones et pas dans d'autres et leur création est tout à fait impossible, car la magie nécessaire pour ce faire attire très rapidement de terribles ennemis sur le site choisi. À l'instar des voies commerciales reconnues, les *portails* déjà établis sont toujours gardés ou surveillés de près.

Les vivres constituent un autre problème. On ne trouve des échoppes que dans les cités de l'Outreterre et celles-ci sont considérées par tous comme le repaire de prédilection des meurtriers et des voleurs.

En Outreterre, le manque de vivres lui-même a généré l'organisation d'échanges commerciaux dynamiques. La caravane d'un marchand peut fournir la meilleure protection à un visiteur de l'Outreterre. Le volume considérable de vivres transportés et l'aptitude terrifiante au combat, qu'il soit magique ou ordinaire, d'une caravane fournit un îlot de sécurité providentiel dans un monde très menaçant. Toutefois, il reste qu'il faut bien prendre soin de ne pas rejoindre involontairement les rangs des esclaves en utilisant cette tactique.

Oryndoll (métropole, 26 000 habitants ; 3 450 flagelleurs mentaux) : cité des illithids située au niveau inférieur de l'Outreterre, sous le centre des Plaines étincelantes. Accumulateurs de connaissances et avides d'informations, les illithids reçoivent peu de visites en dehors de celles des marchands d'esclaves. Bien qu'Oryndoll ait disputé il y a longtemps une grande guerre contre les nains de Shanatar, elle est plus connue en Outreterre en tant que lieu de naissance de la race duergar moderne, issue des nains du clan Duergar dans l'espoir de créer une race loyale de nains dotés de pouvoirs mentaux. Ces nains gris fomentèrent rébellion après rébellion et s'échappèrent de la cité, générant un tel chaos que celle-ci n'échappa à l'effondrement total que grâce à la manifestation d'Ilsensine, la divinité illithid. Depuis, les flagelleurs mentaux de la ville ont développé une culture hautement religieuse et des innovations psioniques. La cité grouille d'esclaves contrôlés mentalement et d'innombrables rats-crânes.

Shanatar la profonde : premier et plus grand royaume nain d'écu, Shanatar la profonde contrôlait le niveau supérieur de l'Outreterre en dessous des royaumes actuels d'Amn, Téthyr et Calimshan. À l'origine divisés en huit sous-royaumes qui s'entre-déchirèrent au cours de la Guerre du mycélium, les nains de Shanatar acceptèrent finalement de souscrire à une paix durable, régnant depuis le *trône de dracocrâne*, un symbole d'autorité qui pouvait être déplacé de royaume en royaume.

Les années passant, le taux de reproduction des nains en baisse et leur émigration vers le nord précipitèrent la chute de l'empire. Les guerres qui faisaient rage avec d'autres races de l'Outreterre ravagèrent les sous-royaumes, l'Iltkazar étant le seul à avoir survécu jusqu'à ce jour. Les ruines de Shanatar la profonde jonchent toujours son ancien territoire. Bien que la plupart d'entre elles furent pillées, des avant-postes éloignés émergent de temps à autre (dont des monstres ont souvent fait leur repaire), lestés d'admirables armures de nains, d'armes et même d'objets magiques.

Sschindylryn (cité, 15 000 habitants) : cité drow située sur les rives du lac Thalmiir, à des kilomètres sous la Forêt royale du Cormyr. Les drows de Sschindylryn sont doués en magie divinatoire et du voyage et très versés en particuliers dans les sorts et les objets qui localisent la nourriture, l'eau et les minéraux. Ils font commerce de ces richesses auprès des autres cités par le biais d'un réseau de *portails* disséminés dans leur cité et dans la partie peu profonde du lac.

Les drows de Sschindylryn se montraient jadis bien plus belliqueux, leurs *portails* leur servant à lancer des raids surprises sur d'autres cités. Une défaite cinglante infligée par Menzoberranzan calma leurs ardeurs et ils s'en tiennent à présent au seul commerce tout en reprenant des forces. La ville est construite sur des ruines kuo-toas, aussi bien au-dessus qu'en dessous de l'eau et même la nouvelle architecture garde des traces des influences aquatiques. Hormis le commerce de la magie, les drows tirent leur subsistance de la pêche dans le lac et de la culture des algues locales qui se nourrissent de *faerzress*.

Sshamath (métropole, 45 000 habitants) : fait rare parmi les cités drows souterraines, Sshamath est dirigée par des magiciens mâles, les prêtresses de Lolth y jouant un rôle moins prépondérant. Cette communauté située sous les Collines lointaines est le principal marché d'objets magiques de l'Outreterre. Considérée comme un partenaire commercial de premier ordre par les autres cités, Sshamath est bien protégée par des guerriers maîtrisant l'Art.

Les mâles se sont élevés dans la hiérarchie au cours de générations successives de supériorité numérique des naissances mâles, ce qui a fait proportionnellement fléchir le nombre de matrones drows, ainsi que leur pouvoir sur la cité. Les sources de lumière permanentes et disposées artistiquement, semblables au sort *lueur féerique*, qui animent ses murs sont inhabituelles dans un royaume de l'Outreterre, mais facilitent les déplacements des visiteurs en provenance de la surface et qui ne peuvent pas voir dans le noir. Les esclaves constituent un quart de la population et les ressortissants des autres royaumes, les serviteurs morts-vivants et les créatures invoquées portent le décompte des habitants habituel à soixante mille. Tout magicien ou ensorceleur de talent est le bienvenu dans la cité, sans risque de se faire réduire en esclavage.

Histoire de la région

L'histoire de l'Outreterre est antérieure et parallèle à celle du monde de la surface. Les races ancestrales se développèrent et s'éteignirent au fil du temps ou furent massacrées lorsque leurs équivalents se retirèrent sous terre en réaction à l'opposition de nouvelles races telles que les elfes et les nains. Les races anciennes comme celle des kuo-toas disparurent de la surface avant l'apparition des humains ou des elfes. Les indices sur les origines des illithids sont rares mais leurs sages pensent que les flagelleurs mentaux apparurent à peu près à la même époque que les kuo-toas ou lancèrent une invasion depuis un autre plan pendant l'heure de gloire de cet empire. Les origines des aboleths sont également ancestrales, mais l'histoire de leurs machinations depuis le niveau inférieur de l'Outreterre n'a jamais été retracée.

Les drows pénétrèrent en Outreterre après la Guerre de la couronne, aux alentours de -10 000 CV, les vestiges des toutes premières villes construites par les drows remontant à -9 600 CV. Vigoureux et agressifs, ils s'emparèrent d'un grand nombre de territoires avant de s'engluer dans d'interminables guerres intestines. Les nains, toujours présents sur et sous la surface,

Le fonds d'Araundor

La vaste Outreterre s'étendant sous la surface de Faerûn est un monde dangereux dont les habitants (même les terrifiants animaux et les races armées de magie oubliée) se regroupent en cités fortifiées pour survivre. Il est difficile à cartographier à plat sur un parchemin du fait des multiples strates et tunnels transversaux qui le composent. Le contrôle local exercé sur un site spécifique peut varier avec une rapidité surprenante.

De nombreux recoins « gouvernés » de l'Outreterre n'apparaissent jamais sur aucune carte. Les liches sont les pires de ces dirigeants. Fidèles à leur humour noir et à leur arrogance légendaires, elles désignent leurs domaines sous le nom de « fonds ». Les homologues de ces magiciens humains morts-vivants, tels que les alhoons (flagelleurs mentaux) et les baerlnorns (elfes), règnent également sur de petits territoires de l'Outreterre.

La plupart des fonds comportent des cachettes pour les objets magiques (crevasses ou saillies élevées) et un dédale complexe de passages et de cavernes. Les liches exploitent les forages abandonnés par les nains et les gnomes, qui font d'excellentes pièces et portes, si les ouvertures sont suffisamment larges et qu'aucun pièges n'y a été oublié.

Le fonds d'Araundor est un « fonds » typique, dirigé par le liche Araundor. Jadis un magicien humain de Mulhorande, il bascula il y a longtemps dans un état quasi squelettique et perdit sa dernière once de raison. Il ne vit à présent que pour massacrer les intrus, jouir de leurs souffrances et leur dérober la magie qu'ils possèdent. Il fait usage de sorts pour lire les pensées des créatures qui l'approchent et même pour voler des sorts mémorisés directement dans leur esprit. Les actes des intrus, leurs buts et leurs désirs ont à la fois fonction de distraction à ses yeux et d'arme qu'il pourra retourner contre eux. Il peut exploiter les noms ainsi glanés pour se présenter comme un ami ou une connaissance appelant à l'aide ou pour amener des créatures jusque dans ses filets.

Comme la plupart des liches, Araundor préfère éviter de poser des pièges qui pourraient le blesser. Aussi emploie-t-il plus volontiers les poisons qu'il laisse filtrer dans les mares disséminées sur son « fonds », placer des collets là où les intrus doivent patauger, puis s'immerger soit sous l'eau dans les mares les plus profondes (pour se préserver de la magie du feu adverse), soit sous la boue gluante que l'intrus doit traverser. Ses sorts préparés avec les dons Incantation silencieuse et Incantation statique s'extraient intacts de la boue ou de l'obscurité.

Araundor adore narguer ses ennemis, leur révélant ce qu'il sait d'eux, l'agacement les menant jusqu'à la colère, la peur ou l'imprudence – mais il est suffisamment rusé pour n'y avoir recours que lorsque seul un ou deux de ses adversaires est encore en état de nuire. Il anime plusieurs cadavres et squelettes d'intrus trépassés afin qu'ils jouent son rôle et épuisent la magie des victimes en puissance. Le patient recourt à la ruse et à l'attaque, combiné aux effets du labyrinthe qu'il s'est choisi comme « fonds », lui permet de disperser des groupes entiers d'ennemis, afin qu'il n'ait plus qu'à régler leur sort à une ou deux personnes à la fois.

s'opposèrent au drows et aux autres races de l'Outreterre, et y perdirent l'intégralité du clan Duergar au bénéfice des flagelleurs mentaux, pour les voir émerger de nouveau des générations plus tard en tant qu'espèce de nains à part entière, imprégnée de la cruauté de leurs maîtres psioniques. Les derros firent également leur apparition à ce moment, issus des nains et des humains captifs des illithids. Au cours du millénaire qui suivit, des races telles que celles des svirfnebelins, des gobelinoïdes, des orques et des torves furent amenées ou se frayèrent un chemin jusqu'en Outreterre. Les plus récents arrivants sont les manteleurs, qui n'y sont présents que depuis quelques siècles.

La guerre, les conquêtes, la désagrégation et l'effondrement sont le pain quotidien des nations de l'Outreterre. Les cités se combattent les unes les autres pour la mainmise sur les richesses, les ressources naturelles ou les esclaves, ou encore par haine ancestrale. Des empires stables vacillent ou subissent les escarmouches nombreuses et permanentes qui sucent la moelle de leur puissance. Les empires chancelants s'écroulent, quelquefois de l'intérieur et quelquefois sous les lames de leurs ennemis. De ces cités exsangues, des groupes de survivants s'extraient pour trouver des niches où ils pourront refaire leur vie et, finalement, reconstruire une ville.

Rumeurs et intrigues

Pour les aventuriers de la surface, le simple fait de pénétrer dans l'Outreterre et d'en revenir pour raconter ce qui s'y est passé relève de l'exploit.

Estime : une bande de squelettes nains en armes progresse à travers les tunnels, massacrant ceux qui les attaquent, à l'exception d'autres nains. Leur ennemis morts décharnés se relèvent sous la forme de squelettes pour se joindre à leur groupe. Ces morts-vivants ne sont pas affectés par les pouvoirs de renvoi ou de contrôle des morts-vivants des prêtres et ils évitent les colonies d'autres nains. Leur objectif peut être la récupération d'un ancien cimetière nain tombé aux mains des ennemis ou la destruction d'un puissant adversaire, tel qu'un dragon des profondeurs.

Attaque éclair : compte tenu du nombre important de *portails* et de tunnels inexplorés de l'Outreterre, il est fort probable qu'un détachement de drows, de duergars, de kuo-toas, ou d'autres races des profondeurs, surgisse à la surface sans crier gare et sème le désordre, capture des esclaves ou s'enrichisse. Si leur retraite est coupé, ils pourraient bien se réfugier dans une caverne, des ruines ou un entrepôt abandonné pour échapper aux rayons du soleil, à moins qu'un magicien ou un temple maléfique décide de les accueillir.

La péninsule de Chult

Bien qu'elle soit considérée par de nombreux individus comme une contrée arriérée et non civilisée où cohabitent des monstres, des jungles, diverses maladies et des sauvages, la péninsule de Chult se targue de posséder plusieurs cultures distinctes ainsi que des gouvernements relativement stables ayant plusieurs centaines d'années d'existence. La réputation de ces contrées est due à son isolement par rapport au reste du monde, à la dissimulation magique de ses cités principales et aux exagérations de vieux marins fiévreux.

La péninsule de Chult englobe les régions situées à l'ouest des Jungles de Mhair : les Jungles Noires, les Jungles de Chult et les contrées de Tashalar, de Samarach et de Thindol.

Chult

Population : 440 640 (humains 60%, gobelins 20%, hommes-lézards 10%, nains sauvages 5%, ptérosauriens 4%)
Gouvernement : structure tribale dans les zones rurales) ; théocratie dans la cité de Mezro
Religions : Eshowdow (un des aspects de Shar), Thard Harr, Ubtao
Importations : armes, bijoux, nourriture,
Exportations : fourrures, gemmes, ivoire, parfums
Alignement : LN, CM, LB

Située à l'extrémité ouest de la péninsule de Chult, Chult est une jungle montagneuse abritant des monstres primitifs, d'imposants dinosaures et des marais infestés par les maladies. Des tribus humaines recluses, de féroces gobelins et d'étranges individus monstrueux hantent ces terres dangereuses. Malgré ces nombreux dangers, Chult attire les aventuriers en quête de richesses légendaires.

La divinité Ubtao est vénérée sous divers aspects à travers le pays car les puissances divines de Faerûn lui donnèrent les terres de Chult en échange de sa promesse de surveiller le danger provenant des Pics enflammés.

Vie et société

Les humains de Chult vivent dans des petits villages de structure tribale regroupant de dix à quinze familles qui se déplacent annuellement lorsque la terre ne peut plus les nourrir. Ils manient des armes ne nécessitant pas beaucoup de métal comme des hachettes, des arcs, des gourdins, des demi-piques, des bolas, des couteaux et des lances. Le fer et l'acier sont bien trop rares pour que les Chultiens puissent fabriquer des armures de métal en grande quantité, leurs guerriers portent donc des cuirasses de peau et de grands boucliers de peau de forme ovale.

Bien que les individus possédant un don inné pour la magie soient aussi communs à Chult que partout ailleurs, leurs traditions tribales limitent la pratique de la sorcellerie et de la magie au sein des clans ruraux. Seul un unique jeteur de sorts de magie profane est autorisé à pratiquer son art au sein d'un clan ou d'un village. Ces ensorceleurs et ces magiciens participent aux cérémonies de chasse et concoctent des potions pour aider les guerriers. Les mages renégats se cachent dans la jungle pour étudier leur magie en secret ou ils choisissent d'abandonner leur village natal pour voyager jusqu'au collège de magie de Mezro.

Les Chultiens se méfient du pouvoir et de la richesse, préférant vivre simplement et échanger leurs biens excédentaires contre des marchandises utiles. Hormis les humains, de nombreuses autres créatures intelligentes vivent à Chult : les batiris (des tribus de gobelins à la peau verte possédant un talent certain pour le pistage), les nains sauvages, les hommes-lézards, les ptérosauriens et les yuan-tis. Les aarakocras, les cthuuls, les hydres, les nagas, les troglodytes, les trolls et les wivernes sont plus rares. Les indigènes respectent grandement les dinosaures car ils occupent une place particulière dans les mythes locaux ; ils sont même parfois vénérés comme des avatars d'Ubtao.

Les armes de Chult

De nombreux riches guerriers ou chefs possèdent des armes de métal acquises auprès de marchands du nord, mais les armes en pierre, en bois, en obsidienne ou en cuivre ne sont pas rares à Chult. Les armes fabriquées dans des matériaux autres que le métal subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts (1 point de dégâts minimum).

En raison de la rareté du fer et de l'acier, et du climat chaud et humide de la péninsule, aucun armurier de Chult ne fabrique d'armure lourde en métal. Un personnage portant une armure ayant une pénalité d'armure de -5 ou plus pendant plus d'une heure se fatigue et subit les mêmes malus que s'il avait dormi en armure (malus de -2 aux jets de Force et de Dextérité, impossibilité de charger ou de courir). Il demeure fatigué tant qu'il porte son armure (s'il l'ôte, il subira les malus 1 heure de plus).

Les cuirasses de peau chultienes équivalent à des armures de cuir et les boucliers de peau à de écus en bois.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

Les célèbres jungles recouvrent la majorité de l'extrémité ouest de la péninsule de Chult. Seules quelques hautes montagnes parviennent à se dresser au-dessus de la canopée verdoyante, mais il existe tout de même de grandes clairières et de vastes prairies marécageuses autour des grands lacs occupant le centre des jungles.

Côte sauvage : cette étendue rocheuse et inhospitalière du littoral sud-ouest de Chult représente un véritable danger pour les navires. Les marins l'évitent à tout prix car les tourbillons, les vents forts et variables, et les monstres aquatiques y sont monnaie courante, tandis que dans les airs des dinosaures affrontent régulièrement des aigles géants pour gagner la maîtrise des cieux. Des individus courageux ou stupides explorent les grottes situées le long de la côte car ils espèrent découvrir des tunnels conduisant jusqu'aux riches mines s'étendant sous les jungles.

Jungles de Chult : si un individu écoute attentivement les histoires racontées dans les tavernes à travers tout Faerûn, il trouvera bien difficile de ne pas croire que les Jungles de Chult soient l'endroit le plus dangereux de tout Toril. Chaque buisson ou plante peut se transformer en un monstre étrangleur, venimeux, mangeur de chair ou suceur de sang – et chaque buisson dissimule des milliers de monstres possédant écailles, griffes et morsures mortelles.

Ces histoires ne sont pas très éloignées de la vérité. La chaleur et l'humidité y sont incroyables et les insectes, qui s'accrochent, piquent et bourdonnent sans discontinuer, y sont légion. Ces jungles sans véritables sentiers abritent d'étranges tribus de nains et de créatures couvertes d'écailles que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Les sangsues terrestres, les plantes carnivores et les limaces géantes sont très communes et chaque serpent semble être armé d'un venin mortel.

La maladie est sans conteste le plus grand assassin de tout Chult. Elle accompagne les plantes et leurs épines douloureuses, les centaines de piqûres d'insectes reçues dans une même journée et même les brumes de la jungle. Les individus qui boivent l'eau de la jungle sans la faire bouillir sont quasi certains d'attraper rapidement une maladie ou un parasite.

Sous la canopée, la traversée des jungles profondes est plus aisée mais comporte également des risques. Des solifugides géants, des fourmis, des araignées, des charognards rampants et des vers pourpres vivent au pied des grands arbres et disparaissent précipitamment dans la perpétuelle obscurité des plantes grimpantes et des champignons où les rayons du soleil n'arrivent jamais. Les sous-bois sont clairsemés et le voyageur vigilant verra très certainement approcher sa mort.

Malgré tout cela, des explorateurs venant de tous les coins de Faerûn pénètrent régulièrement dans les Jungles de Chult en quête de ses légendaires veines d'or, de ses gemmes prétendument aussi grosses que le poing d'un homme, des plantes exotiques tant appréciées des collectionneurs de Sembie, Amn, Calimshan, Téthyr, Thay et Eauprofonde (des plantes permettant de concocter d'innombrables poisons, parfums et remèdes), de bois de construction massif et de ses arbres à gomme.

Les richesses de Chult ne sont en aucun cas exagérées. Les satrapes de Calimshan envoient un flot constant d'esclaves dans les jungles afin de construire des routes au milieu des lianes et des plantes rampantes toujours présentes et d'accéder aux mines et aux cités en ruine répertoriées. Les esclaves y périssent en très grand nombre et les quelques individus qui sont parvenus à s'enfuir content des histoires hautes en couleurs au sujet d'un complexe de vastes cavernes s'étendant sous les Jungles de Chult et hanté par des chauves-souris gigantesques et des manteleurs, des cités en ruine saturées d'or, de gemmes et de monstres en maraude, des régions où seules les plantes grimpantes empêchent les édifices de s'effondrer et où d'étranges serpents à six têtes ondulent sur le sol ou volent dans les airs. Ils citent également la légendaire cité de Mezro où vivent les prêtres-rois de Chult qui vénèrent d'étranges divinités... ou encore décrivent de sinistres créatures portant le nom de prodigues des profondeurs qui vomiraient les doubles vivants des créatures qu'elles auraient autrefois dévorées.

Pics enflammés : les Pics enflammés, lieu de résidence des salamandres et d'autres créatures de feu, surplombent une double-porte en fer qui s'ouvre sur le royaume des morts. Lorsque la fin du monde approchera, Dendar le Serpent de la Nuit (un monstre terrible se nourrissant des cauchemars oubliés de toutes les créatures) fracassera ces portes et en sortira pour ravager Toril.

Vallée de l'honneur perdu : entourée par la végétation la plus touffue de toute la jungle, cette vallée fut le dernier refuge de la tribu Eshowe (cf. *Histoire de la région*, plus loin) avant leur destruction. Leurs richesses sont peut-être encore dissimulées dans les cavernes s'étendant sous la vallée, mais d'autres légendes racontent que la divinité maléfique Eshowdow (Shar sous une autre forme) y résiderait, recrutant des serviteurs et préparant sa vengeance. La jungle entourant la vallée grouille de batiris et de prédateurs naturels.

SITES IMPORTANTS

Malgré les dangers existant dans ces jungles, des individus déterminés ont réussi à créer des zones civilisées pour eux-mêmes et les personnes venant visiter leur pays.

Fort Béluarien (hameau, 313 habitants) : cet avant-poste appartient au Poing enflammé, une compagnie de mercenaires basée à la Porte de Baldur. La compagnie est composée de rôdeurs, de magiciens, de prêtres et d'un grand nombre de guerriers qui proposent leurs services à tout individu ne servant aucun dessein malfaisant. Ils sont régulièrement approvisionnés, connaissent bien la jungle et autorisent même les aventuriers désespérés à passer une nuit au fort s'ils en ressentent réellement le besoin.

Mezro (métropole, 28 126 habitants) : Mezro constitue la plus grande zone civilisée de tout Chult. Il y a encore quelques années, un mur magique entourait la cité et empêchait tout individu de la voir depuis l'extérieur – il provoquait même une *confusion* magique chez ceux qui s'en approchaient trop. Cette protection fut baissée en 1363 CV après une bataille victorieuse contre les gobelins batiris. La cité est maintenant un refuge sûr pour les explorateurs ayant subi la colère de la jungle.

Mezro est une cité sainte aux yeux des tribus chultiennes. Elle est généralement pacifique, peu de personnes transportant des armes autres que des couteaux utilitaires. Tout individu violant la loi se fait tatouer un triangle bleu sur le front puis exiler. Les immortels baras d'Ubtao, des Élus semblables à des paladins, dirigent Mezro et la protègent contre tout danger.

La cité possède son propre collège de magie qui est habituellement fermé aux étrangers. Après avoir étudié à Mezro pendant plusieurs années, les magiciens retournent généralement dans leurs tribus natales. Il est très rare que des mages chultiens voyagent dans d'autres pays de Faerûn pour tenter leur chance.

Port Nyanzaru (grande ville, 9 375 habitants) : cette cité portuaire est le principal centre du commerce de Chult. Son port a été construit de manière défensive afin d'éloigner les pirates rôdant dans les eaux côtières. On murmure que le maître du port payerait un tribut à un puissant dragon-tortue qui éloignerait en contrepartie tous les autres monstres aquatiques.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Il y a de cela des millénaires, la divinité Ubtao créa les jungles et les peupla de créatures. Il y a quatre mille ans, il construisit la cité de Mezro de ses propres mains et rendit plus forts les baras – ses Élus – afin de la protéger. Ubtao se fatigua finalement des requêtes constantes du peuple de la cité et se retira, laissant ainsi les baras diriger Mezro à sa place.

Réalisant que son acte de création l'avait éloigné des mortels, Ubtao insuffla une partie de son essence divine dans la terre, créant ainsi des esprits de la nature et attirant en même temps l'attention d'une ombre sinistre. La tribu Eshowe, libéra cette créature de l'ombre : Eshowdow. Cette dernière attaqua Mezro mais fut repoussée après avoir causé de grandes destructions. Par vengeance, un bara du nom de Ras Nsi pourchassa et éradiqua toute la tribu Eshowe. La majorité des Chultiens ont oublié l'existence de la tribu Eshowe ainsi que le crime de Ras Nsi.

Il y a de cela quelques années, l'immortel roi Osaw (humain LB, Pal15, Élu d'Ubtao) ouvrit à nouveau Mezro au monde extérieur. Depuis ce jour, les biens et marchandises circulent entre la cité et le reste de Faerûn.

RUMEURS ET INTRIGUES

Comme indiqué ci-dessus, des trésors inimaginables se trouvent dans les jungles de Chult... des trésors et des dangers mortels. Choisir de chercher l'un en dépit du risque encouru par l'autre est la décision qui sépare les aventuriers des gens du commun.

Le champion déchu : le bara renégat Ras Nsi fut exilé il y a bien longtemps après avoir massacré la tribu Eshowe. Il a conservé un attachement quelque peu déformé à l'égard de Mezro et exprime aujourd'hui un violent désaccord avec Osaw sur l'ouverture de la cité au monde extérieur. Déterminé à sauver

Mezro de ses dirigeants fourvoyés, Ras Nsi a levé une armée de morts-vivants pour vaincre ses anciens compagnons et chasser tous les étrangers de Chult.

Les dragons de la côte : des dragons-tortues se cachent dans la mer à proximité de l'embouchure des fleuves, cherchant proies et tributs. Des locaux engagent les PJ pour tuer ou distraire certaines de ces créatures, ils espèrent ainsi que leurs précieuses cargaisons pourront être transportées sans encombre. Pour corser le tout, des magiciens ont besoin de certaines parties anatomiques des dragons-tortues pour la création de sorts exotiques ou d'objets magiques, et ils payeront de grosses sommes d'argent pour récupérer leurs carcasses.

Tashalar

Capitale : Tashluta
Population : 889 920 (humains 94%, hommes-lézards 4%, yuan-tis 1%)
Gouvernement : oligarchie marchande
Religions : Chauntéa, Malar, Savras, Waukyne
Importations : argent, esclaves, fruits, viande
Exportations : épices, fromages, fruits de mer, huile d'olive, olives, tissus colorées, verre, vin,
Alignement : CN, N, NM

Plus civilisée que Chult et plus amicale que Calimshan, Tashalar est une contrée exotique où se mêlent d'étranges aliments, de belles gens et de grandes richesses. De talentueux artisans y fabriquent des arcs superbes et de rapides navires. Les chasseurs accomplis conservent les trophées de leurs chasses les plus dangereuses. Les habitants de Tashalar vivent sur le littoral bordant la Mer étincelante au sud. Ils évitent les Jungles noires et se rendent occasionnellement dans les Montagnes Hazuk pour y extraire de l'or ou du fer.

Les grappes de raisin de Tashalar sont si parfaites que les pires vignobles produisent tout de même des vins se vendant jusqu'à une centaine de pièces d'or à Eauprofonde. Cette richesse et cette splendeur sont dominées par le consortium du Rundeen qui contrôle le commerce et l'activité malfaisante des yuan-tis hantant les jungles.

Vie et société

Les plus grandes villes de Tashalar (qui sont en réalité des cités-états) abritent les résidences de familles marchandes riches et orgueilleuses. Les « princes » de ces familles contrôlent les consortiums commerciaux qui dirigent le pays. Les gens du peuple ne travaillant pas dans les champs, les oliveraies ou les vignes occupent des emplois dans la marine, la construction navale, la fabrication de voiles ou la vente de biens et de marchandises.

La chasse est un sport populaire, les chasseurs les plus courageux traquant les créatures mortelles vivant dans les jungles. Les repas épicés et les vins forts constituent les plats typiques de la région. Les habitants de Tashalar sont obsédés par l'avenir et chaque adulte possède au moins un jeu de cartes ou de plaques qu'il utilise chaque jour pour des divinations personnelles (les individus plus riches possèdent des jeux en argent ou en ivoire). Le peuple voit l'œuvre de Savras l'Omnivoyant dans la lecture quotidienne de leurs cartes, dans la numérologie et dans l'astrologie.

Caractéristiques géographiques principales

Tashalar est un pays au climat chaud mais venteux, et ses terres sont recouvertes de jardins potagers, d'oliveraies et de vignes.

Jungles de Mhair : les vestiges d'un ancien empire yuan-ti survivent encore dans certaines des zones isolées de ces vastes jungles peu peuplées. La fleur sanguine, une herbe rare ayant disparu partout ailleurs dans Faerûn, est cultivée pour concocter de puissants baumes guérisseurs. Les jungles abritent également des groupes errants de nains sauvages (les seuls survivants d'un royaume perdu) qui font le commerce d'énormes spinelles de couleur verte – ils conservent toutefois soigneusement le secret de l'endroit où ils les trouvent.

Jungles noires : trois grosses tribus de yuan-tis vivent dans ces jungles et l'une d'entre elles est même alliée au consortium du Rundeen. La tribu des Sesehen fournit des herbes et des poisons exotiques au Rundeen en échange d'esclaves et du transport d'espions au sang pur vers les ports du nord du pays. Les jungles possèdent des accès à l'Outreterre et l'un des temples du dieu serpent des yuan-tis abrite un *portail* le reliant à un temple similaire situé à Hlondeth dans le Bief de Vilhon.

Montagnes Hazuk : ces montagnes produisent suffisamment d'or et de fer pour soutenir l'économie de Tashalar. Des géants des pierres civilisés mais coléreux, vivant dans des énormes manoirs de pierre bâtis au milieu des pics isolés, font le commerce de gemmes en échange de vins fins et d'informations concernant la viande de dragon-tortue.

Sites importants

La cité de Tashluta est la plus grande des cités-états de Tashalar ainsi que la plus accueillante pour les visiteurs.

Tashluta (métropole, 51 522 habitants) : la capitale de Tashalar est le port de prédilection des étrangers car ses habitants sont les seuls du pays à connaître les autres langues de Faerûn. Ils aiment faire des plaisanteries aux étrangers en leur proposant généralement des mets fortement épicés. La cité interdit la présence des serpents et les habitants de Tashluta les tuent sur-le-champ lorsqu'ils en découvrent.

Histoire de la région

Il y a bien longtemps, un grand empire marchand appelé Tashtan dirigeait la région centrale de la péninsule de Chult. Suite à de nombreuses batailles l'opposant à Calimshan et aux créatures infestant les jungles, Tashtan se divisa

L'Uluu Thalong : une légende tropicale

De toutes les légendes existant sur les jungles de Chult, ses monstres et ses marécages, la plus étrange est sans nul doute celle de l'Uluu Thalong, un nom dont la signification disparut en même temps que la tribu qui l'avait inventé.

L'Uluu Thalong est un gros animal carnassier ancien et malfaisant. Un étrange son de flûte discordant accompagne toujours sa venue. Ce son pousse les créatures intelligentes vivant dans la jungle à s'enfuir tête baissée ou à ressentir une terreur mortelle.

Lorsqu'il traque sa proie, l'Uluu « pénètre » dans les plantes et les arbres de la jungle, les faisant onduler et se renfler. Ces renflements se déplacent rapidement le long des branches et explosent finalement pour donner naissance à des tentacules surmontés de grosses mâchoires – ces appendices sans le moindre organe visuel voient parfaitement bien leur proie et virevoltent en tout sens en faisant claquer leurs mâchoires jusqu'à ce que toutes les créatures proches soient mortes ou se soient enfuies.

Si une mâchoire est « tuée », l'Uluu quitte la zone mais il ne meurt pas. Même les cabales de magiciens ayant invoqué des sorts de feu dévastateurs destinés à détruire des kilomètres carré de jungles ne sont pas parvenus à tuer l'Uluu Thalong.

Encore plus effrayante est la tendance de ce mystérieux prédateur à attirer ses proies par l'intermédiaire d'individus parlant pour lui. Afin de créer un « orateur », l'Uluu doit tout d'abord « piquer » une créature de la jungle, ou même un humain, en enfonçant une petite racine dans la cible. L'Uluu utilise cet appendice pour vider la cible de tous ses organes internes (l'orateur tombe alors à terre, ne laissant derrière lui qu'une coquille vide). L'Uluu peut ensuite transmettre ses propres pensées et contrôler mentalement l'orateur. Même les créatures n'utilisant normalement aucune langue peuvent murmurer des mots d'une voix rauque afin d'attirer les humains vers les mâchoires de l'Uluu. Pour parvenir à leurs fins, il arrive parfois que les orateurs appellent à l'aide ou poussent des cris simulés pour attirer leurs proies – mais ils jouent plus souvent auprès de leurs proies le rôle de serviteurs ou de compagnons précédemment éliminés par l'Uluu.

Ce qu'est réellement l'Uluu Thalong demeure un bien dangereux mystère.



Illustration de Sam Wood

Des chasseurs attaquant un nid de yuan-tis dans la jungle

en plusieurs nations, la nation située à l'extrémité la plus au nord devenant un ensemble de cités-états aujourd'hui connu sous le nom de Tashalar.

Royaume marchand important, Tashalar protège ses côtes avec des flottes de navires solides, la majorité d'entre elles étant passées sous le contrôle d'un groupe de négociants agressifs, le consortium du Rundeen. Le Rundeen est lié à Calimshan grâce à un partenariat avec les Chevaliers de l'écu, une organisation d'espions opérant à Amn, Calimshan et Téthyr. Les navires de Tashalar visitent aujourd'hui les ports de Calimshan et du Lac de vapeur, apportant des marchandises inhabituelles aux acheteurs empressés de Faerûn.

Rumeurs et intrigues

Les aventures se déroulant à Tashalar débutent généralement dans la cité de Tashluta, mais les étendues non explorées de jungles et de montagnes attirent également les aventuriers recherchant des endroits encore vierges.

Le combat pour la couronne : les assassinats et les chantages qui ont frappé les princes des familles dirigeantes seraient l'œuvre d'un individu désirant installer un seul noble à la tête de Tashalar. En grande majorité, les habitants de Tashalar pensent que les membres du Rundeen ou les yuan-tis sont responsables de ces actes, et qu'ils ont reçu l'aide de plusieurs autres familles marchandes moins influentes. Ces différents groupes d'intérêt ont engagé mercenaires et aventuriers pour assurer leur protection et infliger des contre-attaques à leurs ennemis supposés.

Le vaisseau fantôme : un navire depuis longtemps englouti et tapissé d'algues, son équipage constitué uniquement de squelettes recouverts de corail, est remonté à la surface au large du port de Tashluta. Il s'est ensuite dirigé vers les docks où il a provoqué une grande terreur. Les autorités de Tashluta ont conduit le navire dans un dock privé et ont refusé de divulguer ce qu'il contenait. L'équipage squelettique avait disparu le matin suivant et depuis lors, plusieurs personnes ont été découvertes mortes dans les rues de la cité.

samarach

Séparé de la péninsule de Chult par des jungles épaisses et des montagnes aux contours déchiquetés, le royaume de Samarach reste encore assez inconnu. Des explorateurs originaires de Tashalar prétendent qu'il est peuplé de lâches se barricadant dans leurs villes à la nuit tombée. Les indigènes utilisent des illusions pour dissimuler les voies conduisant à leurs cités ainsi que les défilés montagneux.

Thindol

Des étendues de hautes herbes recouvrent ce pays dans lequel vit une race d'humains aux pieds agiles ressemblant aux Chultiens. Des nains d'or vivent dans les collines et les montagnes, leurs cavernes résonnant du martèlement des armes qui sont forgées pour combattre les hordes de kuo-toas qui vivent dans les tunnels souterrains inondés. Les kuo-toas se sont alliés aux yuan-tis possédant des caractéristiques proches de celles des serpents aquatiques.

Les Royaumes insulaires

Capitale : variable
Population : variable selon le royaume insulaire concerné
Gouvernement : variable selon le royaume insulaire concerné
Religions : variables selon le royaume insulaire concerné
Importations : variables en fonction des îles concernées
Exportations : variables en fonction des îles concernées
Alignement : variable, tous les alignements sont possibles

Les Royaumes insulaires des mers occidentales ont peu de choses en commun les uns avec les autres. Ils ont également peu de choses en commun avec le reste de Faerûn. Chaque royaume possède sa propre population, sa propre histoire et son propre style de vie, ce qui peut aller des batteries de puissance magique entourant la Cour elfique d'Éternelle-rencontre jusqu'aux pillards brutaux des îles Nélanthères.

éternelle-rencontre

Capitale : Leuthilspar
Population : 1 678 880 (elfes du soleil 50%, elfes de la lune 30%, elfes aquatiques 10%, elfes des bois 9%)



Gouvernement : monarchie
Religions : Corellon Larethian et les autres divinités de la Seldarine
Importations : objets elfiques emportés lors de la Retraite, sinon autarcie
Exportations : aventuriers elfes, bijoux, objets magiques ou exotiques offerts comme présents
Alignement : CB, CN, NB

Peuplée à l'origine par des elfes du soleil, Éternelle-rencontre est aujourd'hui le refuge de la Cour elfique qui s'est retirée de Faerûn. Des elfes de la lune, des elfes du soleil et quelques elfes des bois ont suivi la reine Amlaruil lorsqu'elle a décidé de quitter le centre de la vie elfique de la forêt de Cormanthor, sa résidence séculaire. Éternelle-rencontre est un lieu défendable bien éloigné des centres de pouvoirs humains tels que le Cormyr ou Château-Zhentil.

Le royaume magique des elfes se trouve à environ deux mille huit cents kilomètres à l'ouest de Faerûn dans les eaux de la Mer inviolée. La haute magie elfe, des elfes aquatiques, des magiciens vigilants et une marine puissante protègent l'île. Peu d'individus osent s'approcher d'Éternelle-rencontre s'ils ne sont pas les invités des elfes.

Vie et société

Les coutumes élaborées, dignes et gracieuses de la Cour elfique tournent autour du passage régulier des saisons, donnant ainsi à la vie à Éternelle-rencontre une cadence pleine de dignité dans laquelle les décennies se transforment en siècles de sérénité contemplative. Rien dans la vie humaine de Faerûn n'est comparable à cela.

En grande majorité, les elfes de la lune et les elfes du soleil forment une seule culture, bien que les maisons nobiliaires, les lignées familiales et les relations claniques colorent les relations entre individus. Les elfes des bois se tiennent quelque peu en retrait, préférant un contact plus calme avec la forêt et ses esprits, mais certains d'entre eux se mêlent fréquemment à la vie de la Cour. Les elfes aquatiques sont invités à participer à la vie de la Cour, mais peu d'entre eux le font bien longtemps. La poignée d'elfes sauvages qui a choisi de suivre la Cour à Éternelle-rencontre se comporte soit comme les autres elfes de la Cour ou vit parmi les elfes des bois et les esprits sylvestres.

Caractéristiques géographiques principales

Pour un non-elfe, Éternelle-rencontre ressemble essentiellement à une vaste forêt. Les elfes peuvent distinguer les différentes régions, attitudes et royaumes en déchiffrant les messages imprimés par des siècles de relations symbiotiques entre les arbres et leurs gardiens. Les humains peuvent seulement reconnaître les différentes caractéristiques géographiques desquelles ils sont coutumiers – quelques vastes prairies, de jolies rivières et plusieurs collines imposantes.

Aiglecollines : perchés sur le Rocher de Thalikaera, le plus grand pic de ces collines, les guetteurs elfes peuvent apercevoir l'île de Sumbrar située au sud-est. Ils peuvent voir bien plus loin en utilisant la magie.

Collines argentées : semblables aux Aiglecollines, ces pics de neuf cents mètres de haut, recouverts de conifères, surplombent toute l'île. Les guetteurs elfes surveillent l'île depuis ces pics et s'occupent de leurs montures, des aigles géants, qui vivent dans des aires parmi les rochers.

Les mers de Faerûn

Trois grandes mers – la Mer des épées, la Mer inviolée et la Grande mer – délimitent les côtes occidentales et méridionales de Faerûn. Une quatrième mer, la Mer étincelante, sépare la péninsule de Chult des rivages de Calimshan et du Lac de vapeur. Les marins de Faerûn naviguent sur ces quatre étendues d'eau, mais seuls les marins les plus confiants et les plus expérimentés quittent les eaux côtières pour partir en haute mer.

Grande mer : la Grande mer est située au sud de Chult. Quelque part dans ce vaste océan, par-delà la péninsule des jungles de Chult, la Grande mer et la Mer inviolée ne font plus qu'un ; il est difficile de dire où l'une s'arrête et où commence l'autre. La Grande mer est une étendue d'eau mesurant pratiquement trois mille deux cents kilomètres de long, quasiment aussi large en son point le plus occidental et se rétrécissant vers l'est à l'endroit où se rencontrent Faerûn et Zakhara. Les pirates de Zakhara infestent ses rives orientales.

Mer des épées : située entre la Côte des épées et les îles Moonshac, la Mer des épées est un golfe aux eaux froides, frappé par les tempêtes, qui mesure plusieurs centaines de kilomètres de large et plus de mille six cents kilomètres de long, s'étendant des îles Nélanthères au sud jusqu'à Fauprofonde au nord. Peu de ports s'abritent dans les falaises de la Côte des épées au nord d'Amn ou sur les côtes déchiquetées des îles Moonshac. Les pirates des Nélanthères menacent tous les navires qui cherchent à passer le Canal d'Asavir et la Course pour rejoindre les mers méridionales de Faerûn et les ports riches qui s'y trouvent.

Mer étincelante : bras de mer s'étendant entre Chult et Calimshan, cette mer mesure plus de mille six cents kilomètres de long et des centaines de kilomètres de large. De toutes les mers décrites ici, la Mer étincelante est la mer la plus parcourue par les marchands et les négociants, avec une fréquence quasi comparable à la Mer des étoiles déchues située au centre de Faerûn.

Mer inviolée : cet océan occidental s'étend de la côte ouest de Faerûn jusqu'au lointain continent de Maztica qui se trouve à plus de quatre mille huit cents kilomètres à l'ouest du sud-ouest d'Amn. Cette vaste étendue d'eau n'a quasiment pas été explorée même par les plus courageux des marins de Faerûn. Même les elfes d'Éternelle-rencontre, les plus grands navigateurs et constructeurs de navires de Toril, ne peuvent qu'imaginer les merveilles et les terreurs qu'abritent les régions les plus reculées de la Mer inviolée.

Lointaines prairies et Champs équidés : les deux plus grandes prairies d'Éternelle-rencontre ressemblent aux dizaines de petites clairières disséminées parmi les arbres. Les centaures courent dans les hautes herbes aux côtés des chevaux lunaires, les chevaux intelligents originaires de l'île qui servent les elfes et que les elfes servent en retour.

Rivière Ardulith : peu d'humains ont pénétré à l'intérieur d'Éternelle-rencontre et quasiment aucun humain n'a navigué sur un bateau-feuille depuis les hauteurs des Collines argentées où la rivière Ardulith prend sa source avant de rejoindre la rivière Shaelyn pour se jeter dans la mer en vue du palais de la reine de Leuthilspar.

Sites importants

Éternelle-rencontre déborde de merveilles. Aucune terre humaine ne peut égaler cette alliance réussie de beauté naturelle et de splendeur surnaturelle. Les elfes composent souvent des chansons merveilleuses décrivant et louant les merveilles toujours changeantes de leur île. Les quelques humains qui sont parfois invités à débarquer sur les rivages d'Éternelle-rencontre ne voient souvent que la cité de la reine Amlaruil.

Bosquet de Corellon : le grand temple de la divinité qui dirige le panthéon elfique se trouve dans la forêt au nord de l'île. Il serait plus exact de dire que toute la partie nord de l'île est *considérée* comme le grand temple de Corellon Larethian car il est impossible de savoir où s'arrête la forêt « normale » et où débute le territoire sacré de la grande divinité. Plus que tout autre endroit dans le monde, le Bosquet de Corellon est le cœur de la vie elfique sur Toril.

Leuthilspar (métropole, 50 269) : la capitale d'Éternelle-rencontre est un exemple éclatant de l'architecture organique des elfes, c'est-à-dire que les édifices semblent vivre et se développer plutôt que de se construire. Même le mineur nain le plus grossier retiendrait son souffle en découvrant pour la première fois le palais de la reine Amlaruil. Des cristaux aussi imposants que des grands arbres sont criblés de tunnels en spirale et d'habitations au sol en verre. Les arbres grandissent à l'intérieur des citadelles, leurs troncs reliés par des branches cannelées. Des arches élancées et des champs de force magiques et scintillants soutiennent des palais clairs et spacieux qui semblent bien trop fragiles pour exister même en rêve. Des guerriers éternellement vigilants et des magiciens en armure de verre étincelante gardent la paisible cité.



Un gnome de Lantan

Sumbrar : Sumbrar, une petite île située à quatre-vingt kilomètres à l'est de l'île principale, sert de quartier général aux forces armées et à la marine d'Éternelle-rencontre. L'île est constituée d'un ensemble de forteresses magiques entrelacées. Un millier de guerriers magiciens sont prêts à partir en guerre avec leurs montures, des pégases et des aigles. Une armada de navires est toujours prête à prendre la mer grâce à la magie et elle se trouve dissimulée dans des cavernes secrètes. Dans les souterrains les plus profonds de l'île, les derniers douze dragons d'Éternelle-rencontre dorment aux côtés de leurs cavaliers, attendant qu'une menace digne de leur puissance se présente à eux. Les navires qui n'ont pas été invités à s'approcher sont sévèrement rabroués – ou détruits, si la mise en garde n'a pas suffit.

Histoire de la région

L'histoire générale des elfes de Faerûn est décrite ailleurs dans cet ouvrage, en particulier dans la description de Cormanthor (voir *Les Vaux*). Éternelle-rencontre fut colonisée par des elfes du soleil il y a de cela des milliers d'années. Lors du siècle dernier, les elfes de Cormanthor et d'autres royaumes décidèrent de se retirer sur cette île paradisiaque afin d'échapper aux empires humains toujours grandissants et aux hordes d'humanoïdes impitoyables qui avaient détruit tant de royaumes elfiques sur le continent de Faerûn.

La Retraite est aujourd'hui terminée. Tous les elfes qui désiraient quitter leurs terres de Faerûn l'ont fait et plus aucun elfe ne se rend sur Éternelle-rencontre pour oublier le monde humain. Bien que le règne de la reine Amlaruil soit juste et équitable, de nombreux elfes – parmi lesquels certains vivant sur l'île depuis des siècles – se montrent mécontents de leur retraite par rapport au reste du monde.

À la différence des elfes loyaux à l'égard de la Cour elfique, les elfes des bois et les drows sont restés sur le continent. Au lieu d'avoir été écrasés par les humains, ils ont pu prospérer ces dernières années, en partie grâce aux opportunités laissées par l'émigration des autres elfes pour Éternelle-rencontre.

Personne, et surtout pas la Cour elfique, n'a officiellement déclaré que la Retraite était terminée ou même émis le choix de revenir sur le continent. Mais de plus en plus d'elfes choisissent de revenir à Faerûn chaque année. Certains ont l'intention de s'installer à Faerûn de façon permanente ou de combattre les drows et d'autres étrangers pour reprendre possession de leurs terres ancestrales. D'autres ont simplement l'intention d'arpenter les terres qu'ils aiment pendant quelque temps en utilisant des *portails* secrets pour aller et venir selon leurs désirs. Enfin, la reine Amlaruil a discrètement envoyé des agents et des éclaireurs à Faerûn afin de rétablir des liens diplomatiques avec les autres royaumes amis. Éternelle-rencontre ne restera plus étrangère aux événements qui touchent Faerûn.

Éternelle-rencontre n'est pas aussi sécurisée que ses défenses magiques « impénétrables » pourraient le laisser croire. Récemment, les drows ont osé attaquer Leuthilspar en utilisant des *portails* magiques, comme s'ils désiraient rappeler à la reine qu'aucun havre de paix n'est réellement parfait. Il y a quarante-trois ans – une courte période de temps pour un elfe – le roi Zaor, le mari de la reine Amlaruil, fut assassiné au cœur de son palais, et cela malgré toute la puissance et la splendeur de son royaume.

Illustration de Wayne Reynolds

Rumeurs et intrigues

Une terre paradisiaque protégée avec vigilance par de fortes puissances offre peu d'intérêts aux yeux d'un aventurier ordinaire... mais le *seul* fait d'atteindre Éternelle-rencontre est un voyage aux dimensions épiques. Un groupe d'aventuriers pourrait être chargé par un seigneur ou un grand prêtre de transporter des nouvelles, des présents, un appel à l'aide ou un avertissement jusqu'au royaume d'Amlaruil. Cette mission serait véritablement une aventure si les aventuriers décident de chercher des *portails* non protégés ou de traverser la Mer inviolée, puis d'échapper aux forces désireuses cherchant à les suivre pour trouver une route d'accès vers la patrie elfique, et enfin de convaincre les défenseurs de l'île de les laisser poursuivre leur mission.

Les îles Moonshae

Capitale : Caer Callidyrr
Population : 680 400 (humains 89%, halfelins 4%, elfes 3%, nains 2%, demi-elfes 1%)
Gouvernement : monarchie
Religions : Chauntéa (sous l'aspect de Mère-Nature) pour le Ppeuple, Tempus pour les nordiques
Importations : charbon, chevaux, minerai, objets magiques mineurs, parchemin, soie
Exportations : armes, armures, bois
Alignement : NB, N, NM

Les îles Moonshae sont un groupe d'îles rocheuses enveloppé par les brumes, recouvert par des bois touffus et composé de marécages et de montagnes élevées sur lesquelles vivent de nombreux animaux ainsi que deux races d'humains qui se les partagent. La partie nord des îles est dirigée par des marins nordiques qui descendent des pillards de Ruathym. Une race humaine aux cheveux et à la peau sombres, le Ppeuple, vit sur les îles depuis très longtemps et contrôle la partie sud. Le Ppeuple prospère dans une dizaine de petits royaumes dirigés par une Haute Reine.

Les nordiques et le Ppeuple passaient autrefois leur temps à s'attaquer, en particulier à cause de la tendance au pillage sanguinaire des nordiques. L'ascension du Haut Roi Tristan Kendrick permit d'unifier les deux peuples des îles Moonshae. La fille de Tristan, la Haute Reine Alicia, a réussi à conserver son royaume en dépit des guerres intestines opposant les petits seigneurs. En comparaison des nations du continent de Faerûn, les îles Moonshae ont vécu plusieurs décennies de paix relative.

Vie et société

Tous les habitants des îles Moonshae sont modelés par le paysage déchiqueté et saisissant de leurs îles, ainsi que par la météorologie difficile. Le Ppeuple vénère la terre (et la divinité qui est *elle-même* la terre) car ils ont depuis longtemps conscience du pouvoir divin existant dans les ruisseaux aux eaux vives, les étangs secrets et les forêts entourées de brumes de leurs îles. Le Ppeuple aime son pays d'un amour profond et éternel que les autres humains ont des difficultés à comprendre.

Les nordiques sont bien moins transportés par le paysage. Leurs cœurs sont tournés vers la mer et ils ont tendance à être turbulents et extravertis en comparaison de leurs voisins. Les relations entre les deux peuples sont souvent tendues, même si elles sont aujourd'hui bien meilleures que par le passé.

Le Ppeuple n'apprécie guère les étrangers. Les étrangers sont des fauteurs de troubles aux yeux des fermiers : ce sont des brigands et des voleurs qui mettent en péril leurs familles, leurs possessions, leurs réserves et leurs cultures. Aux yeux des seigneurs locaux et des guerriers, les étrangers sont des rivaux. S'ils respectent les lois locales, ils sont respectés mais néanmoins surveillés de près : personne ne peut savoir quel genre d'ennuis peut apparaître si des bretteurs étrangers perdent le contrôle. Les nouvelles en provenance de la Côte des épées voyageant plutôt bien jusqu'aux îles Moonshae, les exploits et la réputation des étrangers les précédent et colorent leur accueil. Les héros peuvent être complètement intégrés par les guerriers du Ppeuple. Les nordiques ont une forte tradition de commerce et de voyage maritimes, et ils ont donc tendance à se montrer simplement curieux à l'égard des visiteurs arrivant de Faerûn.

Les étrangers peuvent trouver des emplois de mercenaires auprès des seigneurs guerroyant ou de gardes à bord des navires des îles Moonshae naviguant jusqu'aux différents ports de la Côte des épées. Les îles Nélanthères sont bien trop proches pour que les îles Moonshae soient tranquilles et les pirates se montrent chaque année de plus en plus intrépides. Dans chaque taverne des îles Moonshae circulent des dizaines d'histoires hautes en couleurs concernant des individus qui s'en sont tiré de justesse.

Caractéristiques géographiques principales

Les îles Moonshae se composent d'une poignée d'îles principales et de centaines d'îles plus petites. Les îles les plus caractéristiques sont les suivantes :

Alaron : dirigée depuis la cité de Caer Callidyrr, l'île d'Alaron est le royaume le plus puissant des îles Moonshae. Les Montagnes de Belletaille aux contours déchiquetés, situées au nord de Caer Callidyrr, séparent les habitations traditionnelles du Ppeuple au sud des habitations des nordiques. Les mariages entre les deux communautés réduisent peu à peu les divisions séparant leurs traditions.

Gwynneth : la plus grande des îles méridionales, la partie nord de Gwynneth fut colonisée par les nordiques de l'île d'Oman et sa partie sud (qui devint la cité de Caer Corwell) par le Ppeuple. Les pirates des Nélanthères ont effectué quelques débarquements sur la côte sud de l'île, mais aucune attaque majeure n'a été rapportée.

Moray : l'île située la plus à l'ouest des îles Moonshae est également la plus sauvage des îles méridionales. Depuis que la paix règne entre les nordiques et le Ppeuple, les nordiques ont pris l'habitude de s'attaquer aux monstres des Montagnes des crânes d'orques qui infestent la chaîne de l'île. Moray est par conséquent une île relativement sûre qui attire des colons nordiques et du Ppeuple.

Ruathym : cette île déchiquetée et stérile ne fait pas véritablement partie des îles Moonshae car elle se trouve à plus de trois cents kilomètres au nord du groupe d'îles principal. Ruathym est la terre ancestrale des nordiques, les barbares qui colonisèrent le nord des îles Moonshae et la cité de Luskan. Des communautés et des villages sont rassemblés autour des fjords et des criques de l'île. La communauté la plus vaste est la ville de Ruathym, une cité de cinq mille âmes. Les nordiques qui vivent ici cultivent une vendetta de longue date avec les habitants de Luskan de la Côte des épées.

Sites importants

La majorité des îles Moonshae abrite un ou deux villages par île. Les plus grandes îles abritent des dizaines de villages qui sont souvent séparés par de vastes bandes de terres sauvages. Les grandes villes sont rares.

Caer Callidyrr (cité, 21 486 habitants) : vestige d'une ancienne civilisation, Caer Callidyrr est un château imposant construit sur l'île d'Alaron et qui surplombe une cité portuaire tentaculaire. En plus de ses terres ancestrales situées sur l'île de Gwynneth, la famille Kendrick dirige aujourd'hui le royaume du même nom. Au lieu de vivre dans le sud à Caer Corwell, les magiciens et les ensorceleurs qui servent directement la Haute Reine vivent dans le château de Callidyrr.

Contrairement au reste des îles Moonshae, Caer Callidyrr est habituée à la présence des visiteurs et des marchands venus du reste de Toril.

Caer Corwell (grande ville, 11 459 habitants) : région natale de la famille Kendrick qui occupe la moitié sud de l'île de Gwynneth, Caer Corwell fut la première région à être colonisée par le Ppeuple. Ses côtes rocheuses et ses hautes landes en ont fait l'endroit idéal pour les individualistes déterminés préférant l'espace aux voisins ou pour les druides qui cherchaient à vénérer leurs divinités dans le temple même de la nature.

Forteresse inébranlable (petite cité, 5 730) : le fort le plus imposant des nordiques est perchée sur la côte nord de l'île d'Oman. La Forteresse inébranlable était autrefois le royaume le plus craint et le plus violent des nordiques. C'est toujours un royaume guerrier mais la nature agressive de ses habitants est aujourd'hui tournée vers d'autres royaumes nordiques, en particulier vers l'île de Ruathym.

Valmyrloch : la terre sacrée de Mère-Nature occupe la partie centrale de l'île de Gwynneth au nord du Myrloch, le lac central de l'île. Contrairement à l'aspect de Chauntéa qui est vénéré dans le reste de Faerûn, la Mère-Nature des îles Moonshae privilégie la préservation des terres sauvages au profit des terres cultivées et dégagées. Seuls les druides et les elfes arpentent ces terres sans la moindre crainte. Les principaux occupants de ces terres sont des centaures, des pixies, des esprits follets et les elfes des îles Moonshae, aussi appelés Llewyrrs. Peu de Llewyrrs ont rejoint Éternelle-rencontre au moment de la Retraite car ils ne devaient rien à la Cour elfique et préféraient continuer de vivre dans le Valmyrloch. Le Val est sacré pour le Ppeuple et les nordiques le craignent car ils le considèrent comme un lieu de magie dangereuse.

Histoire de la région

Pendant des siècles, l'histoire des îles Moonshae tourna autour des guerres opposant les invasions des nordiques à la résistance du Ppeuple. Très tôt, aux environs de 1300 CV, les conflits déchirant les îles prirent une plus grande importance. Les divinités maléfiques Bhaal, Malar et Talos essayèrent de prendre possession des îles Moonshae en les arrachant à Mère-Nature.

Les plans des divinités maléfiques furent en grande partie contrecarrés par la famille Kendrick, ainsi que par leurs amis et leurs amants. Les Kendrick devinrent une nouvelle dynastie de Hauts Rois et de Hautes Reines, élargissant ainsi le contrôle de la couronne sur les îles et convainquant les nordiques de leur jurer allégeance au côté du Ppeuple.

Les trois dernières décennies de règne de la Haute Reine Alicia Kendrick (humaine NB, Gue6/Dru7 de Mère-Nature) et de son époux le Haut Roi Keane (humain NB, Mag18) ont été majoritairement paisibles. Alicia et Keane ont donné naissance à de dignes héritiers et semblent avoir fondé une dynastie heureuse. Le seul problème actuel des îles est le conflit grandissant

les opposant aux pirates des Nélanthères qui attaquent les régions septentrionales des îles à la recherche de meilleurs repaires. Les nordiques se sont révélés être d'excellents alliés contre les pirates des Nélanthères, et les aventuriers du continent peuvent parfois trouver des emplois afin de lutter contre les magiciens sanguinaires des pirates.

Rumeurs et intrigues

Bien que la majorité des terres boisées des îles Moonshae ne soit guère visitée, chaque parcelle de terre a été revendiquée par quelqu'un. Les étrangers qui souhaitent abattre quelques arbres doivent tout d'abord obtenir la permission des druides ou alors essuyer leurs attaques. Les nains et leurs forteresses occupent déjà les meilleurs sites montagneux, et des géants et d'autres monstres infestent les zones les plus sauvages des montagnes. Quoi qu'il en soit, les îles Moonshae possèdent d'abondantes zones sauvages où les individus forts peuvent s'établir. Les aventuriers enthousiastes doivent garder à l'esprit que la création d'un royaume peut prendre une vie entière et qu'une telle entreprise n'est jamais infaillible ou aisée.

Le loup a toujours des crocs : les héros sont engagés pour escorter un convoi marchand vers Amn, un convoi bien trop chargé pour aller à une grande vitesse. Ils s'attendent à subir des attaques de la part des pirates des Nélanthères et les héros reçoivent des objets magiques à utilisation unique pour pouvoir les détruire – en fait, l'objet du voyage est d'attirer une attaque pirate afin de l'écraser.

Les véritables prédateurs que les héros rencontrent sur leur route sont des nordiques aux rages inspirées par Tempus et aux rapides navires qui les rendront plus dangereux que les pirates des Nélanthères. Malgré la paix existant entre les nordiques et le Ppeuple, certains d'entre eux attaquent encore leurs voisins méridionaux des îles Moonshae. Pire encore, les nordiques capturés ou tués lors de l'attaque portent les couleurs de la Forteresse inébranlable. La Forteresse inébranlable est-elle victime d'un coup monté ? Ou si elle est véritablement responsable, une tentative visant à faire respecter la justice de la Haute Reine sur les nordiques indisciplinés de l'Île d'Oman ne risquerait-elle pas de les pousser à la révolte et de ranimer de vieilles querelles ?

Les îles Nélanthères

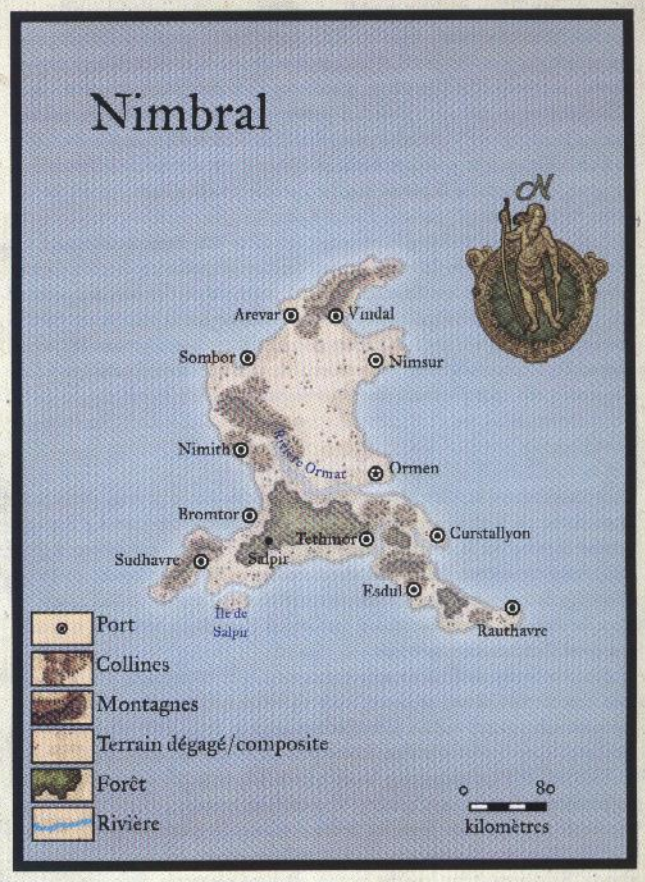
Capitale : aucune
Population : 2 822 (orques 30%, humains 20%, demi-orques 15%, hommes-lézards 15%, ogres 10%, humanoïdes 9%)
Gouvernement : anarchie armée
Religions : Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlie
Importations : tout ce que les pirates peuvent voler, piller ou récupérer
Exportations : esclaves, marchandises de toutes sortes volées ou récupérées

Les îles Nélanthères sont un groupe dispersé d'environ un millier d'îles éparpillées depuis Amn jusque dans la Mer inviolée. Plus de la moitié de ces îles ne possède aucune source d'eau potable et n'accueille donc que des épaves de bateaux. Les quelques centaines d'îles qui possèdent des sources d'eau potable et qui peuvent accueillir la vie se trouvent au centre des combats qui opposent les pirates s'attaquant aux navires marchands d'Amn, de Calimshan, de la Côte des épées et des îles Moonshae.

Mis à part leur dépendance à la violence et au vol, les îles Nélanthères ont étonnamment peu de choses en commun avec les Îles pirates de la Côte des dragons. Les Îles pirates sont majoritairement peuplées par les humains, tandis que les pirates des îles Nélanthères sont des non-humains comme des orques, des hommes-lézards, des ogres et des minotaures. Les différentes races ou factions des pirates des Nélanthères se font aussi souvent la guerre qu'ils la font aux étrangers.

Vie et société

Les pillards des îles Nélanthères vivent au gré des vents qui gonflent leurs voiles sur la Mer des épées et meurent soufflés par les bourrasques qui les précipitent vers les profondeurs du domaine d'Umberlie. Contrairement aux corsaires des Îles pirates qui observent parfois des règles étranges propres à la chevalerie, les pirates des Nélanthères torturent leurs victimes et les abandonnent ensuite à des morts atroces. Ces pirates là naissent au sein du cycle violent de cette société et ne s'en échappent qu'en mourant, et cela généralement à un très jeune âge. La majorité des adultes valides sert à bord des navires pirates, tandis que les faibles, les infirmes et les enfants survivants restent à terre pour construire les repaires ou se charger des navires échoués.



Caractéristiques géographiques principales

À l'exception de la mer elle-même et des innombrables îles rocheuses des Nélanthères, il n'existe ici aucun lieu géographique particulier. Aucune île n'est suffisamment grande ou colonisée pour mériter une description spécifique.

Sites importants

Au lieu de construire des villages permanents, les pirates des Nélanthères vivent à bord de leurs navires ou dans des cabanes qui peuvent être abandonnées à tout moment. Les seuls édifices permanents de la région furent construits bien avant l'arrivée des pirates.

Les tours maritimes : de grandes tours de pierre solide se dressent sur plusieurs des îles et parfois même au milieu de la mer. Les tours maritimes d'Irphong et de Némessor sont les vestiges d'une ancienne civilisation ou peut-être même de plusieurs civilisations anciennes. La majorité d'entre elles sont verrouillées par magie et protégées contre l'intrusion de simples bandits (dont les pillards des Nélanthères qui ont déjà essayé d'y pénétrer). D'autres tours sont devenues la résidence de monstres tels que des ogres mages ou des gargouilles vénérant Bainc. Les tours ont de toute manière très mauvaise réputation parmi les pirates des Nélanthères qui les évitent avec une terreur superstitieuse.

Histoire de la région

La péninsule de Vélène du Téthyr et l'archipel des Nélanthères ont toujours séparé les navigateurs du nord de Faerûn des mers méridionales de cette dernière. Avec l'ascension des puissances marchandes du nord – Amn,

Eauprofonde et les cités du Nord – la navigation passant à travers les îles Nélanthères s'est transformée en un flot important de navires. Cette activité a bien évidemment attiré les pirates comme un champ de bataille peut attirer les corbeaux. Les îles Nélanthères sont donc depuis des siècles plus ou moins semblables à ce qu'elles sont aujourd'hui.

Les tours maritimes proposent cependant un autre son de cloche. Le mobilier, les parchemins et les ouvrages qui ont été découverts dans des tours récemment ouvertes à tous indiquent que les îles Nélanthères abritaient autrefois des tyrans cruels et des pirates brutaux. Mais l'histoire de cette civilisation a été en grande partie perdue dans les flots des mers et du temps.

Rumeurs et intrigues

Les aventures se déroulant dans les îles Nélanthères se concluent quasiment toujours avec des rencontres pirates. Les riches marchands des cités d'Amn et d'Eauprofonde montent fréquemment des expéditions punitives afin de localiser et de détruire des groupes de pirates particulièrement brillants ou cruels. Les héros de ces contrées se font les dents sur les pirates des Nélanthères.

Cellule avec vue : un *portail* à sens unique, utilisé pour sortir de la forteresse d'un scélérat, s'ouvre au sommet d'une tour maritime. Pendant que les héros cherchent le moyen de quitter l'île, les navires pirates qui « surveillaient » l'île en attendant que leur alliée apparaisse au sommet de la tour quittent les côtes pour la transporter jusqu'à l'île qui abrite ses autres *portails*. Si les PJ décident de ne pas attaquer les pirates et de se cloîtrer dans la tour du magicien, ils apprendront bientôt les risques qu'il y a à vivre dans une tour fonctionnelle sans connaître les sorts ou les mots de passe nécessaires pour stopper les défenses de la tour.

Lantan

Les continentaux connaissent les histoires concernant Lantan, « le lieu où Gond est vénéré et où on évite de pratiquer de la magie ». La majeure partie de ces gens ne sait rien de plus que les rumeurs concernant Lantan, un endroit étrange et dangereux où des machines mécaniques et d'incroyables appareils font des merveilles ou inspirent la terreur selon le bon vouloir de leurs créateurs.

Les humains et les gnomes de l'île de Lantan privilégient les solutions technologiques pour résoudre leurs problèmes alors que les habitants de Faerûn les résolvent avec la magie. La religion de Gond dirige ce plaisant royaume insulaire et ses habitants sont agriculteurs, fabriquent des choses et conduisent sans cesse des expériences. Les inventeurs lantans créent constamment de nouvelles « petites merveilles » pour la gloire suprême de Gond et ils vendent ou échangent parfois ces machines contre du verre, du charbon de bois et d'autres matériaux étranges que nécessitent leurs inventions.

Certaines des inventions lantanes populaires sur le continent de Faerûn incluent des suspensions pour chariots et des sections modulables et réparables de roues de chariots, des lampes à huile qui se remplissent elles-mêmes et ne s'éteignent jamais tant qu'une réserve d'huile est disponible et remplie, différentes alarmes contre les voleurs sous la forme de faisceaux lumineux ou de fils « trébucheurs », des charnières, des chaînes, des appareils mécaniques à retardement, des cadenas, des serrures et des pièces fondues possédant des caractéristiques spéciales (comme des « pointes sournoises » pouvant être enduites de poison pour repousser les roublards, des cavités permettant de dissimuler des clefs, des loquets qui peuvent produire des sons afin d'annoncer l'ouverture d'une porte, etc.). Les inventeurs de Lantan ont également créé des ventilateurs fonctionnant avec les vents, des armes « à pressions », des grappins qui peuvent être démontés et dissimulés sous les vêtements et une variété d'aiguilles et d'outils complexes utiles pour la couture et la chirurgie.

Nimbral

Nimbral, le havre maritime, est une contrée légendaire et rarement explorée qui se trouve au large des côtes occidentales de Faerûn, au sud-ouest de Lantan. C'est un petit royaume de montagnes, de hautes prairies et de bois profonds et verdoyants. Peu de fermes et de châteaux fabuleux et élancés apparaissent dans le paysage. Les petites cités côtières servent de ports de pêche et de docks pour les quelques visiteurs. Beaucoup de personnes croient que cette île n'est qu'une simple légende.

Les habitants reclus de Nimbral possèdent une réputation méritée de puissants magiciens. Les seigneurs de Nimbral, une enclave d'archimages extrêmement puissants, introvertis et studieux, dirigent l'île. Les seigneurs apparaissent rarement en public et partagent leur temps entre le gouvernement et les recherches magiques. Il existerait plus de vingt-quatre de ces seigneurs ainsi qu'une douzaine de leurs apprentis réunis dans une famille loyale et très unie. Ils gardent jalousement leurs secrets car ils craignent des attaques de la part des Magiciens Rouges, de la Confrérie des arcanes, du Culte du Dragon et de la Rune tordue.

Nimbral est également surnommée la terre de la chasse aérienne. Des chevaliers montés sur des pégases et portant des armures de verre patrouillent les cieux et les eaux de l'île afin de chasser les créatures volantes et de repousser les pirates et les pillards des rivages de Nimbral. Ces chevaliers respectent les idéaux les plus valeureux de la chevalerie romantique, même si d'autres individus (une grande majorité de marchands d'esclaves calishites) les vilipendent et les considèrent comme des pillards et des bandits.

La sembie

Capitale : Ordulin
Population : 2 462 400 (humains 96%, halfelins 3%)
Gouvernement : ploutocratie (conseil de marchands à la tête duquel se trouve un maître élu)
Religions : Azouth, Déneïr, Lathandre, Loviatar, Mystra, Shar, Sunie, Tymora, Waukyne
Importations : tout ce qu'il est possible de vendre à autrui
Exportations : tout ce qu'il est possible d'acheter à autrui (armes, bétail, livres, nourriture, poteries, sauces épicées, soie, vin)
Alignement : LN, NB, LM

La Sembie est une contrée de marchands expérimentés bien accrochés aux rênes du pouvoir et de jeunes négociants intriguant pour en prendre le contrôle. Les Sembiens adorent l'art du commerce qui consiste à remporter un marché par la négociation plutôt que par le mensonge et la tricherie. Bien que la Sembie ne contrôle pas une part aussi importante du commerce faerûnien que l'Amn, le commerce contrôle la Sembie bien plus qu'il n'exerce d'influence sur l'Amn.

Contrairement aux brigands des cités de la Mer de lune et des Îles pirates, les Sembiens respectent généralement les contrats, dettes et autres intérêts. Habituellement, ils observent également les lois, exploitant les failles qui se présentent à eux et que d'autres n'auraient jamais découvertes.

La Sembie se voit comme une nation jeune, dynamique et expansionniste. Elle a déjà coopté l'un des Vaux, anciennement nommé Valune et en a même fait sa nouvelle capitale : la cité d'Ordulin. Mais l'élite sembiene ne cherche que trop à tirer la couverture à elle pour s'unir derrière une ligne politique étrangère ou quelque seigneur de guerre. La Sembie profite de sa position géographique (côte nord-ouest de la Mer des étoiles déchues) pour faire office de courtier de commerce entre le nord et le sud de Faerûn. Les Zhents de la Mer de lune commercent également avec d'autres pays, mais les Sembiens ne les voient guère comme de réels concurrents. En effet, une bonne partie du commerce des Zhents passe à un moment ou un autre par les ports sembiens, en général Ordulin. Les Sembiens ne considèrent pas les Zhents comme une menace magique. Ceci dit, le plus gros souci des Sembiens est le mercantilisme magique des Magiciens Rouges de Thay. Le Conseil de Sembie n'a guère d'intérêt à voir Thay se frayer un chemin sur d'anciens marchés sembiens en proposant des articles magiques que les Sembiens ne sauraient dupliquer.

Vie et société

La Sembie est une terre de richesses et de forces poussant à en acquérir toujours davantage. Plus dynamique et pragmatique que l'ostentatoire Amn, c'est une contrée de marchands de quatre saisons, de cabales et de sectes clandestines, mais également de dangereuses expériences pour les individus las et désespérés. Tant que les autres peuples de Faerûn possèderont encore quelques pièces qui devraient se trouver dans les poches et chambres fortes de la Sembie, les habitants de ce pays ne seront pas contents.

La plupart des Sembiens passent leur vie à gagner de l'argent, à réaliser des affaires, à exhiber leurs richesses (principalement par le biais de la mode, de lubies et de réjouissances), mais aussi à cancaner au sujet de Faerûn en général et de leurs voisins en particulier.

Le citadin domine la vie sembiene, et tous les citoyens regardent de haut les habitants des autres villes. L'argent force le respect en raison de tout ce qu'il permet d'entreprendre. Au sein de la prétendue noblesse de Sembie, toutes les formes de corruption et d'incompétence sont permises tant qu'elles n'enfreignent pas certaines lois (agir de concert avec des pirates, par exemple, vaut de lourdes amendes et la perte de nombreuses relations).

Hormis les plus cupides, les gardes des villes sembienes sont assez bien payés à leur goût pour être au-dessus de la corruption. Ils sont formés au maniement des armes et au combat de rue, ont des notions de courtoisie et saisissent parfaitement les intrigues en constante mutation. De fait, ils font rarement montre de maladresse et sont grandement respectés.

La Sembie affiche des étés chauds, des printemps et automnes pluvieux et des hivers balayés par des vents mordants, sans compter que ses ports restent givrés quelques mois par an. Dans la campagne du nord et du nord-ouest, les nobles sembiens possèdent de vastes exploitations agricoles et autres domaines boisés, des élevages de chevaux et pavillons de chasse luxueux.

Caractéristiques géographiques principales

La Sembie est un riche pays agricole constitué de petites fermes dans le centre et le nord, mais aussi de vastes exploitations et de vergers dans le sud. Des vignes recouvrent les crêtes des collines, des haies d'arbustes laissent place aux vergers et on trouve des fermes dans toutes les plaines. Le nord et l'extrême ouest du pays sont consacrés à l'élevage du bétail. Comparés aux fermiers des autres nations, qui sont souvent en position de faiblesse quand ils vendent, les exploitants sembiens s'enorgueillissent de l'efficacité de leurs entreprises et vendent aux meilleurs prix.

Au sud-ouest, vers le Cormyr, les familles marchandes achètent de gigantesques étendues de terres et profitent des bons plaisirs de la noblesse. La soi-disant noblesse de Sembie entretient des armées privées, surveille les vignes et vergers, chasse et s'adonne à des passions parfois secrètes, qui vont de la cueillette des champignons à l'esclavage organisé. Officiellement, l'esclavage est illicite en Sembie. Néanmoins, les nobles font la loi sur leurs domaines. Les grandes familles disposant de richesses depuis des générations se donnent des titres de duc ou de prince, et peu débattent de ce sujet.

Sites importants

Les riches cités de la côte méridionale, où les navires mouillent l'ancre, regroupent des dizaines de milliers de Sembiens, telles des simulacres de ruches industrielles. Quand la Sembie vient à l'esprit d'un étranger, celui-ci pense généralement à ces ports méridionaux plutôt qu'aux exploitations agricoles au milieu des collines qui occupent le centre du pays. Chacune des quatre grandes villes du sud – Saerloune, Selgonte, Urmlaspyre et Yhaunne – est « gouvernée » par un prince marchand, serviteur du véritable pouvoir local : les conseils marchands.

Daerlune (métropole, 52 477 habitants) : de toutes les villes sembienes, Daerlune entretient la relation la plus étroite avec le Cormyr. Des siècles de mariages et de transactions commerciales entre Daerlune et le Cormyr ont conféré aux citoyens de la cité un très bon sens des affaires, sans oublier la convivialité et la courtoise des Cormyriens. Les négociants cormyriens qui supportent difficilement les autres Sembiens se sentent à l'aise à Daerlune, une situation que les marchands locaux n'hésitent pas à exploiter.

Ordulin (métropole, 36 330 habitants) : la capitale est l'une des régions de Sembie où la politique a presque autant d'importance que l'économie. Ordulin est le véritable centre du pays, autour duquel gravitent toutes les autres régions. Ordulin est une ville nouvelle, conçue avec soin afin d'affirmer la puissance de la Sembie et d'oublier l'ère où la région s'appelait encore Valune.

La ville est agencée en forme de soleil, son cœur étant constitué de trois grands édifices et de larges routes s'échappant vers la périphérie, telles les rayons de l'astre. En son centre se trouve le Palais du Conseil de Sembie (voix de la classe marchande et véritable suzerain de la nation, du moins jusqu'à présent), la Tour du guet et la Porte dorée, qui fait à la fois office d'hôtel de la monnaie et de trésor sembien.

Route de Rauthauvyr : la Sembie a construit sa route dans le Cormanthor et demeure déterminée à la garder ouverte. Ironie du sort, le départ de la Cour elfique du Cormanthor a rendu la Route de Rauthauvyr plus dangereuse que sûre. Les attaques de bandits, de monstres et de drows ont laissé place à la surveillance assidue des elfes.

Kendrick Selkirk pense qu'il peut résoudre ces problèmes en établissant des relations commerciales amicales avec les nouvelles communautés de drows du Cormanthor. Les drows sauront certainement se débarrasser des intrus et, bien qu'il ne s'agisse pas vraiment des meilleurs partenaires qui soient, la Sembie n'a jamais entretenu avec les elfes des liens assez bons pour que le fait de traiter avec les drows vhaerauniens ne soit pas envisagé.

Saerloune (métropole, 54 496 habitants) : l'architecture gothique élancée de Saerloune, pimentée de gargouilles et autres ornements, fut héritée des colons chondathiens qui firent de Saerloune leur tête de pont en cette nouvelle contrée. Les citoyens de Saerloune ont conservé un fort penchant pour le commerce, relevé de vol et d'intrigue. Par contraste avec des villes où l'ordre est assuré, comme Daerlune par exemple, Saerloune est un joyeux terrain de machinations pour les voleurs de guildes comme les Couteaux nocturnes, les esclavagistes comme le Masque sans yeux, le Culte du Dragon, les Magiciens Rouges de Thay, voire les moines de la Lune noire.

La face cachée de la Sembie

La Sembie est prospère, mais sa sécurité et ses richesses dissimulent autre chose. Il s'agit d'une contrée impitoyable, arrogante et meurtrière, emplie de machinations commerciales. Les Sembiens méprisent les pauvres et les barbares – mais accordent quelque forme de respect à ceux d'Amn, de Thay, d'Eauprofonde et de Port-Ponant – et ils se moquent ouvertement des elfes. Les Sembiens tolèrent de nombreuses races, apparences et coutumes... tant que les étrangers demeurent chez eux pour faire des achats.

En Sembie, l'argent permet de se faire beaucoup d'amis. Par contre, quand on est sans-le-sou, ceux-ci disparaissent aussi vite qu'ils étaient apparus. Le poignard, le garrot et le poison sont les principaux dangers auxquels on s'expose et ils peuvent frapper n'importe où, à l'improviste. Toutefois, usez-en avec parcimonie car de nombreux magiciens louent leurs services en cette nation. En outre, certains seigneurs locaux en payent pour qu'ils jettent des sorts d'espionnage visant, plus ou moins aléatoirement, les affaires commerciales de leurs sujets.

En haut lieu, les Sembiens cèdent souvent à la corruption. Des rumeurs permanentes traitent de divers souverains de villes conspirant aux côtés des Thayens, du Zhentarim ou de « choses auxquelles les mages parlent de loin » afin de trahir leurs citoyens. Les agissements clandestins sont permis voire admirés – mais les vols et incendies volontaires sont fort mal vus. D'ailleurs, la justice sait se montrer très dure à l'occasion.

Les étrangers désireux d'établir un commerce en Sembie sont prévenus que s'ils ont « l'air différent » des humains à la peau blanche, des rivaux sauteront sur n'importe quelle excuse pour lancer de bien mauvaises rumeurs sur leur compte. En effet, les Sembiens sont particulièrement rapides pour fuir les étrangers.

Kidnapper des rivaux (ou leurs parents), louer les services de magiciens capables de jeter des sorts d'espionnage ou offensifs et asservir des débiteurs pendant des années, voici quelques exemples de ce qu'offre la « Sembie dorée ». Les forêts des hautes terres, les domaines de chasse et les manoirs fantômes (des demeures abandonnées) du tout proche Valbataille grouillent de hors-la-loi sembiens – individus ruinés ou chassés par les règles tacites du royaume marchand.

Selgonte (métropole, 56 514 habitants) : Selgonte est la plus riche et la plus altière des villes sembienes. Son souverain est un maire marchand nommé le Hulorn (la charge est héréditaire). Les marchands qui règnent véritablement sur Selgonte se laissent davantage aller aux intrigues et manœuvres politiques, comme s'ils devaient à tout prix prouver qu'ils peuvent se le permettre. Entre l'actuel Hulorn, un individu discret du nom d'Andeth Ilchammar (humain N, Nob4/Mag3), et le Vieux Chauncel (comme la noblesse de la ville aime à s'appeler), Selgonte est la ville sembiene la moins affectée par l'actuelle lutte de pouvoir agitant la grande famille du nouveau maître de Sembie.

Urmlaspyre (métropole, 26 239 habitant) : faisant le lien de Daerlune à la mer, Urmlaspyre est le passage obligé de nombreuses cargaisons. Les citoyens y sont presque aussi travailleurs que ceux de Saerloune, sachant qu'ils n'en adoptent pas le régime d'intrigues meurtrières, et presque aussi amicaux que ceux de Daerlune, mais sans les allégeances complexes qui empoisonnent les relations de cette ville avec ses voisins et parents septentrionaux. Urmlaspyre a l'esprit fort ouvert, plus particulièrement en ce qui concerne le divin. Cela explique que la ville abrite les temples et chapelles de divinités comme Baine, Talos et Umberlie – dont les prêtres raseraient avec plaisir les temples de Gond, Tymora et Waukyne.

Yhaunne (cité, 20 184 habitants) : Yhaunne accueille une grande partie du trafic reliant les Vaux à la Mer des étoiles déchues. La ville fut élevée sur le site d'une vieille carrière. Les marchands les plus riches vivent en haut, sur les versants de la carrière, les citadins les plus pauvres vivent en bas, et ainsi de suite jusqu'aux taudis qui s'amassent contre la partie la plus surveillée du port, celle qui est réservée au commerce.

Histoire de la région

La nation de Sembie fut d'abord une colonie de la lointaine Chondath. Elle acquit son indépendance lorsque les elfes de Cormanthor écrasèrent les Chondathiens, à la Bataille de chanteflèches, en 884 CV. Un temps durant, les conflits menés contre les elfes menacèrent d'anéantir la nouvelle nation, mais Rauthauvyr le Corbeau se joua de la Cour elfique, ouvrant dans la grande forêt une route commerciale jusqu'à la Mer de lune.

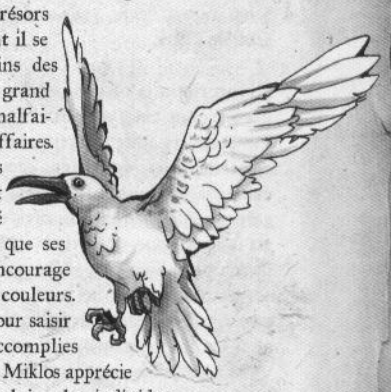
Rauthauvyr a institué une forme de gouvernement au sein duquel un conseil marchand élit un maître, pour sept années. Aujourd'hui encore, cette institution est stable – ou du moins l'était il y a peu. En 1371 CV, le maître Elduth Maîtreyarm mourut de vieillesse. Le nouveau maître s'appelle Kendrick le Grand (humain LN, Rou4/Gue7) et est issu de la grande famille marchande Selkirk. Kendrick passe habituellement pour un homme juste et honnête – mais on ne peut en dire autant du reste de sa famille, dont les intrigues à multiples niveaux ont fait faire des embardées à la politique sembiene. La famille de Kendrick abrite deux autres individus puissants qui s'imaginent tous deux futurs roi ou reine, ou du moins prochains candidats pour la place de maître.

Miklos Selkirk, le fils aîné de Kendrick, a entrepris durant les quinze années passées une carrière d'aventurier dans la Mer des étoiles déchues, la Mer de lune et l'Outreterre. Aventurier, Miklos se faisait appeler le Corbeau argenté, un nom qui semble avoir été prémédité pour assurer son avenir au sein de la sphère politique sembiene. En effet, les armoiries officielles de la Sembie représentent un corbeau (symbolisant Rauthauvyr) et un tas de pièces d'argent. Miklos rend les vingt-deux membres du conseil marchand d'Ordulin particulièrement nerveux. Non seulement c'est un négociateur et diplomate de talent, mais c'est aussi un guerrier meurtrier doté d'une puissante magie acquise durant sa carrière d'aventurier soi-disant invaincu.

La cousine de Kendrick, la comtesse Mirabeta (humaine LM, Nob8/Rou4), constitue à l'évidence la principale rivale politique de Miklos au sein de la famille et de la Sembie. Mirabeta s'est grandement intéressée au comptoir de commerce du Marché des six coffres et a noué de fortes relations avec l'Église de Waukyne. Elle a financé et soutenu l'Église lorsque celle-ci a entrepris de reprendre pied en Sembie. Ces bonnes œuvres contribuent à dissimuler un fait publiquement établi : Mirabeta est mauvaise comme pas deux. Comme elle parvient généralement à dissimuler ses véritables intentions, elle semble saine d'esprit. Mais il s'agit là de l'un de ses rares bons points. Ses cinq enfants, et leurs propres rejetons, ne valent pas mieux.

Les Corbeaux argentés

Ne souhaitant pas laisser derrière lui ses années d'aventures, Miklos a formé une armée personnelle d'une à deux centaines de Sembiens loyaux et talentueux, histoire d'améliorer l'image de la Sembie à l'étranger, de rassembler des informations, de recouvrer des trésors magiques et d'accomplir des missions dont il se chargeait personnellement jadis. Certains des Corbeaux argentés sont des aventuriers au grand cœur, mais d'autres sont des roublards malfaisants qui savent où réaliser les meilleures affaires.



Miklos voit ses Corbeaux argentés comme une bonne alternative aux Ménestrels, qui n'ont jamais vraiment été les bienvenus en Sembie. Il préférerait que ses agents se conduisent honorablement et encourage les véritables paladins à adopter ses couleurs. Cependant, il est suffisamment réaliste pour saisir que certaines missions ne peuvent être accomplies par des moyens honorables. Généralement, Miklos apprécie les agents qui voient les choses comme lui – les individus neutres, loyaux envers la Sembie.

En Sembie, les Corbeaux argentés portent les armoiries de Miklos. À l'étranger, les Corbeaux argentés agissent le plus souvent incognito, ne révélant leur identité qu'à leurs amis.

Rumeurs et intrigues

L'apparition des ailes argentées : les princes marchands de Sembie sont au-dessus des lois. La concurrence est parfois féroce, et la plupart d'entre eux ne voient aucune objection à user de tactiques pouvant assurer leur réussite.

Hors de la Sembie, alors que les PJ sont sur le point d'accepter le paiement d'une mission à réaliser pour une grande cause, une escouade de Corbeaux argentés apparaît et se propose de régler l'affaire gratuitement. Naturellement, les Corbeaux comptent bien conserver tous les trésors magiques qu'ils trouveront, mais la solde qu'ils reçoivent de la famille Selkirk leur permet d'effectuer de périlleuses missions gratuitement. Si les PJ l'acceptent tout de même, les Corbeaux leur font la course, une rivalité qui peut se révéler amicale ou meurtrière selon leur personnalité et la relation qu'ils entretiennent avec la Sembie.

Possession est synonyme de propriété : les PJ croisent la route d'une caravane ou d'un navire d'esclaves tentant discrètement d'entrer en Sembie par sa frontière nord-ouest. Lorsque les PJ viennent à bout des convoyeurs, ils découvrent que les esclaves étaient conduits vers une propriété appartenant au fils aîné de Mirabeta Selkirk. Les PJ vont-ils tenter de produire leurs preuves aux autorités sembienes ? Le fils de Mirabeta va-t-il inverser les rôles et faire passer les PJ pour des esclavagistes ? Les Magiciens Rouges vont-ils prendre conscience des difficultés auxquelles sont confrontés les PJ et leur proposer de reprendre l'ensemble de la « marchandise » (en l'occurrence des esclaves) en échange de quelque magie ?

Miklos Selkirk

Humain Nob1/Gue6/Rou3 : FP 10 ; TA M (humain) ; DV 1d8+1 plus 6d10+6 plus 3d6+3 ; pv 61 ; Init +4 ; VD 18 ; CA 22 (contact 16, pris au dépourvu 18) ; Att *rapière acérée +2* (+8/+3, 1d6+2, 12-20), *dague gardienne +2* (+8, 1d4+2, 19-20), arbalète légère (+12, 1d8, 19-20) ; AS attaque sournoise +2d6 ; Part évasion, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), localisation des pièges ; AL N ; JS Réf +11, Vig +7, Vol +6 ; For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 13, Cha 16.

Compétences et dons : Acrobaties +10, Bluff +12, Connaissances (Cormyr) +5, Connaissances (géographie des Vaux) +4, Connaissances (histoire de la Sembie) +5, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (nature) +4, Connaissances (noblesse et royauté de la Sembie) +5, Connaissances (noblesse et royauté du Cormyr) +5, Connaissances (religion) +4, Connaissances (Sembie) +4, Connaissances (Vaux) +4, Détection +7, Diplomatie +18, Équilibre +11, Équitation (cheval) +9, Escalade +2, Estimation +8, Fouille +5, Intimidation +9, Langage secret +9, Natation +4, Perception auditive +6,

Psychologie +8, Renseignements +7, Saut +4, Utilisation d'objets magiques +4 ; Ambidextrie, Combat à deux armes, Éducation, Épées jumelles, Expertise du combat, Négociateur-né, Prestige (12), Réflexes surhumains, Science du critique (rapière).

Possessions : rapière acérée +2, dague gardienne +2, chemise de mailles +2, bottes de sept lieues, anneau de barrière mentale, anneau de protection +1, arbalète légère.

Aventurier à la retraite et fils de maître Kendrick Selkirk, Miklos est mieux connu chez lui comme le créateur des Corbeaux argentés, un groupe d'aventuriers et de mercenaires à ses ordres. Fin négociateur et diplomate de talent, il est également capable de laver un affront en usant de ses éblouissantes bottes d'escrimeur. Il se livre à des joutes d'esprit avec les autres nobles marchands, mais sa principale rivale est la prétendue « comtesse » Mirabeta, la cousine de son père. Bien qu'il sache pertinemment qu'elle est malfaisante, il ne peut révéler sa nature au grand jour de peur de jeter l'opprobre sur sa famille et de perdre son pouvoir politique.

Miklos est patient, intelligent et familier des intrigues et autres événements incongrus. Ayant passé quelque temps dans l'Outreterre, il comprend les drows et leurs méthodes de négociation. Il passe son temps à s'occuper des Corbeaux argentés. Cependant, le Conseil de Sembie le rappelle de temps à autres pour qu'il gère pacifiquement tout contact avec les elfes noirs. En qualité de touche-à-tout, Miklos est capable de tenir une conversation traitant de n'importe quel sujet. Il reste informé de tous les événements se déroulant dans les parties les plus intéressantes du monde. Cela lui permet d'assurer la prospérité de sa famille puisqu'il est au fait des excès et déficits commerciaux. En outre, il est très réactif face à une situation nouvelle.



Miklos Selkirk

Le sud étincelant

Le long de la côte sud-est de Faerûn s'étend une vaste région de magie, de mystères, de rumeurs et de légendes. Pour le peuple des Contrées du Mitan, à des milliers de kilomètres de là, le Sud est un lieu mythique, dans lequel éclosent d'inimaginables récits. S'agit-il d'un pays de magiciens ? D'un royaume de halfelins ? D'un royaume gouverné par les drows ? Tout cela existe bel et bien dans le Sud, entre autres choses.

En général, quand on évoque le Sud, on parle des régions côtières d'Halruaa, de Luiren, de Dambrath, de Durpar, d'Estagund, de Var le Doré et de Veldorn. Mais celui-ci inclut également les terres séparant le Sud du reste de Faerûn, les vastes prairies connues sous le nom de Shaar et la Grande faille, un puissant royaume nain situé au beau milieu de Shaar.

Dambrath

Il y a de cela cinq cents ans, le royaume de barbares humains d'Arkaiun se trouva mêlé à une guerre cruelle contre une puissante cité drow située sous les Montagnes du guet des gnolls. Les drows emportèrent la victoire et, s'alliant à une secte de Loviatar évoluant au sein des barbares, asservirent le peuple d'Arkaiun, régnant tels des satrapes et nobles sur une population soumise. L'étrange et dangereux royaume de Dambrath en est la conséquence.

Dambrath est une nation d'humains gouvernée par des demi-elfes, généralement d'ascendance drow. Les elfes issus des espèces fidèles à Éternelle-rencontre ne sont pas les bienvenus à Dambrath. Loviatar est la divinité officielle du pays.

Durpar

Protégé des tempêtes de sable de Raurin par les formidables Montagnes de poussière, Durpar est un prospère royaume marchand situé sur la rive nord-est du petit bras de mer des Eaux dorées. Un conseil de marchands, constitué des chefs des nations des onze plus puissants chakas (maisons de commerce), règne sur le pays. Le Grand Nawab Kara Jeratma (humaine LB, Nob4/Til10) est le chef de ce conseil et l'une des plus riches personnes de Faerûn.

À Durpar, les affaires sont les affaires. Les maisons de commerce durpari abritent les meilleurs négociants de cette région du monde. Quelque pieuse dévotion à un petit panthéon de divinités faerûniennes unit les Durpari sous une foi commune. La ville de Vaelen est la capitale de Durpar.

Estagund

Estagund partage son héritage culturel avec Durpar et Var le Doré. Son peuple est constitué de Durpari appréciant le commerce et rendant honneur à l'Adama, le panthéon et le code moral qu'ont en commun les trois royaumes. Contrairement aux Durpari, qui sont gouvernés par les plus riches marchands, les habitants d'Estagund honorent avant tout une classe de nobles guerriers. Le Rajah d'Estagund, Ekripet Seltarir (humain LB, Nob5) est non seulement le plus riche marchand du pays mais également le chef de guerre et grand monarque du royaume.

La ville de Chavyondat, située au bord de la Baie des rois, est la capitale d'Estagund.

La grande faille

Capitale : Basseloge
Population : 1 308 960 (nains d'or 90%, nains d'écu 6%, gnomes 2%, halfelins 1%)
Gouvernement : monarchie
Religions : Clangeddin Barbedargent, Dugmaren Brilletoge, Haela Brillehache, Moradin
Importations : bétail, céréales, denrées, fruits,
Exportations : argent, gemmes, joyaux, objets magiques, or
Alignement : LN, LB, N

Le centre du Shaar oriental est creusé comme si une gigantesque épée s'y était abattue, créant ainsi un canyon de sud-est en nord-ouest, autrement appelé la Grande faille. En son point le plus bas, elle plonge à trois cents mètres sous le niveau des plaines. Toutefois, son fond n'en reste pas moins largement au-dessus du niveau de la mer. S'y l'on compte les terres qui l'entourent et qui sont patrouillées par les nains, la Faille est un peu plus grande que la Sembie. Exploitée par les nains depuis des siècles, depuis l'impressionnant canyon originel jusqu'à la taille phénoménale qu'elle a aujourd'hui, la Faille constitue le plus puissant royaume nain contemporain de Faerûn.

La Grande faille est la demeure ancestrale des nains d'or. Contrairement aux nains d'écu du nord, les nains d'or prospèrent en une même patrie depuis bien des générations. Ils furent bien entendu confrontés à leurs propres guerres mais surent tirer le meilleur parti de leurs répercussions. La Grande faille, véritable plaie infligée à la terre par les drows il y a de cela des milliers d'années (selon une théorie au moins), est aujourd'hui la sinistre citadelle de la race même que les elfes noirs espéraient anéantir.

Les nains d'or contrôlent le fond de la Faille, les tunnels et cavernes criblant ses parois, tout ce qui se trouve à une journée de poney en surface et certaines parties de l'Outreterre qu'ils patrouillent.

Vie et société

Comparés aux royaumes patriarcaux des nains d'écu du nord, les nains d'or affichent une longue histoire de souveraines. Dans la société des nains d'or,

Illustration de Sam Wood

hommes et femmes sont égaux. Cependant, les femmes ont la réputation d'être sages. Selon les nains d'or eux-mêmes, les hommes pensent trop à l'or, au pouvoir et à la gloire, alors que les femmes tiennent également compte des générations à venir. Il est clair que le respect voué à la terre et aux traditions magiques la protégeant ont davantage de valeur au sein de la société des nains d'or que chez les nains d'écu du nord.

Chez les nains d'or, la magie est bien plus courante que dans les sociétés naines septentrionales. Au sein de leur société, les magiciens, ensorceleurs et chante-pierres (le terme employé pour désigner les bardes) se mêlent aux lanceurs de runes et prêtres pour forger de puissants objets magiques.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

La Grande fail le est un monde à elle seule, un écosystème distinct des terres la surplombant, doté de son climat (fort humide), de sa faune (plus abondante et gardée, du moins contrôlée par les nains) et de sa flore (vigoureuse). En certains endroits, la Faille est si large qu'une personne se trouvant au fond de la vallée peut ne pas apercevoir les formidables falaises qui en marquent les limites.

Lac de la faille : le lac situé au fond de la Grande faille est limpide, froid et rafraîchissant. Le fond de la Faille se vide dans ce lac, qui est également alimenté par de vastes et profondes sources censées abriter des *portails* conduisant au Plan élémentaire de l'Eau. Le Lac de la faille donne naissance à la puissante rivière Shaar, qui coule au fond du canyon sur une petite distance avant de disparaître sous terre, dans une gorge écumante située à l'extrémité septentrionale de la Grande faille. Les nains d'or s'enorgueillissent du fait que les déchets de leurs forges ne contaminent ni l'eau ni la terre.

Profondeurs sauvages : les nains emploient ce nom pour désigner les régions de l'Outreterre qu'ils ne contrôlent pas situées sous et au sud du Shaar. Les Profondeurs sauvages incluent la cité drow de Llurth Dreier sous le Shaar, les Cavernes aux dragons (une dangereuse série de repaires de dragons reliés entre eux par des tunnels, toujours sous le Shaar) et la Chute des profondeurs (une gigantesque cascade souterraine).

Royaume des profondeurs : bien distinct des Profondeurs sauvages, ce royaume est une région contrôlée et habitée par les nains d'or de la Grande faille. Certaines des villes souterraines du royaume sont décrites dans la partie *Sites importants*, ci-dessous.

SITES IMPORTANTS

La plupart des grandes communautés de nains d'or vivent dans les cavernes de l'Outreterre proches de la Grande faille. Cependant, cette même Faille leur offre un lien vers le monde extérieur dont disposent rarement les autres communautés naines.

Basseloge (métropole, 49 650 habitants) : Basseloge est le cœur de la société des nains d'or. Ses souverains sont les seigneurs des profondeurs, de nobles nains menant de grands clans de guerriers et d'artisans. Les seigneurs des profondeurs prêtent à leur tour allégeance à la reine Karrivva, du clan Flegmefeu. Plus que toute autre ville, Basseloge s'attache à la Faille elle-même, assumant sa protection et surveillant les troupeaux broutant autour du Lac de la faille.

La défense de Basseloge, mais également de sa vie locale, s'attache au principal passage menant du grand air aux couloirs de la ville situés dans l'Outreterre. Connues sous le nom des Huis, les formidables portes hautes de plus de vingt mètres s'ouvrant sur la caverne des gardes de l'Outreterre furent bâties pour intimider les visiteurs d'une part, mais également dans un souci de sécurité. Les protections et runes magiques gravées dans ces portes en or massif les rendent plus imposantes et fonctionnelles encore. Jadis, les Huis résistèrent à l'impact phénoménal d'un grand dracosire qui se jeta dessus de toutes ses forces.

Cordisphère (métropole, 44 008 habitants) : si Basseloge est le centre politique de la Grande faille, Cordisphère en est le centre religieux. Les grands temples du royaume s'élèvent le long des routes de pèlerinage de Cordisphère. Contrairement aux temples de la surface, qui sont bâtis en hauteur, les temples des nains d'or consacrés à Moradin et aux autres divinités naines ressemblent, au premier abord, à de simples chapelles. Toutefois, ils s'enfoncent dans les profondeurs de la terre, descendant en spirale via des niveaux accessibles aux adorateurs laïques, jusqu'aux Mystères où ne se rendent que les prêtres. Cordisphère abrite une armée régulière de quatorze mille nains, les Boucliers d'acier. Elle est gouvernée par un Sceptregneur élu chaque année par les seigneurs des profondeurs du royaume du même nom.

Le marteau et l'enclume (grande ville, 7 899 habitants) : les nains d'or préfèrent que les représentants des autres races n'approchent pas davantage de la Faille et s'arrêtent au Marteau et l'enclume, un rassemblement de tentes, de huttes mobiles et de gardes nains vigilants. Elle s'élève contre la paroi occidentale de la grande forteresse de Cordisphère.

Les nains y échangent leurs biens, armes et services (en particulier l'ajustement d'armures et la taille de gemmes) contre des fruits, légumes, fromages, tissus, papier, huile, bétail et autres articles dont ils ont besoin ou qu'ils apprécient. Quel que soit le moment où l'on s'y rend, la population de cette communauté est toujours composée pour moitié d'étrangers en visite commerciale.

Tours de Lèvrefaille : le Peuple Vigoureux règne sur la Faille et sur les plaines situées à moins d'une journée de poney. Pour ce faire, ils disposent le long du canyon de soixante puissantes tours de guet en pierre. On entre dans les Tours de Lèvrefaille, comme on les appelle, par des tunnels souterrains. Chacune abrite des catapultes, des balistes et plus de soixante guerriers nains prêts à en découdre.

Les sentinelles et guetteurs nains patrouillant au fond de la Faille ou dans les terres alentour possèdent des cors leur permettant d'appeler prestement les « marteaux de la paix » stationnés dans les Tours de Lèvrefaille – une vingtaine de nains chevauchant des hippogriffes maniant leurs haches de lancer meurtrières avec une grande précision et portant des lances en cas de corps à corps. Certains cavaliers des cieux disposent de lances magiques capables de cracher des flammes ou de lancer des projectiles magiques.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Contrairement aux nains d'écu qui passaient leur temps à livrer bataille aux géants et aux orques, les nains d'or gagnèrent assez facilement les combats menés contre leurs ennemis de l'Outreterre. Durant les douze derniers siècles, les nains d'or ont décidé de rester à l'écart de leurs cousins du nord qui, selon eux, étaient frappés par une véritable malédiction. La Bénédiction du Tonnerre de 1306 CV et ses conséquences contribuèrent à changer l'état d'esprit des nains d'or.

Comme ils profitèrent des bienfaits de la Bénédiction du Tonnerre et qu'ils allaient déjà fort bien, la population de nains d'or s'accrut au point que certains partirent s'installer dans de nouvelles contrées. Certains nains d'or, qui étaient farouchement opposés à l'expansion du Royaume des profondeurs autour de la Grande faille, sont partis vers le nord pour fonder des colonies dans les montagnes septentrionales de Faerûn. Ainsi, des postes avancés de

qui fut à l'origine de la grande faille ?

Certaines légendes prétendent que la Faille se forma lorsqu'une immense caverne, ou un réseau de cavernes naturelles, s'écroula à cause de la sinistre sorcellerie des belliqueux drows. D'autres affirment que l'éboulement fut provoqué par le courroux de divinités naines, qui prit la forme de gigantesques coups de marteau qui inhumèrent les drows. D'autres encore soutiennent que l'effondrement fut provoqué par des alhoons (des liches illithid) qui conjurèrent des dragons trop grands pour se défendre contre les tyrannœils, ou encore par un dragon vivant dans des cavernes dont l'entrée fut découverte par un rival, ce qui dégénéra en un titanesque combat.

Quelles que soient les origines de la Faille, elle n'affiche aucun signe d'activité volcanique ou de cours d'eau en furie, explications les plus courantes de telles caractéristiques.

nains d'or ont fait leur apparition dans les Montagnes fumantes d'Unther, dans les Montagnes du pas de géant, à l'ouest de Turmish, et dans la Paroi septentrionale d'Halruaa.

RUMEURS ET INTRIGUES

La plupart des aventures se déroulant dans la Grande faille ne concernent que sa périphérie, sauf lorsque les héros ont la chance ou l'ambition d'utiliser des *portails* pour se rendre en un lieu où ils ne sont guère désirés.

Un garde en fuite : alors que les personnages livrent un combat, une aide tout à fait inattendue prend la forme de Matharm Derukhed, un guerrier magicien de la race des nains d'or monté sur un hippogriffe. Matharm se trouve bien loin de chez lui car il suit la piste des assassins de son frère jumeau. Que les PJ se fassent de lui un allié ou non, les coupables s'avèrent être de vieux ennemis de leur connaissance, qui terrassèrent le frère jumeau de Matharm pour l'or et les gemmes qu'il portait dans ses cheveux et sa barbe.

Si les PJ ignorent la quête de Matharm, ils trouveront son cadavre plus tard. Il a manifestement été vaincu par les meurtriers de son frère. Bien entendu, les personnages arrivent trop tard pour mettre la main sur ses biens, qui sont tombés entre les mains de leurs ennemis. Pour compliquer les choses, le nain n'est pas censé voyager en compagnie de sa monture dans le nord de Faerûn. Il a fui son peuple, faisant passer sa vengeance avant ses devoirs.

BRONNIA FENTEPIERRE

Femelle nain d'or Mag7 : FP 7 ; TA M (nain) ; DV 7d4+21 ; pv 45 ; Init +0 ; VD 6 ; CA 10 (contact 10, pris au dépourvu 10) ; Att bâton (+4, 1d6+1), sort de contact à distance (+3, selon le sort) ; Part caractéristiques raciales des nains d'or, pouvoirs spéciaux du familier ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +7 ; For 12, Dex 10, Con 16, Int 17, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons : Artisanat (ferrage des chevaux) +8, Bluff +5, Concentration +13, Connaissance des sorts +8, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (plans) +8, Détection +5, Diplomatie +5, Fouille +5, Intimidation +5, Perception auditive +3 ; Création de baguettes magiques, École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Familier supérieur, Jumeau tonnerre.

Particularités. Caractéristiques raciales des nains d'or : bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les aberrations, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques, bonus racial de +2 aux jets d'Artisanat et d'Estimation liés à la pierre ou au métal, bonus d'esquive de +4 contre les géants, connaissance de la pierre, vision dans le noir (portée 18 m). Pouvoirs spéciaux du familier : communication avec le maître, conduit, lien télépathique (1,5 km), transfert d'effet magique, vigilance.

Sorts de magicien par jour :4/5/4/3/1. DD de base = 13 + niveau du sort, 15 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts d'Enchantement.

Livre de sorts (* sort d'Enchantement) : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement*, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire ;* niveau 1 – *armure de mage, bouclier, charme-personne*, corde animée, couleurs dansantes, endurance aux énergies destructives, feuille morte, hypnose*, identification, pattes d'araignée, projectile magique, repli expéditif, serviteur invisible, sommeil** ; niveau 2 – *bouche magique, convocation de monstres II, déblocage, détection de pensées, flèche acide de Melf, fou rire de Tasha*, grâce féline, invisibilité, lueurs hypnotiques, nappe de brouillard, protection contre les projectiles* ; niveau 3 – *boule de feu, dissipation de la magie, immobilisation de morts-vivants, immobilisation de personne*, lenteur, rapidité, suggestion*, vol* ; niveau 4 – *confusion*, émotion*, porte dimensionnelle.*

Possessions : cape de résistance +1, baguette de charme-personne (20 charges), *baguette de projectiles magiques* (niveau 3, 27 charges), *baguette d'immobilisation de personne* (18 charges), *baguette d'armure de mage* (26 charges), parchemins de *confusion, émotion* et *débilité, 2 potions de soins légers* (niveau 3), *potion d'invisibilité.*



Bronnia Fentepierre

Keschk, femelle quasit (familier) : FP 3 ; TA TP (Extérieur) ; DV 7 ; pv 19 ; Init +3 ; VD 6 m, vol 15 m (excellente) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Att 2 griffes (+8, 1d3-1 plus venin), morsure (+3, 1d4-1) ; Esp 0,75 x 0,75 m ; All 0 m ; AS pouvoirs magiques, venin (jet Vigueur DD 13 ; effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité ; effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité) ; Part esquive surnaturelle, immunité contre le poison, pouvoirs magiques, transformation, réduction des dégâts (5/argent), régénération (2 ; l'acide, les armes saintes et les armes bénites lui infligent des dégâts normaux), résistance au feu (20) ; RM 5 ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +6 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6 ; Botte secrète (griffe, morsure).

Particularités : Esquive surnaturelle (Ext) : un jet de Réflexes réussi permet d'éviter les dégâts d'une attaque dont on peut habituellement réduire les dégâts de moitié. Pouvoirs magiques (Sp) : *détection de la magie, détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur elle-même) à volonté ; *frayeur* (comme le sort du même nom mais dans un rayon de 9 mètres autour d'elle) 1 fois par jour ; tous ces pouvoirs fonctionnent comme s'ils étaient lancés par un ensorceleur de niveau 6 (DD 10 + niveau du sort). Une fois par semaine, elle peut lancer le sort *communion*, comme un prêtre de niveau 12, et poser six questions. Transformation (Sur) : elle peut se *métamorphoser* en chauve-souris ou en loup à volonté (comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 12).

Mécontente de l'existence qu'elle menait dans la Grande faille et se sentant étouffée au sein de son clan, Bronnia quitta sa demeure et parcourut le Shaar en quête d'or, de magie et de divertissement. Encline à faire des remarques cinglantes en des situations déplacées et totalement indifférente à l'encontre des individus pour lesquels elle travaillait, elle se fit rapidement un grand nombre d'ennemis. Elle est souvent en cavale, surtout depuis que son frère jumeau Belgard la recherche pour qu'elle rentre à la maison.

Bronnia loue ses services d'ingénieur, de forgeron, de jeteuse de sorts et de fabricante de baguettes. À cause de sa cupidité et de ses nombreux voyages, elle a travaillé pour les Magiciens Rouges, des artisans d'Unther, une noble famille de Sembie et un jeune pacha de Calimshan. Certaines de ses missions se sont terminées dans de bons termes. En général, son familier se cache ou prend la forme d'une chauve-souris quand elle est en public. Ce démon est d'ailleurs la seule créature qu'elle traite toujours convenablement.

Bronnia se joint volontiers à d'autres aventuriers quand elle pense qu'ils l'aideront à gagner de l'argent ou quelque magie. Elle préfère lancer des sorts, mais utilise ses baguettes quand elle en est à court. Elle n'a pas peur d'user de sa magie pour faire valoir sa volonté, y compris de sorts de *charme*.

Illustration de Todd Lockwood

L'Halruaa

Capitale : Halarahh
Population : 1 676 160 (humains 90%, nains 5%, halfelins 2%, elfes 1%, demi-elfes 1%)
Gouvernement : oligarchie magocratique (Conseil des aînés)
Religions : Azouth, Mystra, Shar (nouveau culte)
Importations : métaux précieux, objets magiques exotiques
Exportations : électrum, vin haerlu
Alignement : LG, LN, NB

Entourée de montagnes et située dans le sud lointain, l'Halruaa est une nation de magiciens. Les Halruéens sont les descendants de réfugiés venus de l'influente Nétheril, un royaume de magiciens humains qui ne surent contenir leur puissance, corrompirent leurs âmes et signèrent la destruction de leurs œuvres. l'Halruaa a conservé cette fascination pour la magie qui obsédait les Nétherisses, s'adonnant à l'Art avec une fervente dévotion et considérant toutes les autres études comme fort mineures. Jusqu'à présent, les Halruéens n'ont pas fait montre de cet aveuglement qui sonna le glas de Nétheril.

Les magiciens halruéens sont suffisants. Ils s'intéressent davantage à leurs recherches, dans l'intimité de leurs laboratoires personnels, qu'à l'exploration et l'exploitation du reste de Toril. Ceux qui décident de quitter leur terre natale sont des marchands ou agents en quête de composantes inhabituelles. Parfois, de tels agents sont assez importants pour voyager dans l'un des fabuleux navires volants halruéens. Cependant, ces embarcations volantes sont fragiles et si précieuses qu'on ne les sort d'Halruaa que pour les missions les plus importantes.

Vie et société

Tous les Halruéens ne sont pas des magiciens. Toutefois, ils se comportent tous comme tels. Les Halruéens affichent une courtoisie particulièrement exagérée, prennent souvent le temps de déclarer leurs intentions, partagent leurs composantes de façon rituelle et se livrent à de nombreuses et complexes subtilités mondaines. Ces pratiques constitueraient une perte de temps sans nom dans une société où tout citoyen mécontent n'aurait pas le pouvoir de vous transformer en crapaud. Souvent, les Halruéens consacrent plus de temps à leurs études qu'à leur famille et élèvent rarement un grand nombre d'enfants – ce qui explique que leur nation est moins peuplée que certaines sociétés humaines plus dynamiques.

Jusqu'à l'âge de treize ans au moins, les Halruéens vont à l'école publique. On observe leur potentiel magique quand ils ont cinq ans. Les élèves doués connaissent souvent quelques tours de magie à l'aube de leur quinzième anniversaire.

Bien que la pratique de la magie n'ait aucun caractère obligatoire pour vivre en Halruaa, on ne peut nier que cela aide. Tous ceux qui se révèlent capables de lancer des sorts de magiciens « ont le don », même s'ils n'exploitent pas leurs talents. Un tiers environ des Halruéens possède le don. Sur ce nombre, les deux tiers possèdent quelque connaissance profane (tel que le précise la description du don Formation magique, cf. chapitre 1) et les autres ont au moins 1 niveau de magicien. Pour les Halruéens, le véritable Art est celui que pratiquent les magiciens – les ensorceleurs se livrent à une discipline indomptée et primitive. Les quelques Halruéens devenant des ensorceleurs plutôt que des magiciens minimisent l'importance de leurs pouvoirs ou choisissent l'exil.

Caractéristiques géographiques principales

L'Halruaa est un pays chaud et humide. Les collines et vallées des Murailles d'Halruaa sont plus fraîches et confortables que les plaines.

Lac Halruaa : cette étendue d'eau saumâtre située au milieu du pays relie les ports fluviaux du pays à la mer. Des vents puissants et imprévisibles venus des montagnes y rendent la navigation et la pêche hasardeuses, sans parler des voyages en navire volant.

Marais d'Akhlaur : ce marais de dix mille kilomètres carrés rappelle à chacun que le désastre qui a anéanti Nétheril pourrait bien se répéter à Halruaa. Akhlaur était un ambitieux conjurateur qui poussa trop loin ses recherches en relations interplanaires, jusqu'à ce qu'il fût englouti. Lorsqu'il périt, la magie qu'il avait mise en œuvre fut livrée à elle-même. Le Marais d'Akhlaur est constamment alimenté par un *portail* menant au Plan élémentaire de l'Eau qui demeure perpétuellement ouvert. Chaque année, le marais progresse de quelques dizaines de mètres dans toutes les directions. Magiciens et aventuriers pénètrent souvent dans le marais à la recherche des fabuleux trésors magiques d'Akhlaur ou d'un moyen de vaincre les créatures fétides de l'endroit. Ceux qui survivent au périple ont généralement la chance de ne pas croiser le chemin des démons connus sous le nom de larakens, qui ne vivent que dans le marais et se nourrissent de magie.

Murailles d'Halruaa : une chaîne de formidables monts protège Halruaa à l'ouest, au nord et à l'est. Trois cols permettent de franchir les montagnes et de pénétrer dans les royaumes hostiles qui se trouvent au-delà. Les Halruéens ont parfaitement domestiqué leurs pans de montagnes, mais le flanc le plus distant abrite des ogres, gueules-à-pattes, géants, pérytons et étrangers égarés ayant mieux à faire que de s'attirer l'ire des magiciens halruéens.

Sites importants

Les Halruéens aiment vivre dans de petits villages. Même leurs plus grandes cités n'abritent pas plus de sept ou huit mille habitants.

Halagard (grande ville, 7 500 habitants) : l'ancienne capitale d'Halruaa est à peine plus petite qu'Halarahh, l'actuelle capitale. Le roi Zalathorm (humain LN, Dev20/Gas9) déplaça la capitale au nord il y a de cela une centaine d'années. Cependant, les habitants d'Halagard se prennent encore pour les véritables incarnations de l'esprit halruaan. Restant fidèles aux traditions plutôt qu'aux dernières modes d'Halarahh, les magiciens d'Halagard se spécialisent en conjuration ou évocation plutôt qu'en divination.

Halarahh (grande ville, 8 000 habitants) : trois mille des habitants de la ville sont des magiciens pratiquants et leurs tours dominent l'horizon. Néanmoins, Zalathorm a découragé la « guerre des tours », une forme de compétition cyclique au cours de laquelle les magiciens d'Halarahh tentent d'élever leur tour au-dessus de celles de leurs rivaux. Pour s'attirer les faveurs de Zalathorm, les magiciens de moindre importance ont réduit la taille de leur tour, rendant les cieux plus sûrs pour les navires volants. Les dix-sept membres du Conseil des aînés ont établi leur demeure dans la capitale.

Halarahh est un lieu où la vie est difficile pour ceux qui n'ont pas le don. Dans tous les milieux, faveurs et promotions sont attribuées à ceux qui ont le don, rarement à ceux qui manquent de talents magiques. Le dicton « aussi inutile qu'une épée à Halarahh » est souvent entendu dans la bouche d'anciens habitants d'Halarahh qui, frustrés, ont décidé de déménager.

Mont Talath (bourg, 1 170 habitants) : un grand temple de Mystra est creusé dans la montagne. Il s'agit en fait d'un vaste lieu de culte censé inspirer un profond respect et d'un gigantesque complexe de cavernes bâti afin de conserver, en toute sécurité, des siècles de connaissances magiques. Le réseau est quelque peu organisé – en réalisant cinq ou six années de recherches poussées, on peut y trouver toute information magique imaginable. Les magiciens halruéens prétendent à qui veut bien l'entendre qu'ils sont capables d'y dénicher tous les renseignements qu'ils souhaitent, créant par la même occasion des sorts dans ce dessein. Les magiciens étrangers payent des sommes exorbitantes pour pénétrer dans les pièces réservées aux apprentis halruéens.

Histoire de la région

Il y a de cela près de deux mille ans, les premiers magiciens d'Halruaa vinrent de Nétheril, au nord, fuyant la terreur des phaerimms. L'archimage Raumark, qui avait prédit le destin de sa terre natale, se trouvait à leur tête. Ils découvrirent une contrée riche et magnifique, habitée par une poignée de bergers et de pêcheurs.

Raumark et sa suite de fidèles mages et apprentis n'avaient aucunement l'intention de conquérir la terre des Halruéens mais, en l'espace de deux générations, les deux sociétés se mêlèrent, que ce fût par amour ou par intérêt commun. Les princes nétherisses offrirent aux halruéens une classe dirigeante, un système de lois, une justice et de merveilleux ouvrages. Les Halruéens d'origine dotés de quelque talent magique n'eurent aucun mal à étudier l'Art, sans compter que la présence d'autant de puissants magiciens dans la région permit de calmer les monstres et pillards qui empoisonnaient les plaines.

Durant le premier siècle ayant suivi leur fuite, la grande œuvre de Raumark et des siens fut de se préparer à l'attaque des phaerimms qui allait inévitablement suivre la chute de Nétheril dans le Nord. Mais les cités volantes de Nétheril s'effondrèrent, le sable recouvrit sa Mer étroite, et les royaumes fragmentés de ceux qui survécurent au déclin disparurent au troisième siècle CV. Les phaerimms n'assaillirent pas Halruaa.

Bien qu'Halruaa n'ait jamais eu à mener la guerre à laquelle Raumark s'était préparé, les voisins ne laissèrent pas pour autant le pays en paix. Envieux de ses richesses et trésors magiques, les barbares dambrathiens envahirent Halruaa à plusieurs reprises. En 585 CV, une flotte de galères dambrathienes s'abattit sur les côtes du pays. Les Dambrathiens occupèrent l'ensemble de la région située au sud du Lac Halruaa pendant plusieurs mois, jusqu'à ce que le grand roi-magicien Mycontil les vainquît et terrassât leur chef. La dernière invasion d'importance se déroula il y a un siècle environ, lorsqu'un charismatique satrape de Lapaliiya mena un vaste raid en empruntant le Col Talath. Les Halruéens le repoussèrent aisément.

L'actuel roi-magicien, Zalathorm, est un devin dont les formidables pouvoirs de prédiction ont permis de contrarier plusieurs menaces avant qu'elles ne se fissent réellement sérieuses. Zalathorm et les devins ont tant fait que la population semble partisane que le pays soit désormais gouverné par des spécialistes en divination, plutôt que par des évocateurs, conjurateurs et autres magiciens qui régnaient lorsque Halruaa devait se défendre par la force des choses.

Rumeurs et intrigues

Larcins, brigandage et incursions de monstres sont rares à Halruaa. Les événements les plus excitants (du moins pour un aventurier) tournent autour des quatre cents aînés du pays, les plus puissants magiciens de la nation, qui, répartis en une douzaine de factions différentes, intriguent constamment. Si suffisamment d'aînés constituaient un seul bloc, même Zalathorm se trouverait fort embarrassé.

L'avènement de l'Ombre : un danger encore méconnu se développe en marge de la société halruéene. Il s'agit d'une congrégation d'adeptes des ombres adorant Shar. De fiers et altiers aînés sont discrètement subvertis par les chuchotements d'émissaires de la déesse des secrets, qui leur demandent si la Toile de Mystra ne constitue pas une entrave à leur puissance. Plusieurs des plus puissants et ambitieux magiciens d'Halruaa sont déjà entrés dans les rangs des adeptes des ombres. En fait, contrairement aux factions pleurnicheuses formant le Conseil des aînés du pays, les adeptes des ombres sont unis dans leur vénération de Shar et dans le désir de faire progresser sa cause en cette contrée magique.

Luiren

Capitale : Béluir
Population : 838 080 (halfelins 92%, humains 4%, elfes 2%, demi-elfes 1%)
Gouvernement : théocratie bienfaisante
Religions : Brandobaris, Tymora, Yondalla
Importations : bétail, objets issus du travail des métaux
Exportations : ale, bière, céréales, denrées, fruits
Alignement : LG, NB, N

Luiren est le seul royaume de Faerûn peuplé et dirigé presque exclusivement par des halfelins. Il s'agit de la terre natale des halfelins vaillants, comme la Grande faille est le pays des nains d'or. Quelques halfelins pieds-légers et sagespectres y vivent également, mais les neuf dixièmes de la population de halfelins sont constitués de vaillants. À ce sujet, le terme « halfelin de Luiren » se réfère communément au peuple vaillant, bien que cela ne soit pas totalement fondé.

Les gens de Luiren sont des fermiers, des artisans et des marchands, comme dans nombre d'autres pays. Les champs fertiles de Luiren nourrissent la Grande faille. Ses vergers produisent des oranges, limes et citrons très prisés dans les pays du nord. Les sculptures sur bois de Luiren sont splendides, égalant celles de Téthyr, et des œuvres en bois sont également à vendre. Bien que peu d'individus imaginent les halfelins dotés de quelque tradition militaire que ce soit, les gens de Luiren disposent de milices parfaitement organisées, conduites par les moines et prêtres des temples locaux, et soutenues par une puissante magie divine. Les prêtres et archers halfelins ne reculant pas d'une semelle ont repoussé plus d'une invasion d'humains, d'orques et de gnolls venus de Shaar.

Hormis les formes d'autorité locale, la contrée de Luiren ne possède aucun gouvernement. Cependant, les temples du panthéon halfelin constituent le ciment de la société et gouvernent ensemble le pays, habituellement sous l'égide du culte de Yondalla. La Voix dévote de Yondalla, Faran Ferromar (halfelin vaillant LB, Prê13 de Yondalla), est le leader prééminent de la foi et donc le guide de Luiren.

Les halfelins de Luiren ne se considèrent pas comme des semi-personnes et se qualifient généralement de « hins ».

Vie et société

La majeure partie des gens de Luiren mène une existence en partie nomade, ne s'installant jamais plus d'une année dans la même ville. D'ailleurs les cités de Luiren reflètent ce goût pour les voyages. Clans, familles, échoppes et temples disposent de domiciles permanents et de trous à flancs de collines – sans oublier leur travail et devoirs –, ouverts aux nouveaux arrivants. À un moment donné, seuls les trois quarts des quartiers résidentiels d'une ville de Luiren sont occupés. Avant de quitter une demeure, les halfelins espérant revenir un jour nettoient le domicile qu'ils ont occupé pour les suivants. À moins qu'ils aient été de très mauvais locataires, leurs voisins et amis les aident.

Pour les hins de Luiren, la collaboration est très importante. Comparés aux halfelins originaires du nord, les hins préfèrent le travail en groupe à l'individualisme. Mais les halfelins eux-mêmes ne restent jamais bien longtemps dans le même groupe. Ces groupes demeurent, mais les halfelins jouant un rôle au cours d'une saison ne seront pas forcément présents deux saisons plus tard. Ils ne feront pas plus forcément partie du même tissu social d'une autre ville.

Les humains, elfes, nains et gnomes ne comprennent pas comment la société de Luiren reste à ce point ordonnée alors que chacun de ses membres change de rôle comme on change de chemise. Les hins de Luiren savent que les étrangers trouvent leurs coutumes bizarres. Cependant, eux-mêmes trouvent curieux que les étrangers fassent la même chose toute leur vie.

La seule habitude dont les gens de Luiren n'arrivent pas à se défaire est leur attachement aux Jeux. Les Jeux de Luiren sont des événements d'ampleur locale, régionale ou nationale que les citoyens suivent avec un grand intérêt. Les sports pratiqués au cours de ces compétitions ne sont jamais les mêmes. Actuellement, les deux sports les plus populaires sont la course d'obstacles et le combat de cerfs-volants.

La course d'obstacles oppose plusieurs villes. Les concurrents ont le droit d'user de magie durant l'épreuve, mais ils peuvent alors devenir la cible de la magie de l'équipe adverse. Le combat de cerfs-volants est « libre », ce qui signifie qu'on peut y user de toutes les formes de magie.

Il est rare que les halfelins du nord de Faerûn se rendent en Luiren et éprouvent le désir d'y rester. En effet, la plupart des immigrants halfelins trouvent le pays et ses us fort curieux. Toutefois, certains halfelins du nord se rendent en Luiren et s'y installent à jamais. De même, certains hins ne peuvent s'empêcher de quitter leur nation pour vivre parmi leurs cousins du nord.

Caractéristiques géographiques principales

Autrefois, les monstres des forêts et marais empoisonnaient le pays de Luiren. Mais, au fil des générations, les hins ont domestiqué de vastes étendues de terres. Le pays est fertile, riche en gibier et plaisant de manière générale. Cependant, il abrite également des régions sauvages qui résistent à la pacification. Ainsi, de jeunes guerriers et mages hins surveillent ces régions pour éviter que des monstres ne viennent semer la pagaille sur les routes et dans les villes. Les aventuriers étrangers désireux de « tenter leur chance » dans les forêts et marais de Luiren sont les bienvenus. À ce propos, ils ont la permission de conserver la moitié des trésors qu'ils dénichent – une affaire quand on sait que les monstres ont généralement dérobé tout ce qu'ils possèdent aux gens de Luiren.

Lluirbois : cette forêt dense constitue la frontière septentrionale de Luiren. Les druides, rôdeurs et roublards du pays se sentent comme chez eux dans la partie méridionale de Lluirbois. Les autres hins s'aventurent

rarement dans la forêt car ils n'ont pas les talents nécessaires pour conserver une longueur d'avance sur les monstres qui descendent des Montagnes du crapaud accroupi. Lorsque les gueules-à-pattes, trolls et autres créatures commettent l'erreur de s'aventurer à Lluirbois, la milice de Luiren, les prêtres de Yondalla et les chasseurs hins se chargent généralement très vite d'eux. Mais Lluirbois n'en reste pas moins dangereux pour les voyageurs.

Lluirbois méridional : la région au sud de Lluirbois et à l'ouest de Luiren est encore sauvage. L'orée est de la forêt semble à peu près domestiquée. En effet, milices, druides et rôdeurs de Luiren y patrouillent. Des tyrannœils et yuan-tis hantent les régions les plus reculées de la forêt.

Marais de Mortick : cet endroit, seul marais de la région, est infesté d'un grand nombre de merrhows (des ogres aquatiques) et de scrags (des trolls aquatiques). Ces monstres énormes s'en prennent souvent aux régions alentour, emportant le bétail et pillant les stocks de nourriture. Un puissant chaman ou chef ogre appelé le Roi des Marais se trouve à la tête des merrhows. Il parvient parfois à plier les scrags à sa volonté.

Sites importants

Les villes de Luiren accueillent à bras ouverts les voyageurs venant en paix. Quelques marchands et artisans humains se sont installés dans différentes villes.

Béluir (métropole, 27 210 habitants) : les étrangers sont persuadés que Béluir est la capitale de Luiren car il s'agit de la plus grande ville du pays. En outre, elle abrite un grand temple de Yondalla. Aucune des villes de Luiren ne constitue véritablement le siège de l'autorité. Cependant, c'est là que se rendent en premier lieu les diplomates et émissaires étrangers recherchant la Voix dévote de Yondalla. Les marchands de la Grande mer font escale à Béluir pour acheter des produits et ouvrages de Luiren.

Chethel (cité, 14 512 habitants) : cette ville portuaire est l'une des principales cités commerciales du pays. Les elfes et demi-elfes représentent un dixième de ses habitants. De toutes les villes de Luiren, Chethel semble être la ville la plus ordinaire pour des humains. Quelques familles s'étant liées d'amitié avec les elfes ont même choisi de rester, offrant un vernis de sédentarité à des fondations nomades. Les autres résidents permanents sont des hins qui gagnent leur vie en construisant des navires.

Thruldar : située à l'orée orientale de Lluirbois, Thruldar est une ville estagiene en ruine surveillée par plusieurs tribus de halfelins sagespectres. Il y a de cela une centaine d'années, un puissant druide maléfique s'allia aux arbres noirs et aux meurtriers monstres végétaux. Il anéantit Thruldar, mais les halfelins sagespectres des environs le tuèrent et posèrent des protections magiques pour contenir les séides du druide dans les ruines. Son fantôme et ses nombreuses monstruosités végétales sont encore tapis dans une Thruldar dévastée, en compagnie de ce qui reste des richesses de la ville.

Histoire de la région

Il y a de cela des milliers d'années, la contrée de Luiren n'était qu'une étendue sauvage livrée aux troubles et parcourue par trois grandes tribus de halfelins : les pieds-légers, les vaillants et les sagespectres. Pendant des siècles, les trois espèces défendirent vaillamment leurs forêts contre les intrus, repoussant les barbares dambrathiens, les meutes de gnolls enragés, et partageant les ressources de Lluirbois. Les querelles opposant les tribus n'étaient pas rares mais toutes trois vivaient relativement en paix et intelligence.

Aux environs de -100 CV, un esprit maléfique pénétra dans la forêt. Sous le commandement d'un puissant prêtre du nom de Desva, les halfelins sagespectres cédèrent face aux ténèbres, vénérant Malar, lui rendant gloire dans la violence et autres bains de sang. De sauvages chasseurs sagespectres, le visage peint pour ressembler à un crâne, rôdaient dans les forêts, à la recherche de proies halfelines. Desva les menant toujours plus loin dans le culte de Malar, ils n'en devinrent que plus forts. Les meilleurs chasseurs apprirent à prendre la forme de loups-garous et contaminèrent les prédateurs naturels de la forêt en leur insufflant une soif de sang à rendre fou. L'espace d'une génération, Lluirbois devint le berceau de la mort.

En -68 CV, un chasseur vaillant du nom de Chand devint le chef de guerre de son peuple. Il conclut alors une alliance avec le chef de guerre de la tribu des pieds-légers. Toutes deux s'unirent pour enrayer la folie des halfelins sagespectres. En trois ans, tous les repaires et places fortes des halfelins sagespectres furent détruits, jusqu'au moment ou Chand en personne terrassât Desva, en -65 CV. Le combat fut aussi impitoyable qu'effrayant. Des villages entiers de halfelins sagespectres furent réduits en cendres et leurs habitants massacrés. Chand accomplit son dessein et fit en sorte que nul guerrier hin ne retînt ses coups.

Suite à la guerre des hins sagespectres, la population de cette espèce fut réduite comme peau de chagrin. La plupart furent exilés de Lluirbois mais la poignée qui avait répudié Desva et rallié les guerriers de Chand eut la permission de rester. Ceux qui partirent s'installèrent au Bois de Chondal, faisant vœu de silence jusqu'à ce qu'ils eussent expié les sauvageries de leur passé. Bien que cette expiation soit désormais lointaine, les halfelins sagespectres tournent sept fois leur langue dans leur bouche avant de parler.

Horrifiés par les actes de Chand et des vaillants, nombre de pieds-légers décidèrent de partir de Lluirbois. Ils devinrent une peuplade nomade et se déployèrent dans le nord de Faerûn, adoptant les coutumes et traditions des nations au sein desquelles ils voyageaient.

Les vaillants restèrent à Lluirbois. N'étant plus confrontés ni aux pieds-légers ni aux sagespectres, ils entreprirent de défricher la forêt et de s'installer dans des villages semi-permanents qui s'agrandirent avec chaque génération. De nomades des bois, ils devinrent des fermiers et artisans sédentaires, protégeant leur terre contre les nombreuses invasions et raids qui se succédèrent au fil des ans. Des pieds-légers finirent par rentrer dans le nouveau royaume de Luiren, mais il s'agit aujourd'hui d'une contrée de halfelins vaillants.

Rumeurs et intrigues

Comme c'est le cas pour tous les pays situés loin des Contrées du Mitan, il est plus facile de décrire l'influence de Luiren que de s'y rendre.

Les Jeux : un village des Contrées du Mitan Occidentales doté d'une grosse population de halfelins compte organiser sa version des Jeux. Les humains sont invités à y participer et les trophées sont plus qu'alléchants. Cependant, les épreuves organisées tournent à l'avantage des concurrents halfelins : lancers de rochers, courses d'obstacles, traque d'une belette rapide comme l'éclair dans un réseau de tunnels souterrains, etc.

Petits mais malins : les PJ ont des ennuis avec une bande de halfelins de Luiren dans une cité bondée. Ces hins sont spécialisés dans le jeter de chausse-trappes et le vol des victimes clouées au sol. Même des aventuriers arrogants préféreront leur remettre leurs biens les plus précieux plutôt que d'être encerclés et poignardés.

Rethild, le marais supérieur

Le plus grand marais de Faerûn se trouve à l'extrémité orientale de la Paroi d'Halruaa. Il s'agit d'un lieu étouffant de chaleur, abritant des bosquets de cyprès recouverts de mousse, des herbes coupantes et des marigots infestés de sangsues géantes, de crapauds énormes, de serpents, d'hommes-lézards, de tertres errants et pire encore. Une ancienne cité en ruine imprégnée par le mal se trouve au centre du marais, retraite de quelque race depuis longtemps oubliée.

Le Shaar

Capitale : aucune (Collines du Conseil)
Population : 587 520 (humains 60%, wemics 15%, gnolls 14%, centaures 10%)
Gouvernement : divers chefs nomades
Religions : Oghma, Tempus
Importations : armes, armures, vin
Exportations : esclaves, ivoire, joyaux
Alignement : CN, N, CB

Le Shaar est une gigantesque prairie onduleuse s'étendant de la Mer étincelante aux lointaines contrées orientales. Le civilisation n'a quasiment aucune prise sur l'endroit. Les nomades humains (la douzaine de tribus environ) et inhumains, comme les centaures, gnolls et wemics, peuplent le Shaar. Les wemics chassent, les Shaariens humains élèvent des rothés et chevaux et les gnolls se livrent au pillage. La terre fournit de magnifiques fourrages mais ne convient guère à l'agriculture. Il ne s'agit pas d'un désert, mais la région cuit le jour et gèle la nuit.

Les Shaariens humains s'écartent rarement en grand nombre de leurs plaines ancestrales, principalement parce que leurs chevaux chéris ne vont pas bien en dehors du Shaar. En effet, les chevaux shaariens sont plus forts et rapides que ceux des autres régions de Faerûn, du moins tant qu'ils parcourent leurs prairies natales. Les grands chevaux tombent malades et meurent quand ils ne paissent pas l'herbe qui ne pousse que dans les vastes plaines du Shaar. Les Shaariens l'ont compris et peu acceptent de laisser derrière eux leur culture d'origine pour sillonner Faerûn.

Vie et société

La douzaine de tribus nomades connues sous le nom de Shaariens n'ont jamais été unies. Cependant, elles disposent d'une culture et d'un style de vie communs. Les étrangers ont bien du mal à distinguer les membres d'une tribu des autres, mais les nomades se reconnaissent instantanément grâce à leurs vêtements, à leur accent, à la robe de leurs montures et à l'aspect de leurs armes. Plusieurs des tribus laissent les guerrières chevaucher parmi les hommes et quelques-unes abritent même des chefs de sexe féminin. En général, les chefs sont élus par un vote à bulletin secret auquel participent les anciens. Néanmoins, deux tribus disposent de soi-disant dynasties de familles puissantes et charismatiques tentant de conserver le pouvoir.

Traditionnellement, les razzias menées par des groupes d'une vingtaine de guerriers ne constituent pas des actes de guerre contre les autres tribus shaariennes. Par contre, les raids de compagnies de pillards plus importantes sont de véritables déclarations de guerre, une stratégie plus qu'hasardeuse puisque les tribus à l'origine d'une guerre n'ont généralement pas le droit de participer aux conseils intertribaux jusqu'à ce qu'elles aient fait réparation ou mis un terme à leurs agressions.

Parfois, les wemics se joignent aux conseils shaariens. Mais le plus souvent, leurs chefs aspirent à leurs propres objectifs et ne se soucient ni des traditions ni du protocole shaariens.

Caractéristiques géographiques principales

D'autres types de paysages viennent parfois rompre la monotonie des plaines ondulées, parmi lesquels de petites dunes de sable et des vallées regorgeant de lacs minuscules et de vie sauvage. Des oasis miniatures renferment les vestiges de civilisations disparues. Nombre d'entre elles abritent également des campements de nomades.

Bois de Shaar et Bois de Shara : les nomades se rendent dans ces forêts pour y cueillir des plantes, y chasser ou se cacher de leurs ennemis. Le terrain convient fort mal aux chevaux, aussi les nomades n'ont-ils jamais vraiment tenté de s'y installer.

Escarpe : l'est du Shaar est surélevé de soixante à cent vingt mètres par rapport à l'ouest du pays. L'Escarpe est la zone de division, séparant les plaines en deux régions au sud des Montagnes Trempfeu et au nord de la Forêt d'Amtar. Les tribus nomades en guerre tentent généralement d'occuper différents pans de falaise pour se donner un meilleur aperçu de la progression de leurs ennemis.

Fleuve Shaar : le Shaar naît dans le froid Lac de la faille, à des dizaines de mètres sous le niveau des hautes plaines. Il gronde et rugit sur plus de cent cinquante kilomètres de réseaux souterrains avant d'émerger au pied de l'Escarpe. De là, il poursuit sa course dans le bas Shaar, jusqu'au Lac Lhespen.

Lac Lhespen : les marais situés sur la rive orientale de ce lac sont plein de palétuviers, d'anguilles géantes et d'araignées d'eau. Le rivage est recouvert d'une couche de sel tiré des roches sous-marines. Les nomades y prennent du sel pour leurs chevaux quand ils ne souhaitent pas s'en procurer à Shaarmid.

Sites importants

Les nomades disposent de peu de communautés à caractère permanent. Les cités du pays furent fondées par d'autres peuplades que celles du Shaar.

Collines du Conseil : à l'exception de celles qui font la guerre, toutes les tribus de nomades dépêchent au printemps et à l'automne des représentants. Ceux-ci entament des pourparlers de paix et partagent quelques verres. Les Collines du Conseil constituent un terrain neutre, inaccessible aux nomades cherchant querelle.

Lhesper : cette ville en ruine abrite un puissant clan d'ensorceleurs yuan-tis. Les voyageurs humains suivant les rives du Lac Lhespen sont souvent les victimes de bandits contrôlés par les yuan-tis. Ils sont alors ramenés à Lhesper et généralement sacrifiés au noir dieu des yuan-tis. Parfois, ils sont transformés en monstrueux serviteurs de la race serpentine. Les nomades évitent donc l'endroit.



Wemics du Shaar

Illustration de Sam Wood

Shaarmid (cité, 23 501 habitants) : cité commerciale libre peuplée d'individus prétendant n'avoir aucun lien avec les nomades, Shaarmid est un allié de longue date des tribus parce que ses habitants concluent, pour le compte des nomades, d'excellents marchés avec les étrangers du reste de Faerûn. Les marchands se rassemblent à Shaarmid car il s'agit du seul endroit sûr dans une contrée placée sous la menace constante de bandits et autres pillards shaariens.

HISTOIRE DE LA RÉGION

L'histoire du Shaar est inexistante pour les citoyens d'une Faerûn civilisée. Les événements agitant actuellement le Shaar incluent de petits conflits contre les nains d'or, qui en ont assez de voir leurs caravanes attaquées par les bandits shaariens et une guerre le long de l'Escarpe entre des tribus qui tentent d'empêcher leurs rivales d'atteindre les Collines du Conseil.

RUMEURS ET INTRIGUES

La politique toujours tourbillonnante des tribus nomades signifie qu'un groupe d'aventuriers peut trouver énormément d'alliés et d'ennemis dans la région.

L'épuration des géants : un clan de géants des collines descend des Montagnes du crapaud accroupi et fait route vers l'est, combattant tous ceux qu'il trouve sur son chemin. Les géants finissent par atteindre les Collines du Conseil, occupant alors les cavernes sacrées abritant les crânes des ancêtres des nomades. Les nomades ont donc un problème : ils doivent se débarrasser des géants sans que leur propre sang ne coule sur leurs terres sacrées. Bien entendu, les étrangers n'ont pas le même problème.

Var le Doré

Troisième royaume durpari, Var le Doré se trouve sur la rive méridionale des Eaux dorées. Si on le qualifie de « doré », ce n'est pas pour son bras de mer au nord, mais pour les champs de céréales sans fin recouvrant sa campagne. Les marchands (ou nawabs), les nobles terriens (appelés hajwas) et les prêtres de l'Adama (les janas) se disputent le contrôle de cette terre fertile via une série de machinations risquant de désarçonner le Sublime Potentat Anwir Dupretiskava (vénérable dragon bleu mâle, LM).

Seuls ses plus proches conseillers connaissent la véritable nature du Sublime Potentat. Cependant, chacun sait qu'il règne depuis près de deux cents ans et qu'il s'absente parfois longuement. Ses dernières années, certains des plus dangereux ennemis du potentat sont tombés sous les lames d'assassins fanatiques, un outil répressif qui risque fort de pousser les nawabs et hajwas à la révolte contre le pouvoir en place.

Veldorn

Connu sous le nom de la Contrée monstrueuse, Veldorn affiche un semblant de cohésion en raison de la vague promesse qu'ont fait ses habitants monstrueux de se protéger entre eux quand ils sont attaqués. Jadis, des armées durpari assaillant un soi-disant chef local provoquèrent la réaction d'une douzaine d'autres chefs, ce qui finit en un bain de sang absolu. Les créatures s'attaquent aux caravanes empruntant la Route du commerce et ne se créent généralement pas d'ennuis entre elles, n'intervenant que lorsque d'autres puissances les menacent dans leur ensemble.

Les Terres de l'intrigue

Au sud des Contrées du Mitan Occidentales et à l'ouest du Bief de Vilhon se trouvent les Terres de l'intrigue : l'Amn, le Calimshan et le Téthyr. Liés les uns aux autres par la géographie et une longue histoire d'invasions, de conquêtes et de compétition, les peuples de ces contrées ont survécu par la raison et l'épée, apprenant à garder leurs sentiments pour eux et à présenter un visage plaisant à leurs ennemis.

Chacune de ces trois grandes nations fortement peuplées compte énormément sur le commerce, en particulier avec les pays distants. Leurs terres contiennent une grande variété de terrains, en faisant la demeure d'un panel de monstres tout aussi panaché.

L'Amn

Capitale : Athkatla
Population : 2 963 520 (humains 83%, halfelins 15%, demi-orques 1%)
Gouvernement : ploutocratie
Religions : Baine, Chauntéa, Cyric, Séluné, Sunie, Waukyne
Importations : armes de siège, mercenaires, objets magiques, perles, produits exotiques (en provenance de Maztica)
Exportations : ale, armes, armures, bière, céréales, chevaux, fer, gemmes, joyaux, matériel pour caravane (wagons, roues, etc.), or
Alignements : LN, LM, LB

L'Amn est une nation de marchands, un lieu d'où partent les caravanes et où elles arrivent, d'où les bateaux prennent la mer pour des contrées exotiques et où ils reviennent chargés d'or et d'objets étranges. Les Voleurs de l'ombre y ont la mainmise sur tout et ses dirigeants sont un groupe anonyme connu seulement sous le nom de Conseil des Six. Les jeteurs de sorts de magie divine y sont respectés si leur travail rapporte de l'argent à l'Amn alors que les utilisateurs de magie profane y sont universellement rejetés et craints.

L'Amn entretient une importante colonie sur le lointain continent tropical de Maztica et a grandement profité des échanges commerciaux en découlant. Le gouvernement paye aujourd'hui les conséquences de son dédain pour les humanoïdes dans les montagnes du sud : deux ogres mages ont levé une armée et ont conquis une bonne partie du sud du pays, y compris sa deuxième cité portuaire. Actuellement, l'Amn doit se battre pour reprendre son territoire tout en maintenant ses routes commerciales et sa domination sur Maztica.

VIE ET SOCIÉTÉ

Les habitants d'Amn sont obsédés par la richesse. Contrairement à leurs voisins australs, qui recherchent la richesse pour le confort qu'elle apporte, les Amniens la désirent pour elle-même et pour le pouvoir, la réinvestissant pour la faire fructifier. Contrairement aux calishites, les amniens les plus prospères font également grand spectacle des donations d'argent qu'ils font aux œuvres de charité et aux nécessiteux. Faire d'importants présents est un signe de richesse. Tout ce qu'un citoyen fait doit être fait pour de l'argent ; faire quelque chose qui n'est pas profitable est considéré comme du gaspillage et de la stupidité.

L'économie du pays est soutenue par des guildes fortes, contrôlées par de puissantes familles de marchands qui disposent de beaucoup de richesses et de soutien politique. Chaque aspect du commerce ou de l'artisanat est couvert par une guilde.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

L'Amn est une grande plaine située entre deux chaînes de montagne parallèles. Quatre fleuves larges et calmes coulent à travers ses basses plaines, chargés de marchandises.

Bois du serpent : cet endroit est nommé d'après les serpents noirs et verts qui y vivent. Des prêtres d'Eldath habitent en son centre malgré les poches isolées d'araignées monstrueuses, de serpents géants, de tyrannœils et de lycanthropes. Dans la partie nord-est se trouve la tanière d'un dragon vert ambitieux, nommé Ringreemeralxoth.

Lac Esmel : Ce lac aux eaux presque noires s'enfonce à des profondeurs inconnues dans ses parties centrales, est et sud. Des sources chaudes fortes en minéraux s'écoulent dans la partie ouest peu profonde, en faisant un lieu de repos populaire et une station thermale pour les riches. Des rumeurs parlent de la présence d'un monstre aquatique dans le lac, mais beaucoup les rejettent, pensant qu'il s'agit plutôt de visions de Balagos Flammevolante, une grande dracosire rouge, légendaire par sa taille gigantesque, sa mauvaise humeur et les sorts qu'elle lance sans compter.

Montagnes aux trolls : riches en gemmes et pleines de mystères, ces montagnes sont en grande partie inexplorées du fait des prédations causées

par les monstres dont elles tiennent leur nom. Les trolls y sont exceptionnellement malins et organisés et ont même par le passé formé un petit royaume. Par ailleurs, le dragon rouge Balagos Flammevolante y a élu domicile. On y trouve de même un temple de Talos qui est quotidiennement touché par la foudre et un village fortifié de mineurs gnomes nommé Quarrelshigh.

Dans la partie ouest des montagnes, une énorme dalle de pierre de mille deux cents mètres de haut est sculptée pour ressembler à un nain. Connue sous le nom de Nain hurlant à cause du bruit du vent soufflant à travers les trous de ses yeux, de ses oreilles et de sa bouche, il marque le lieu d'une cité naine déchue. Il est aujourd'hui habité par des trolls et d'autres monstres.

Petites dents : cette chaîne de montagnes était autrefois considérée comme une nuisance de par le nombre d'humanoïdes et de géants maléfiques qui y vivaient, mais il s'agit désormais de la base arrière de l'empire sythillisien, une zone de territoires amniens conquis, gouvernée par deux ogres mages. Les pics sont la demeure de Iryklathagra « Crocpointu », une dracosire bleue qui s'est réveillée il y a environ un siècle. C'est ici que se trouvent les Tours jumelles de l'Éternelle éclipse, deux fortifications dédiées à Cyric.

Pics brumeux : ces montagnes marquent la frontière nord de l'Amn. Bien qu'elles abritent des dragons blancs et des remorhazs, on y exploite des mines de fer, de métaux précieux et même quelques-unes de gemmes. Deux pics escarpés appelés les Crocs gardent la Route du commerce qui mène aux terres de la Côte des épées.

Shilmista : le roi elfe de cette région, aussi connue comme la Forêt des ombres, a déclaré que plus aucun arbre ou elfe de son royaume ne mourrait, et tue quiconque viole son ordre. Il ne reste plus qu'une seule tribu d'elfes et ses membres préfèrent vivrent dans de petits camps difficiles à trouver plutôt que dans de plus grandes installations. Les chefs tribaux ont établi de faibles contacts avec les dirigeants du Téthyr qui pourraient calmer leur paranoïa.

Sites importants

L'Amn est fortement peuplé, tout particulièrement le long de ses grandes rivières et autour des lacs Esmel et Weng. Des auberges et des tavernes fournissent les repas à ceux qui suivent la Route commerciale tout au long de leur voyage dans le pays.

Athkatla (métropole, 118 304 habitants) : cette cité est le septième port le plus actif de tout Faerûn. N'importe quel type de marchandise non magique peut y être trouvé par celui qui dispose de suffisamment d'argent. Parce que c'est le dernier port libre restant d'Amn, les navires en provenance du continent de Maztica y mouillent, rapportant des légumes exotiques, des fruits, des joyaux et de grandes quantités d'or. La place du marché de la cité fait deux fois la taille de celle d'Eauprofonde. Au-dessus de la baie se trouvent les Flèches d'or, un temple dédié à Waukyne presque aussi grand qu'une petite ville.

Crimmor (métropole, 35 391 habitants) : la capitale des caravanes d'Amn. Cette cité fortifiée est le point de rassemblement pour pratiquement tout le commerce partant vers le nord par voie terrestre. Les Voleurs de l'ombre interdisent tout vol dans cette ville en paiement d'une faveur due à une puissante famille. Crimmor possède de nombreuses auberges, tavernes et salles de spectacle au service des innombrables caravaniers et aventuriers qui empruntent sa route.

Eshpurta (cité, 24 252 habitants) : bien que les nantis d'Athkatla considèrent cette cité comme un trou perdu, Eshpurta est fière de son statut de principale cité militaire d'Amn. Elle traite plus de marchés militaires (en incluant les manufactures d'armes et d'armures) que la plupart des autres cités de Faerûn. La cité exploite aussi des mines de fer dans les contreforts méridionaux des Montagnes aux trolls. On y trouve un temple calme d'Ilmater, une bizarrerie en Amn.

Keczulla (métropole, 47 322 habitants) : fondée il y a des centaines d'années alors qu'on trouvait du fer et de l'or dans les environs, la ville passa par une mauvaise passe deux siècles plus tard quand ces mines furent épuisées, mais reprit son essor il y a cinquante ans quand on découvrit des gisements de pierres précieuses. Des mages bienveillants y ont élu domicile. Ils gardent leurs talents cachés de tous sauf de ceux qui font partie de leur cabale secrète.

Murann (métropole, 43 773 habitants) : deuxième ville portuaire d'Amn, Murann est aujourd'hui aux mains de deux ogres mages et de leurs serviteurs. La guilde des alchimistes de la ville est restée intacte, ses membres créant des objets et des potions alchimiques pour les armées de l'empire sythillisien. Les armées d'humanoïdes se sont emparées des vaisseaux chargés d'or et sont maintenant plutôt riches. Les pirates des Nélanthères et les agents du consortium du Rundeen utilisent le port comme un refuge et en échange le défendent des attaques navales. L'église de Séluné mène une croisade sans répits pour que la citée soit reprise car elle y possède un grand temple.

Purskul (métropole, 27 210 habitants) : cité-grenier, Purskul est une étape importante pour les caravanes. On y a réduit des orques en esclavage il y a une centaine d'années, permettant à ceux qui travaillaient le plus dur de retrouver leur liberté. Les membres de la communauté demi-orque (15% de la population totale) travaillent comme mercenaires et gardes dans les caravanes. Le temple de Chauntéa de Purskul est resté vide depuis que ses prêtres sont morts de maladie il y a deux ans.

Histoire de la région

Les humains ont vécu en Amn pendant des milliers d'années, mais ce n'est qu'avec l'ascension de l'empire shoune que la région devint une nation unifiée, atteignant ses frontières actuelles en 768 CV. Durant l'ascension de Shoune, la majorité des elfes des forêts d'Amn furent tués ou réduits en esclavage, un fait qui n'a pas été oublié par ceux qui y vivent de nos jours.

Avec l'indépendance, l'Amn devint un centre commercial et ses habitants s'enrichirent et prospérèrent. Une série de fléaux et de monstres libérés par certaines écoles de magiciens amena les citoyens d'Amn à avoir une bien piètre opinion des jeteurs de sorts de magie profane.

L'Amn est gouverné par le Conseil des Six, des suzerains anonymes qui ne se connaissent qu'entre eux. Le Conseil des Six a passé un accord avec les Voleurs de l'ombre, une guilde aquafondiene exilée de voleurs et d'assassins, et les deux organisations ont depuis prospéré (en fait, l'un des membres du Conseil commande la guilde en question). Des mercenaires au service de marchands amniens ont découvert Maztica en 1361 CV, démarrant une véritable ruée vers l'or dont les effets continuent de s'amplifier chaque année.

En 1370 CV, deux ogres mages nommés Sythillis (mâle ogre mage LM, Ens12) et Cyrvisnea (femelle ogre mage LM, Gue12) rassemblèrent une armée de gobelins, de kobolds, d'ogres et de géants des collines (renforcés d'adorateurs de Cyric) pour attaquer les cités australes d'Amn, avec le but final de prendre possession de l'or de Maztica se trouvant à bord des navires à quai dans Murann. Ils y sont arrivés et ont depuis tenu la partie sud d'Amn malgré les différents efforts du Conseil et les groupes d'aventuriers envoyés pour les déloger. Quasiment en même temps, deux villes du sud ont rejoint Téthyr, recherchant de meilleures conditions et plus de liberté.

Rumeurs et intrigues

Il y a de cela seulement un an, personne n'aurait considéré l'Amn comme une terre ayant un grand besoin d'aventuriers. Avec l'ascension des seigneurs monstres dans le sud du pays et l'influence envahissante des Voleurs de l'ombre dans tous les aspects du commerce d'Amn, ce n'est plus le cas.

Le prisonnier masqué : l'un des membres du Conseil des Six se trouvait à Murann lorsque la cité est tombée entre les mains des monstres. On ne l'a pas revu depuis. On présume donc qu'il est prisonnier des ogres mages et que ces derniers le torturent pour obtenir des informations. Quiconque délivrerait le malheureux disparu serait bien accueilli par le Conseil et deviendrait à coup sûr un héros national.

Les suzerains de Murann : la monstrueuse armée de Murann est trop puissante pour que quoi que ce soit, sinon une autre armée, ne puisse tenter un assaut direct. Cependant, certaines factions pensent que des assassinats ciblés au sein de l'organisation des monstres (en particulier ceux des ogres mages eux-mêmes) devraient la déstabiliser suffisamment pour qu'elle s'écroule d'elle-même.

Sahbuti Shanardanda

Humain Moi6/Ens4/Mom3 : FP 13 ; TA M (humain) ; DV 6d8+6 plus 4d4+4 plus 3d8+3 ; pv 62 ; Init +2 ; VD 15 ; CA 20 (contact 16, pris au dépourvu 20) ; Att épée bâtarde de maître [à deux mains] (+11/+6, 1d10+3, 19-20), attaque à mains nues (+12/+9, 1d8+3), sort de contact à distance (+10/+5, selon le sort) ; AS attaque étourdissante (6 fois par jour ; DD 16), déluge de coups ; Part chute ralentie (9 mètres), compagnon d'ombre, discrétion totale, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), esquive totale,

ombres illusoires (identique au sort *image silencieuse*, 1 fois par jour), pureté physique, sérénité (+2 aux JS contre les enchantements), rapidité (1 fois par jour, *ceinture de moine*), vision dans le noir ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +8, Vol +13 ; For 14, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobaties +11, Concentration +7, Connaissance des sorts +5, Connaissances (mystères) +3, Déplacement silencieux +14, Détection +8, Discrétion +15, Équilibre +9, Escalade +7, Évasion +5, Fouille +4, Maîtrise des cordes +5, Natation +5, Perception auditive +11, Représentation (danse) +6, Saut +12 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque éclair, Attaque réflexe, Esquive, Maniement des armes de guerre (épée bâtarde à deux mains), Parade de projectiles, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent.

Particularités. Compagnon d'ombre : Sahbuti est servi par une ombre loyale (Shemnaer).

Sorts d'ensorceleur par jour : 6/7/3. DD de base = 11 + niveau du sort. Sorts connus : niveau 0 – *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre* ; niveau 1 – *bouclier, coup au but, décharge électrique* ; niveau 2 – *force de taureau*.

Possessions : *bracelets d'armure +4, ceinture de moine*, épée bâtarde de maître. Sahbuti bénéficie aussi des effets permanents du sort *morsure magique* sur chaque pied et sur chaque main, cadeau d'un autre disciple de Shar.

Shemnaer : Ombre ; FP 3 ; TA M (mort-vivant, intangible) ; DV 3d12 ; pv 19 ; Init +2 ; VD 9, vol 12 (bonne) ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; Att contact intangible (+3, 1d6 points de Force temporaires) ; Part création de rejetons, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) ; AL LM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +4 ; For -, Dex 14, Con -, Int 6, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +5 ; Esquive.

Sahbuti est un membre de l'ordre monastique de la Lune noire. Ces moines recherchent les ennemis de la sombre divinité Shar et sont les ennemis jurés des adorateurs de Séluné. Brusque, franc et sûr de lui, Sahbuti n'accepte pas que l'on critique ses compétences et relève rapidement tout défi raisonnable en duel.

Né et élevé en Amn, Sahbuti voyage actuellement d'Eauprofonde au Calimshan pour son ordre et l'Église de Shar. Il est susceptible de se rendre partout où le travail de Shar doit être fait. Aidé par son ombre loyale Shemnaer, il garde les cargaisons de biens précieux à l'Église, escorte les responsables importants de son ordre et remplit le rôle d'assassin de temps en temps.

Sahbuti n'aime rien ni personne. Endoctriné dans l'adoration de Shar alors qu'il était encore en bas âge, il développa une froide amertume et une solitude dont il pense qu'elles ne s'apaiseront que quand il mourra et que sa conscience sera éteinte par la Maîtresse de la nuit.



Illustration de Todd Lockwood

Sahbuti Shanardanda

Le Calimshan

Capitale : Portcalim
Population : 5 339 520 (humains 94%, halfelins 2%, demi-orques 2%, demi-elfes 2%)
Gouvernement : autocratie
Religions : Anachtyr (Tyr), Azouth, Bhaelros (Talos), Ibrandul (dieu mort, actuellement un aspect de Shar), Ilmater, Shar, Sharess
Importations : esclaves, magiciens, nourriture
Exportations : armes, armures, bateaux, corde, épices, gemmes, herbes rares, joyaux, livres, mercenaires, objets en cuir, objets magiques mineurs, perles, poteries, soie, vin
Alignement : LN, N, NM

Le Calimshan est un pays obsédé par la richesse et que la magie n'impressionne pas. Ses habitants sont les héritiers d'un vieil empire fondé par des génies : ils craignent les créatures de ce genre et les bannissent de leurs terres. Familiers des démonstrations de magie, ils perçoivent l'Art comme une compétence parmi d'autres que l'on peut apprendre. Certains disent que le sang des éfrits coule dans les veines de certains Calishites, leur donnant des pouvoirs d'ensorceleur et un talent certain pour la magie du feu.

Le Calimshan est renommé pour son chauvinisme, ses marchés exotiques, ses guildes de voleurs, ses harems décadents, ses paysages désertiques et sa riche classe dirigeante, de même que pour son énorme population et ses nombreux esclaves.

Vie et société

La majorité des Calishites s'en remet au mercantilisme pour leur moyen d'existence. La politique acharnée de Calimshan implique des coups de poignard dans le dos, des couches de tromperie et de nombreux conseillers. Le dirigeant actuel, Syl-Pasha Rahan el Pesarkhal (humain NM, Mag7/Rou12), a atteint sa position actuelle par le mensonge, le meurtre et le chantage. Les Calishites sont obsédés par les titres et le statut et un regard ou une remarque inapproprié a pour conséquence de sévères punitions.

Les habitants de Calimshan recherchent la richesse non pas pour elle-même, mais pour le confort et le statut qu'elle apporte. Les Calishites croient que la richesse est la récompense d'une vie de travail et ils dédaignent ceux qui ont recours à la charité ou à « l'aventure » pour subsister.

La magie profane y est relativement commune, au point que la moitié de la garde impériale est composée de magiciens. Cependant, malgré une réputation de pays de génies, les Calishites évitent la magie d'évocation (mis à part pour les ensorceleurs descendant des éfrits), la magie planaire et la téléportation, préférant des méthodes plus classiques telles que les tapis volants.

Les affaires de la pègre constituent un aspect important de la culture calishite. Parce que le pouvoir d'un individu dans la société et son influence dans la pègre sont considérés comme deux choses différentes, les titres et les rangs peuvent varier grandement. La pègre est le seul milieu où les femmes sont traitées comme égales aux hommes. Les règles pour les négociations et les rencontres entre rivaux y sont complexes et délicates, incluant des titres précis, des mensonges et une certaine courtoisie envers son hôte.

Caractéristiques géographiques principales

Le Calimshan s'étend le long de la côte nord de la Mer étincelante sur plus de huit cents kilomètres et inclut toutes les terres au sud du fleuve Agis et des Montagnes mouvantes.

Désert Calim : cette étendue de sables, de sel et de roche n'est pas un désert naturel, mais le champ de bataille ravagé de deux génies emprisonnés. Quand les esprits des génies se réveillent, le désert se déchaîne et de violentes tempêtes de sable le ravagent. Le sable cache les ruines de grandes cités dont on dit qu'elles abritent encore d'anciens trésors.

Forêt de Mir : cette forêt pousse sur un terrain accidenté et montagneux. Elle est pleine d'une grande variété de monstres. Un grand nombre de gobelinoïdes et de petits géants y vivent, établissant des royaumes insignifiants et lançant parfois des raids vers le nord ou le sud. Dans la portion nord de la forêt, un *mythal* pourrissant autour de Myth Unnohyr garde des trésors magiques, mais le *mythal* transforme la magie utile en magie nuisible. Trois colonies de drows vhaerauniens se trouvent juste sous la surface près des contreforts des Montagnes mouvantes.

Marais des araignées : ce marais chaud et fétide fut formé lorsqu'un puissant marid (un génie de l'eau) fut tué aux abords de deux fleuves

paresseux. Étant peuplé d'araignées monstrueuses, d'arachnéas (qui font le commerce de soie fine et d'herbes rares), de brutaciens et d'hommes-lézards, le marais est évité par tous sauf les plus courageux. Dans la partie nord du marais se trouve Ajhuutal l'oubliée, une citée arachnéenne submergée. Un tiers des trois cents arachnéas vivant ici adore Zanassu (un aspect de la divinité drow Selvetarm) et penchent vers un alignement neutre mauvais et des tendances agressives.

Montagnes mouvantes : cette chaîne de montagnes boisées a protégé la frontière nord de Calimshan durant des siècles, bien que les orques et les ogres la peuplant organisent de grands raids certaines années. Des groupes que l'on appelle les janessars y ont des avant-postes militaires qu'ils utilisent comme bases pour leurs activités. La majorité de ces dernières concerne le bien du peuple de Calimshan, en particulier la libération d'esclaves.

Sites importants

Le Calimshan est extraordinairement ancien, c'est même le plus ancien des pays humains existants. Des ruines antiques et des palaces magiques peuvent être découverts dans de nombreuses parties du pays aujourd'hui oubliées.

Almraiven (métropole, 43 652 habitants) : cette cité portuaire abrite le plus grand arsenal du pays. À côté du tourbillon d'activité des guildes et des marchands, les magiciens et les ensorceleurs connaissent Almraiven en tant que premier centre d'études magiques de Calimshan, un rôle que la cité a tenu pendant plus de trois cents ans.

Portcalim (métropole, 192 795 habitants) : en plus de son énorme population de citoyens libres permanents, Calimshan attire un grand nombre de travailleurs saisonniers et de marchands itinérants. L'une des plus anciennes cités toujours peuplées de Faerûn, elle dispose de deux arènes, de grands palais, et d'imposants exemplaires de n'importe quel autre des bâtiments que l'on rencontre ailleurs, y compris des maisons de commerce d'esclaves.

Memnon (métropole, 29 101 habitants) : fondée par l'armée des éfrits, Memnon est une ville de garnison, un port de pêche, une étape marchande et le deuxième port de la marine du pays. Les vaisseaux de guerre et les soldats de Memnon protègent la frontière nord de Calimshan des agressions et de tout mal qui se libère des ruines de Memnonnar de l'autre côté du fleuve. Les murailles d'enceinte de la ville sont faites d'une pierre noire et lisse qui absorbe la chaleur et ne s'use pas.

Suldolphor (métropole, 142 687 habitants) : une cité riche et pleine d'intrigues, Suldolphor est presque indépendante du gouvernement de Calimshan, payant des impôts à contrecœur afin que ses citoyens restent à l'écart. Située sur le détroit reliant la Mer étincelante et le Lac de vapeur, la citée est importante tant pour le commerce que pour la défense de Calimshan.

Histoire de la région

Le Calimshan a longtemps été le pouvoir dominant du sud-est de Faerûn, avec une tumultueuse histoire que l'on connaît sur plus de neuf mille ans. Il a toujours été un pays chaud, humide et verdoyant, parfait pour la culture des olives et des dattes ou l'élevage d'immenses troupeaux de bétail. Ses forêts sont emplies d'essences de bois exotiques et parfumées. Ses plages et les fonds du littoral grouillent de crabes, de coquillages, de poissons comestibles, et de roches riches en métal ou en gemmes. En un mot, le Calimshan a toujours été un pays valant la peine de se battre, et d'ailleurs de nombreuses batailles ont eu lieu pour sa possession.

Durant les temps anciens, la grande forêt de Keltormir enveloppait la région et abritait des géants et des elfes se faisant la guerre. De même, des humains se cachaient au milieu des bois et les nains y fondèrent Shanatar la profonde et se développèrent sous la surface.

Alors les puissants djinns arrivèrent « d'ailleurs ». Des membres de la race des génies et leurs esclaves halfelins ou humains, guidés par le djinn Calim fondirent l'empire du même nom, détruisant les forêts au sud et à l'ouest des Montagnes mouvantes, tuant ou repoussant les dragons et établissant un domaine dont les frontières correspondent au Calimshan actuel.

Les djinns gouvernèrent les humains des califats de Calim durant une centaine d'années, avant qu'un puissant éfrit, Memnon, n'arrive d'un autre « ailleurs » et n'établisse le royaume de Memnonnar. Les deux empires se lancèrent dans une guerre sans merci durant l'Ère du ciel embrasé, un conflit prolongé qui endommagea tant la terre que les elfes utilisèrent une forme de haute magie très puissante pour lier les esprits de Calim et Memnon dans le sol et l'air, les laissant se battre jusqu'à aujourd'hui dans les sables désolés de leur bataille sans fin : le Désert de Calim.

Il fallu plusieurs dizaines d'années aux humains et aux pour renverser les quelques génies restant. Coram le Guerrier fonda le royaume de Coramshan sur les ruines de l'empire des génies. Criblé d'intrigues et de luttes dynastiques, il tomba vite sous la coupe de vils prêtres humains, mais se releva à nouveau en tant que royaume réuni de Calimshan.

Ylveraasahlisar le Dragon de la rose conquit ensuite le pays et le dirigea durant plus d'un siècle avant d'être tué, moment dont profitèrent les tyrannœils pour prendre le pouvoir. Les humains chassèrent les tyrannœils et établirent des colonies à travers l'ouest de Faerûn, mais la peste affaiblit leur empire. Le Téthyr et le Bief de Vilhon se débarrassèrent du gouvernement de Calimshan et devinrent indépendants.

Le pouvoir humain à Calimshan atteint son apogée sous la dynastie shoune il y a un millier d'années. En des temps plus récents, le Calimshan a été confronté à la Fureur des dragons (1018 CV), à la Horde noire d'orques qui a assassiné son dirigeant Syl-Pasha (1235 CV), et durant le Temps des Troubles (1358 CV) la pègre de Portcalim fut ébranlée par la mort de tous les assassins adorant Bhaal.

Le dirigeant actuel de Calimshan, Syl-Pasha Pesarkhal, a fait alliance avec Téthyr. Il espère en étudier les coutumes – puis en annexer les terres.

Rumeurs et intrigues

Magie ancienne, esclavagistes cruels, ruines oubliées, et de dangereux arrière-pays font du Calimshan un endroit périlleux et passionnant. Des aventuriers étrangers feraient bien de choisir leurs ennemis avec soins.

Les maîtres secrets : les événements et les alliances au Calimshan ont longtemps été influencés par la Rune tordue, un groupe de puissants jeteurs de sorts morts-vivants (qui comporte une dracoliche bleue) qui s'immiscent dans les affaires humaines pour le pouvoir et l'amusement. Ils contrôlent des *portails* qui mènent dans différentes parties de Faerûn et disposent de centaines d'agents dont la majorité ne savent pas pour quels maîtres ils travaillent vraiment.

L'invisible main : trouvant son origine au Tashalar, le consortium du Rundeen est une association de marchands et de négociants qui contrôlent la majorité du transport maritime au Calimshan, utilisant la piraterie pour se débarrasser de ses rivaux. Le consortium donne un peu dans l'esclavage. Il s'oppose violemment aux Ménestrels, qui ont réalisé quelques attaques couronnées de succès contre lui. La principale motivation du consortium est le profit. L'organisation soutient des aventuriers qui ne sont pas difficiles quant à la cause à défendre pour les aider lors d'entreprises risquées mais profitables.

Le Téthyr

Capitale : Darromar
Population : 3 771 360 (humains 76%, halfelins 20%, elfes 3%)
Gouvernement : monarchie féodale (pas de serfs)
Religions : Heaum, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr
Importations : armes, épices, mercenaires, objets magiques
Exportations : ambre gris, bétail, couvertures, fromage, fruits, herbes à pipe, huile de baleine, légumes, noisettes, perles, poisson, soie, tapis, thé, vêtements, vin
Alignements : CB, N, LB

Le Téthyr a récemment émergé d'une guerre civile de dix ans avec deux nouveaux monarques. Le règne fort de la reine gouvernante Zaranda Étoile Rhindaun et du roi Haedrak III (qui servit à Valombre des années durant comme scribe pour l'archimage Elminster sous le nom de Lhaeo) est en train de faire renaître l'espoir sur une terre cynique, suspicieuse et dévastée par la guerre.

Le Téthyr est en train de prospérer, établissant des liens avec des voisins hésitants, et repoussant les monstres hors de ses frontières. Sa situation politique connaît encore de nombreuses intrigues et le peuple ne fait pas confiance aux organisations qui admettent se mêler des affaires des autres

(telles que les Ménestrels). Les elfes des bois restent prudents vis-à-vis des nouveaux dirigeants, en effet les trois derniers rois ont pensé s'occuper de la forêt avec des haches, du feu et des épées. Les pirates des Nélanthères à l'ouest empoisonnent le commerce maritime du royaume, y compris le commerce avec la lointaine Maztica.

VIE ET SOCIÉTÉ

Le Téthyr est un pays ancien, souvent fragmenté, qui se trouve entre les vigoureuses et dynamiques contrées économiques d'Amn et de Calimshan. C'est un royaume chaud, sec et pourtant fertile de fiers chevaliers, de forêt et de fermes, de troupeaux et de richesses, avec deux péninsules se lançant dans la Mer des épées. L'énorme Forêt de Wealdath, encore peuplée d'elfes, le protège au nord. L'intérieur est une région en majorité inhabitée de collines herbeuses. La plupart des Téthyriens vivent le long des routes commerciales reliant Murann à Riatavin et Zazesspur à Saradush. Un cinquième d'entre eux est halfelin (presque tous les autres étant humains).

Presque tous les meubles, coffres et coffrets de qualité utilisés dans les Contrées du Mitan sont téthyriens ou fabriqués en imitant le travail téthyrien. Le royaume est largement connu pour son superbe artisanat et les guildes téthyrienes s'efforcent de promouvoir l'excellence plutôt que de contrôler les marchés comme elles le font ailleurs. Chacune des familles de prospères marchands de Téthyr se dévoue à une marchandise ou à un artisanat particulier.

La terre équivaut au statut dans Téthyr ; les nobles ont soit gagné, soit hérité de la leur. Les habitants sont gouvernés par des comtes, qui payent des juges de paix locaux choisis parmi les gens du peuple pour administrer les lois, rassembler des milices, collecter les taxes et aider les magistrats locaux. Les comtes répondent quant à eux devant les ducs qui font de même devant la reine. Elle est conseillée par le Conseil royal privé du monarque, son héritier ou le régent de la couronne, et cinq émissaires religieux ou raciaux : l'archidruide de Pierremousse, le Rapporteur des arbres de la Wealdath (les elfes), la Voie des collines (les halfelins), le Frère bouclier des derniers nains des Piquétoiles et le Samnilithe qui est le porte-parole des gnomes.

La reine supervise directement l'armée de métier et la magistrature. Elle a fait de Darromar la nouvelle capitale du royaume et cette dernière s'est rapidement développée pour rejoindre Myratma, Riatavin et Zazesspur en tant que cité téthyriene importante.

Il y a de nombreux ordres de chevalerie au Téthyr, parrainés par Ilmater, Torm, Tyr et Heaum. Le plus prestigieux est l'ordre du Calice argenté, suivi des Champions Vigilants qui adorent Heaum. Les intrigues et les opportunités se sont multipliées depuis que le Téthyr a retrouvé sa prospérité et s'est développé. Les cités de Riatavin et de Pistepierre ont quitté l'Amn et ont déclaré leur allégeance au trône de Téthyr en 1370 CV.

Les voyageurs sont prévenus que le chiffre cinq est tout particulièrement considéré comme portant malheur au Téthyr.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

En termes de superficie, le Téthyr est l'un des plus grands royaumes de Faerûn. La majorité de ses vastes plaines et de ses forêts étendues n'est que peu habitée.

Montagnes Omlarandins : à peine plus hauts que les contreforts qui les entourent, ces monts sont légendaires pour les gemmes omlaires qui sont particulièrement adaptées aux utilisations magiques. Il n'a été trouvé que très peu de gemmes omlaires pendant des siècles, mais ces dernières ont fait dépenser à certains magiciens des sommes princières. La région est habitée par des wivernes et des bêtes éclipsantes.

Piquétoiles : ces montagnes peu élevées contiennent des sommets tortueux et dangereux. Quelques petits clans de nains y vivent, appréciant leur intimité malgré les pérytons, les bêtes éclipsantes, les tribus de gobelins, les ogres et les loups-garous locaux. La montagne la plus à l'est, le Mont Thargill, est un volcan éteint depuis longtemps qui sert de résidence secondaire au dragon Balagos Flammevolante. Balagos y a emprisonné deux dragons, un noir et un brun pour lui servir de gardes.

Wealdath : demeure des deux dernières tribus elfes de la région, les tribus Suldusk et Elmanesse, cette forêt contient de même des créatures féeriques qui la défendent contre les incursions. Des gnolls, des lycanthropes, des araignées géantes et des dragons (deux verts, un de bronze et un d'or) représentent des dangers occasionnels, bien qu'ils aient appris à éviter les elfes. Des *portails* menant au plan des lytharis (des changeurs de forme elfes) existent dans la forêt, bien que seuls les ces derniers sachent comment les ouvrir.

SITES IMPORTANTS

Les châteaux des nobles téthyriens – certains étant actuellement en ruine suite à la dernière guerre – parsèment les plaines et les vallées de la campagne.

Darromar (métropole, 68 720 habitants) : la nouvelle capitale et la résidence de la reine et de son époux, Darromar est devenue la première citée du Téthyr. Elle est fière de ses troupes bien entraînées et attire de nombreux mercenaires qui viennent se former et se faire engager comme chasseurs de monstres et de brigands. Une petite académie y héberge les magiciens et les ensorceleurs qui n'ont pas l'intention de descendre au Calimshan.

Myratma (métropole, 51 390 habitants) : cette cité fortifiée ressemble plus à celles de Calimshan que toutes les autres cités du Téthyr. Il s'agit du port où transite la production agricole du pays, et il combat pour regagner son honneur après avoir abrité une famille noble rebelle. Myratma souffre d'une pénurie d'ensorceleurs et de magiciens (la majorité trouvant du travail au Calimshan), mais l'endroit est remarquable pour sa Garde du jaguar, un groupe de nobles guerriers ramenés des terres exotiques de Maztica à l'ouest.

Les vaisseaux fantômes

La Côte des épées est connue pour les batailles brutales entre des flottes rivales, des pirates et des marchands, des marins et des monstres des profondeurs cherchant à les attirer vers le fond ; et pour les dragons plongeants des cieux et cherchant à éventrer et couler les navires ou à tuer l'équipage. De telles attaques n'ont jamais cessé de se succéder.

Au cours des siècles, des milliers de vaisseaux ont été perdus en mer... et tous ne reposent pas tranquillement au-dessous des vagues. Dans toutes les tavernes où les marins parlent de la mer, ils mentionnent Ceux qui naviguent pour l'éternité, puis baissent la tête et tracent des cercles de protection avec leurs pouces pour empêcher les morts-vivants de les entendre et de venir les chercher.

Bien que quelques pirates et contrebandiers utilisent le manteau de la nuit, le brouillard et des masques représentant des crânes pour se faire passer pour des « vaisseaux fantômes », de vrais vaisseaux fantômes naviguent pourtant sur les mers de Faerûn. Des sortilèges lancés sur la coque, ou des énergies magiques corrompues utilisées sur la cargaison maintiennent certains de ces navires à flot. Ils naviguent à vide, ou avec des équipages de squelettes ou de zombies.

Ils peuvent voguer sur les flots avec ou sans voile, avec des trous béants dans la coque, imbibés d'eau, le pont à fleur d'eau et refusant pourtant de couler. D'autres sont de vrais fantômes : des nuages d'âmes-en-peine modelés à l'image de ce qu'ils furent.

On raconte que la déesse maléfique de la mer, Umberlie, utilise les vaisseaux fantômes pour ramener des objets magiques coulés depuis longtemps dans les mains de ceux qui les prendront à terre, ou colporte des histoires de trésors dans les ports pour attirer les gens cupides entre ses griffes.

Parmi les vaisseaux fantômes bien connus on peu citer *La proue rouge* de Portcalim, un vaisseau d'esclaves qui a coulé sous le poids de l'or et des gemmes qu'il transportait. Il porte maintenant des âmes-en-peine et des « choses plus étranges » qui poursuivent les gens comme des coursiers. Peut-être plus craint encore est *Le ravageur* des pirates de Gonchklas, l'épave béante d'une caravelle avec des voiles en lambeaux et un équipage composé de zombies et de squelettes qui attaquent et se lancent à l'abordage de tous les navires qu'ils rencontrent.

Pierremousse (bourg, 1 713 habitants) : cette ville fortifiée est importante de par sa localisation au bord de la Route commerciale, son gouvernement collectif (elle est dirigée par les citadins et les druides des environs) et la proximité d'un bosquet fréquenté par de puissants druides. Ces derniers, qui sont environ deux cents travaillent avec les citadins à la protection de la forêt et instruisent ceux qui empruntent la Route commerciale sur les façons de ne pas provoquer la colère des elfes de la Wealdath.

Riatavin (métropole, 85 650 habitants) : d'une importance cruciale dans le flux du commerce avec la Mer des étoiles déchues, Riatavin ne gagna que peu de bénéfices de la colonisation de Maztica par l'Amn. Largement ignorée par le Conseil des Six, Riatavin fit sécession du Téthyr en 1370 CV. Des ensorceleurs et des magiciens qui auparavant se cachaient se sont fait connaître des dirigeants de la cité pour montrer leur soutien à cette décision et aider à la défense contre les représailles d'Amn.

Velen (cité, 14 389 habitants) : de nombreux fantômes hantent cette cité fortifiée, bien que les habitants soient si heureux et pleins d'entrain que les visiteurs pensent que cette réputation est très exagérée. Importante en tant qu'avant-poste naval contre les pirates des Nélanthères, Velen est aussi un précieux port de pêche. Les aventuriers marins y sont plus que bienvenus.

Zazesspur (métropole, 116 485 habitants) : un amalgame d'architecture et de culture téthyriene, calishite et autres, Zazesspur est l'ancienne capitale du Téthyr et est composée de deux parties séparées par l'embouchure du fleuve Sulduskoon. Dirigée par un conseil de seigneurs, la cité éprouve de l'amertume à l'égard de sa perte de prestige en faveur de Darromar. Peu de magiciens ou d'ensorceleurs y habitent, parce que ceux qui fuient l'Amn voyagent généralement au-delà de Zazesspur : la proximité du Calimshan entraîne que ceux disposant de pouvoirs profanes sont rapidement engagés en échange d'un salaire et d'une vie confortable dans le sud.

Histoire de la région

Autrefois une grande forêt peuplée par les elfes, les terres aujourd'hui connues sous le nom de Téthyr ont été envahies par les géants, les dragons et les djinns, ont donné naissance à un grand royaume nain, sont tombées sous les Calishites, on recueillit les esclaves en fuite et souffert de nombreuses agitations politiques. La plus récente étant une guerre civile, il y a une génération de cela, qui tua des centaines de milliers de personnes et conduisit à la sécession d'une de ses provinces.

Deux rejetons de la lignée royale que l'on avait oubliés depuis longtemps ont été placés sur le trône et avec le soutien secret de puissants magiciens étrangers, ont à nouveau rétabli l'ordre. Mais certaines personnes au pouvoir ont des liens avec des intérêts étrangers et des forces hostiles, rendant le travail de la reine gouvernante Zaranda Étoile Rhindaun (humaine CB, Gue7/Mag6) et du Roi Haedrak III (humain NB, Gue2/Mag6) beaucoup plus difficile.

Rumeurs et intrigues

Les étendues sauvages et les terres inhabitées du Téthyr abritent des brigands, des humanoïdes maléfiques, des créatures magiques et tous les autres types de problèmes nécessitant l'attention d'aventuriers.

L'ancienne Shanatar : à l'apogée du royaume nain de Shanatar, les cités qui sont devenues Darromar, Memnon, Myratma et Zazesspur étaient des citées naines avec de vastes tunnels. Les entrées des sous-terrains ont été perdues ou oubliées. Aucun humain n'y a mis les pieds depuis la chute du royaume, et ils contiennent probablement de grands trésors. Cependant, d'anciens pièges et mécanismes nains protègent sûrement les richesses qui y sont enfouies, quelles qu'elles soient.



Artemis Entreri

Illustration de Sam Wood

Artémis Entreri

Humain Rou4/Rôd1/Gue12/Asn1 : FP 18 ; TA M (humain) ; DV 4d6+8 plus 1d10+2 plus 12d10+24 plus 1d6+2 ; pv 121 ; Init +9 ; VD 9 ; CA 22 (contact 18, pris au dépourvu 22) ; Att *épée longue sanglante +3* (+20/+15/+10/+5, 1d8+7 plus saignements, 17-20), *dague gardienne +4* (+21/+16, 1d4+7, 17-20) ; AS attaque sournoise +3d6, combat avec deux armes, coup mortel (Vigueur DD 14) ; Part ennemi juré (humain +1), esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), esquive totale, localisation des pièges, poison ; AL LM ; JS Réf +15, Vig +13, Vol +8 ; For 14, Dex 20, Con 15, Int 16, Sag 16, Cha 13.

Compétences et dons : Acrobaties +13; Bluff +6, Connaissances (Côte des épées) +6, Contrefaçon +6, Crochetage +10, Décryptage +6, Déguisement +9, Déplacement silencieux +13, Désamorçage/ sabotage +5, Détection +8, Diplomatie +5, Discrétion +13, Dressage +6, Équilibre +14, Équitation (cheval) +11, Escalade +12, Évasion +8, Fouille +8, Intimidation +6, Lecture sur les lèvres +6, Maîtrise des cordes +12, Natation +7, Perception auditive +8, Psychologie +8, Renseignements +4, Saut +12, Sens de l'orientation +6, Sens de la nature +7, Utilisation d'objets magiques +9, Vol à la tire +13 ; Arme de prédilection (dague, épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque réflexe, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Pistage, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du critique (dague, épée longue), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (dague, épée longue).

Sorts d'assassin préparé (1) : niveau 1 – *détection du poison.*

Possessions : épée sanglante +3, dague gardienne +4, cape d'armure +4 (identique aux *bracelets d'armure*), *anneau de protection +3, cape de l'araignée, charme de bonne santé.*

Artémis Entreri naquit à Memnon et passa sa jeunesse comme voleur à Portcalim. Il est devenu l'un des voleurs et assassins les plus accomplis de Faerûn, actif sur (et sous) toute la Côte des épées septentrionale. Sa détermination, ses nerfs d'acier et son agilité naturelle rendent ce petit homme vigoureux dangereux. Artémis apprend vite et garde toujours son contrôle. Il peut railler ses adversaires (sa tactique préférée), mais il ne laisse jamais ses émotions entraver son professionnalisme froid et efficace.

Artémis est une fine lame et rusé par dessus le marché, c'est aussi un grand tacticien. Il ne tue que quand cela est nécessaire, maintient sa forme physique au maximum, et cherche toujours à développer ses compétences martiales. Au cours de ses voyages, il recueille les dernières nouvelles et les petits détails de la vie de tous les jours partout dans Faerûn. Il peut interpréter à la perfection un conducteur de chameau un jour et un habitant de la Porte de Baldur qui n'a jamais voyagé le lendemain. Il n'oublie jamais un nom ou un visage, et surtout pas celui de son pire ennemi, le drow Drizzt Do'Urden (avec lequel il rivalise de très près).

Artémis est trapu, n'a pas un gramme de graisse et possède des cheveux noir corbeau. Bien qu'il préfère être rasé de près, il a toujours l'air d'avoir besoin d'un coup de rasoir. Au-dessus de cette barbe de trois jours, ses yeux sont sans vie. Ils reflètent le vide de son existence : au-delà de la satisfaction du travail bien fait, Artémis ne semble retirer aucun plaisir de la vie.

Les Terres de la Horde

Capitale : aucune
Population : 133 488 (humains 85%, gnolls 8%, centaures 5%, nains 1%)
Gouvernement : structure tribale
Religions : Etugen (Grumbar), Teylas (Akadi), esprits locaux, aspects d'Eldath, de Malar et de Séluné
Importations : café, métaux, papier, riz, sucre, thé
Exportations : bétail, cuir, gemmes, laine
Alignement : CN, CB, N

Souvent considérées comme une région aride, les Terres de la Horde abritent une végétation clairsemée, quelques oasis et les querelleuses tribus tuiganes. Ces cavaliers nomades sont célèbres pour avoir envahi Faerûn il y a plus d'une décennie. Féroces cavaliers maîtrisant des arcs courts composites, ces nomades sont divisés entre un minimum de dix tribus, vivant sous la tente et se nourrissant de viande et de lait. Leurs rares colonies permanentes sont installées autour des oasis car l'eau est leur denrée la plus précieuse.

Le peuple local superstitieux se méfie des étrangers, en particulier depuis leur défaite contre les armées occidentales. Il faudra attendre au minimum une génération avant que les Tuigans ne représentent à nouveau une menace significative pour Faerûn. Considérées comme sans importance pendant des années, les Terres de la Horde voient aujourd'hui grandir l'activité commerciale entre Faerûn et l'empire de Shou Lung de Kara-Tur situé dans l'est lointain. Les marchands transportent de nombreuses marchandises exotiques entre les deux pays, remplissant ainsi les poches de nombreuses personnes.

Vie et société

La vie sur les Terres de la Horde est rude en raison de ses hivers glacials, ses étés chauds, ses sols peu fertiles pour l'agriculture et ses fréquents orages violents. Les nomades sont forcés de se déplacer pour survivre, laissant leurs robustes poneys des steppes se nourrir de la végétation clairsemée et eux-mêmes se nourrir de bétail, de lait de cheval et d'animaux des Désolations sans fin (qui représentent une petite partie des Terres de la Horde). La culture tuigane est égalitaire, les enfants des deux sexes s'entraînant à l'équitation et au maniement de l'arc – mais les hommes se voient souvent pousser à devenir de grands guerriers et les femmes à occuper des rôles primordiaux au sein des structures familiales. Des petits villages nains sont dispersés sur les flancs des Montagnes du levant, mais les deux races s'évitent en raison de leurs différences de langues et des barrières culturelles les séparant.

Caractéristiques géographiques principales

La principale caractéristique des Terres de la Horde est son réel manque de caractéristiques ! Les Désolations sans fin et les régions situées au-delà sont des steppes plates, se transformant en toundras au nord et en un désert gelé et rocailleux au sud. Le pays est érodé par des vents froids et violents soufflant de la Grande mer de glace en hiver et étreint par une chaleur étouffante et des tempêtes de poussière tourbillonnante en été. Les grands troupeaux de bétail représentent la richesse du pays : une source de nourriture, de vêtements et d'abris que les Tuigans suivent d'un bout à l'autre du pays en une migration perpétuelle, saison après saison.

Au nord des Désolations sans fin se trouve la Grande mer de glace que les Tuigans surnomment Yal Tengri. Cette étendue d'eau est gelée et prise par les glaces en hiver, et habitée par des créatures aimant le froid, de nombreux poissons et autres animaux marins. Bien qu'elle se libère de ses glaces en été, sa surface est parsemée d'icebergs au printemps, certains d'entre eux se déplaçant dans la direction contraire des vents et des courants.

Sites importants

Les Désolations sans fin n'abritent aucune cité permanente mais possèdent quelques ruines et de rares colonies ou centres de civilisation. Les campements itinérants tuigans constituent l'élément le plus proche de la civilisation que connaît cette région.

Château-Hiver : cette ruine n'offre en surface que des piliers fissurés et des tas de pierres. Autrefois palais d'hiver des rois de l'empire de Raumathar, ses niveaux souterrains sont richement décorés et les légendes parlent de salles aux trésors, d'armureries et de réserves. Personne ne sait réellement ce que ces différentes salles contiennent car personne n'a entièrement exploré ses souterrains.

Mur du dragon : bien trop éloigné à l'est pour apparaître sur les cartes de Faerûn, par-delà le Désert de Quoya, ce très long mur de briques et de pierres fut érigé par les Shous pour protéger leur frontière occidentale. L'esprit d'un puissant dragon le maintient assemblé et les armes non magiques ne peuvent lui faire aucun mal. C'est par la ruse que le dragon a été obligé à servir ce dessein, mais il peut être libéré, une section à la fois, si un sacrifice particulier est employé. Tout moyen de communication magique permet de s'entretenir avec le dragon qui dira volontiers comment le libérer. Lorsqu'il parvient à se libérer d'une section du mur, ce dernier s'effondre à cet endroit et les Shous sont alors forcés de le reconstruire en utilisant des matériaux ordinaires.

Voie dorée : certainement la plus célèbre des routes commerciales de Faerûn, la Voie dorée part de la cité de Telflamme dans le Bief oriental, traverse Thesk et la Rashéménie au niveau des Montagnes du levant, puis passe par les Terres de la Horde avant d'atteindre Shou Lung. Bien qu'une route ou une voie battue soit peu utile dans les steppes, la Voie dorée est marquée par une série de campements et de caravansérails qui offrent le gîte et un refuge sûr aux marchands qui osent entreprendre ce voyage de plusieurs mois.

Histoire de la région

Il y a de cela des milliers d'années, cette région faisait partie de l'empire d'Imaskar, un empire dirigé par de puissants magiciens. Depuis cette lointaine époque, plusieurs puissants empires ont revendiqué la possession des Terres de la Horde, dont la Mulhorande, Raumathar et Shou Lung. Ces revendications ne signifièrent pas grand-chose car aucun de ces empires ne se soucia de coloniser ou de fortifier la région. Les Désolations sans fin demeurèrent ignorées par les autres nations pendant des siècles, laissant les nomades tuigans faire ce qu'ils voulaient de leur pays natal qu'ils ont baptisé Taan.

Après le Temps des Troubles, un ambitieux noble tuigan du nom de Yamun tua son père pour prendre le commandement de sa tribu. Grâce à son charisme, à sa force et à sa stratégie, il unifia les tribus des Désolations sans fin et les rassembla en une armée forte de trois cent mille hommes – il prit alors le titre de Yamun Khahan. Ce grand chef envahit Faerûn et Kara-Tur en 1360 CV. La Horde se battit contre la Rashéménie, Thay et Thesk, et fut finalement arrêtée au cours de la même année par une alliance de puissances de Faerûn qui incluait le Cormyr, des orques zhents, des nains des Montagnes de Viteterre, des mercenaires sembiens et des Valiens. Réduite à moins de soixante-dix mille guerriers, la horde tuigane retourna vers Taan pour panser ses blessures et recouvrer ses forces.

Rumeurs et intrigues

Pour la majorité des personnes, le seul fait de survivre à quelques jours de voyage à travers les Terres de la Horde constitue une aventure, même si celle-ci est ennuyeuse, fatigante et misérable.

La cité des morts : une cité en ruine a été découverte dans les Désolations sans fin. Les nomades l'évitent, parlant d'esprits maléfiques et de nombreuses malédictions, mais ceux qui ont emprunté la route marchande de Kara-Tur prétendent que la cité abrite des trésors et de la magie de Nétheril, de Raumathar et d'Imaskar lui-même. Les ruines sortent peu à peu du sol, comme si elles se reconstruisaient elles-mêmes pour accueillir leurs anciens habitants.

Les éclaireurs tuigans : un nouveau chef parmi les nomades cherche des informations concernant les pays situés à l'ouest et il a envoyé des jeunes gens enthousiastes en quête de renseignements. Ces voyageurs ont évité Thay et la Rashéménie, et ont pénétré dans la région de la Mer intérieure en passant par Narfell où ils étudient actuellement toutes les personnes qu'ils

rencontrent, acquièrent des objets intéressants et précieux, et (selon certains) envisagent de venger la mort de Yamun en assassinant un noble ou une personne d'influence au Cormyr. Bien qu'ils n'aient causé aucun conflit depuis plus de dix ans, ces rumeurs retournent une nouvelle fois l'opinion publique contre les Tuigans.

Les Terres gelées

La région des Terres gelées englobe les territoires adjacents ou avoisinants du Grand glacier, à savoir la Damarie, Narfell, Sossal et la Vaasie. La présence du glacier est en grande partie responsable de leurs climats inhospitaliers. Cet ensemble de nations est surnommé à tort par de nombreux individus les Terres héliotropes car ce titre se réfère en réalité uniquement à la Damarie et la Vaasie. Ces terres peu peuplées, mais détentrices d'une importante richesse minérale attirent les étrangers qui désirent faire rapidement fortune. La majorité de ces personnes est cependant vite découragée par l'hostilité de l'environnement et l'agressivité des tribus.

La Damarie

Capitale : Héliogabale
Population : 1 321 920 (humains 87%, nains 6%, halfelins 4%, demi-orques 2%)
Gouvernement : monarchie
Religions : Ilmater, Silvanus, Tempus (pour les barbares)
Importations : bétail, bois, nourriture
Exportations : argent, fer, gemmes, or
Alignement : LN, N, NM

Au nord d'Impiltur et à l'est de la Mer de lune se trouve le royaume autrefois puissant de Damarie qui se reconstruit aujourd'hui peu à peu après des décennies de guerre contre ses voisins, les orques et les gnolls vivant dans les montagnes. Tolérant à l'égard de toutes les races et de la majorité des religions, ce pays se montre amical avec les visiteurs, en particulier ceux qui possèdent des facultés pour tuer les monstres. Les individus intéressés par la politique et l'aventure trouveront ici de grandes opportunités pour les satisfaire.

La Damarie entretient des relations amicales avec ses voisins et son commerce de gemmes, qui repose sur ses généreuses mines de calcédoines (la plus connue étant l'héliotrope, une gemme verte à taches rouges), est florissant. Les dirigeants de la Damarie se méfient cependant du pays voisin de Vaasie et ils se sont préparés à affronter toute étrange menace qui pourrait y apparaître.

Vie et société

Le peuple robuste de Damarie a travaillé dur pour reconstruire la nation. Bien qu'ils soient majoritairement sombres et qu'ils regrettent amèrement leur ancien style de vie, la vénération d'Ilmater leur a redonné des forces pour affronter les épreuves actuelles et de grandes espérances placées dans l'avenir. Les paladins du Dieu qui pleure (en particulier l'ordre du Calice doré) peuvent souvent être aperçus dans le pays, ce qui est également le cas des moines de cette religion appartenant au monastère de la Rose jaune, un endroit situé à proximité du Glacier du ver blanc.

En dépit des malheurs de leur histoire récente, les Damariens sont fiers de leur pays où cohabitent de façon pacifique humains, nains, halfelins et demi-orques. Leurs mines produisent suffisamment de métaux et de gemmes pour payer les réparations dont le pays a besoin, et la colonie de svirfnebelins vivant sous le Défilé héliotrope a même récemment ouvert une école d'illusionnistes.

Caractéristiques géographiques principales

Les quelques routes de Damarie sont généralement impraticables en hiver, mais les fleuves permettent de relier les terres isolées à la capitale. Au cours des mois estivaux, les navires équipés de quilles et les barges naviguent sur les eaux froides et rapides des fleuves, tandis qu'en hiver les fleuves gelés servent de routes pour les luges et les traîneaux tirés par des chevaux.

Boiterreux : cette petite forêt touffue est incroyablement résistante car tout ce qui y est abattu repousse en quelques années seulement. Les légendes prétendent qu'un grand druide enchanta autrefois le bois pour défier le glacier et que depuis ce jour, le bois n'a jamais plus été recouvert de glace. Les monstres évitent généralement Boiterreux.

Défilé héliotrope : c'est le seul véritable défilé permettant de traverser les Montagnes des galènes. Quiconque contrôle le défilé contrôle également le commerce entre la Vaasie et la Damarie, et pourrait facilement stopper l'avancée d'une armée. Le défilé abrite la Porte héliotrope (cité, 13 233 habitants), une petite forêt et un lac de montagne en altitude.

Montagnes des galènes : ces pics déchiquetés et brisés, couverts par la neige et la glace, sont habités par des milliers de gobelins et de géants, ainsi que par d'autres monstres humanoïdes. Les habitants des quatre principales colonies naines – les Mines héliotropes (village, 500 habitants), le Hall des colloins (bourg, 1 500 habitants), Feréperon (bourg, 1 000) et une nouvelle colonie de nains d'or, le Palais du marteau enflammé (hameau, 300) – exploitent les Montagnes des galènes pour le

Le glacier du ver blanc

Naissant dans les Contreforts de la terre, une rivière de glace se déverse d'une part des hauteurs d'une falaise dans la Mer de lune et d'autre part dans le Lac de fonteglace entre l'Impiltur et la Damarie. Le Glacier du ver blanc est ainsi surnommé en raison des remorhazs blancs qui y ont élu domicile, regroupés en un groupe d'une dizaine de créatures qui seraient soi-disant dirigées par un « roi » remorhaz d'une taille incroyable. Les aventuriers parlent d'araignées des neiges de taille gigantesque ou de remorhazs dont la tête serait entourée de longues tentacules animés. Le glacier abrite également de nombreuses autres créatures moins puissantes.

Les anciennes légendes prétendent que ce glacier faisait autrefois partie du Grand glacier qui recouvrait alors toutes ces terres. Les sages modernes ont précisé qu'une puissance sinistre était à l'œuvre dans le glacier ou dans ses profondeurs. Selon eux, le glacier se trouve bien trop au sud et à une altitude trop peu élevée pour pouvoir survivre sans l'aide d'une magie de froid d'une grande puissance. Afin de préserver la sécurité de Faerûn, il faut apprendre qui maîtrise cette magie et pourquoi – ou tout du moins apprendre la véritable nature et les pouvoirs des « vers blancs ».

Surplombant le glacier, la Citadelle du ver blanc est construite sur le flanc déchiqueté d'un des pics les plus élevés des Contreforts de la terre. Cette forteresse tentaculaire aux mille balcons, fenêtres et tourelles abrite de nombreux tunnels dans ses entrailles, ainsi que d'innombrables salles, couloirs et catacombes très anciennes. La citadelle est mieux connue sous le nom de monastère de la Rose jaune, un temple sacré dédié à Ilmater. Les moines y vénèrent le Dieu de la souffrance, fabriquent du vin de myrtille, conservent des archives considérables sur les Terres héliotropes et exposent les œuvres des fidèles d'Ilmater dans un musée d'art spectaculaire. Les moines de la Rose jaune se réunissent également pour archiver l'histoire locale de la Damarie, de l'Impiltur, de Narfell et de la Vaasie.

fer, l'argent et les héliotropes. Des patrouilles armées de nains permettent d'éloigner les monstres. L'Outreterre est assez proche et les habitants des cités drows, derros et duergars exploitent également de profondes veines souterraines sous les montagnes. Les cités de Melvonte et de Mulmastre financent des villages de mineurs fortifiés dans les contreforts occidentaux.

Sites importants

Son gouvernement réfléchissant encore aujourd'hui aux limites de sa responsabilité après l'invasion des hordes d'une liche maléfique, la Damarie est une nation idéale pour les aventuriers.

Finduvoyage (cité, 14 116 habitants) : cette capitale de baronnie a été édifiée autour d'un grand château fortifié. La cité et la baronnie entretiennent des relations amicales avec la nation d'Impiltur. Le baron Donlevy le Jeune (humain LN, Gue3/Rou3), qui survécut au règne du Roi-Sorcier en se cachant, consolida cette alliance afin d'appuyer le roi Tueurdedragons. Aujourd'hui riche noble, le baron Donlevy est l'agent de liaison principal du roi avec l'Impiltur.

Finduvoyage étant généralement la première cité que traversent les personnes visitant la Damarie, plusieurs commerces ont fleuri pour se charger uniquement de trouver des emplois inhabituels aux aventuriers.

Héliogabale (métropole, 44 111 habitants) : cette cité est le centre du pouvoir du trône de Damarie et abrite aujourd'hui la nouvelle monarchie. Cité marchande prospère, Héliogabale constitue littéralement la fin du voyage pour les marchands originaires d'autres régions de Faerûn voyageant vers le nord. Héliogabale approvisionne en produits étrangers toute la Damarie et elle est influencée par des guildes marchandes indépendantes.

Il y encore cinq ans, la cité ne possédait pas d'armée, les guildes contrôlant des mercenaires. Le nouveau roi a ordonné aux guildes de renvoyer leurs mercenaires et de vieux paladins vénérant Ilmater dirigent aujourd'hui de nouvelles recrues pour la protection de la cité.

Les Murailles : ces deux imposants murs fortifiés protègent les extrémités du Défilé héliotrope. Les Portes contiennent des réserves de nourriture en cas d'invasion et elles sont régulièrement patrouillées. La Muraille de Damarie mesure environ cinq kilomètres de long, neuf mètres de haut et des tours abritant des balistes ont été construites à intervalles réguliers. Des châteaux ont été érigés aux deux extrémités du mur. La Muraille de Vaasie mesure environ huit cents mètres de long et dix-huit mètres de haut, avec des tours similaires mais sans aucun château aux deux extrémités. De nombreux aventuriers établissent leur campement à l'intérieur de la Muraille de Vaasie et l'utilisent comme base pour chasser les monstres errant dans la région.

Histoire de la région

La Damarie fut fondée il y a presque trois cents ans par la dynastie des Plumesang. Initialement riche royaume marchand exploitant ses mines de fer, d'argent et d'héliotrope (autrefois fondu en barres de négoce d'une valeur de 25 po et aujourd'hui considéré comme une « monnaie maudite »), la Damarie perdit sa grandeur après une guerre de douze ans contre les envahisseurs de Vaasie, le pays voisin se trouvant au nord-ouest.

Le Roi-Sorcier de Vaasie envahit la Damarie avec ses armées de géants, de gobelins, d'orques et de morts-vivants, et vainquit finalement le roi Virdin Plumesang au Gué de Goliade. Les créatures maléfiques de Vaasie occupèrent le nord de la Damarie, mais elles furent dispersées et s'enfuirent après que le pouvoir du Roi-Sorcier fut défait par un groupe local d'aventuriers. Grâce au soutien des gens du commun, Gareth Tueurdedragons réussit ensuite à cimenter d'importantes alliances avec des nobles mineurs et il fut couronné roi de Damarie en 1359 CV.

Depuis l'unification de la Damarie, le roi Tueurdedragons (humain LB, Pal20/Prê5 d'Ilmater) a travaillé durement à la reconstruction de l'économie et de la force armée de sa nation. La Damarie s'est remise de la guerre contre la Vaasie et surveille maintenant attentivement les Murailles afin d'éviter toute nouvelle invasion de son voisin du nord. Les relations commerciales avec l'Impiltur sont favorables et l'acceptation des barres de négoce héliotropes s'est améliorée.

Le roi Tueurdedragons tente d'attirer les aventuriers dans son pays en misant sur la réputation de la Damarie pour l'aventure. Ses agents citent ses montagnes riches en minéraux, sa proximité de la Vaasie où vivent d'innombrables monstres, l'école d'illusionnistes des gnomes des profondeurs et les opportunités de croiser des géants. Tueurdedragons offre même des titres nobiliaires aux individus respectant la loi et le bien qui désireraient s'installer en Damarie et jurer allégeance à la couronne. Ces incitations ont été favorablement accueillies et un flot constant d'aventuriers visite aujourd'hui la Damarie.

Rumeurs et intrigues

Les héros peuvent trouver de nombreuses opportunités d'aventures dans les montagnes et les terres du nord infestées par les monstres. Les individus se rendant en Damarie peuvent gagner en prestige après l'agitation politique de cette nation.

L'héritage du Roi-Sorcier : l'activité criminelle frappant les Montagnes des galènes et les territoires du nord de la Damarie est peut-être liée à la Citadelle des assassins, l'organisation maléfique qui soutint le Roi-Sorcier. Aidés par les sortilèges du magicien malfaisant Knellict (humain LM, Mag15/Asn4), les bandits ont été difficiles à pister et se sont montrés très efficaces dans leurs attaques. La capture de plusieurs de ces bandits pourrait permettre de découvrir la localisation de la Citadelle et d'éradiquer les derniers vestiges du pouvoir de Zhengyi.

De profondes relations : des mineurs travaillant dans les Contreforts de la terre ont récemment découvert une zone inconnue de l'Outreterre. La vaste caverne découverte abrite un lac gelé et conduirait très certainement vers plusieurs cités maléfiques souterraines. Des groupes d'aventuriers ont été réunis afin d'explorer cette zone et de tracer les plans de ces innombrables tunnels et cavernes.

Narfell

Capitale : Bildoobaris (en été uniquement)
Population : 36 720 (humains 99%)
Gouvernement : structure tribale
Religions : Lathandre, Tempus, Waukyne
Importations : joyaux, vêtements
Exportations : chevaux
Alignement : CN, CB, CM

Pays où ne survivent que les plus forts, Narfell est une terre stérile recouverte uniquement d'herbes difformes. Les gens de Narfell sont regroupés en tribus que l'on appelle les Nars, de féroces cavaliers croyant que tous les individus sont jugés sur leurs actions. Leur devise, « par les actes et non par le sang », proclame leur mépris envers les personnes s'attendant à de la déférence envers leur « noble » naissance. Certaines de ces tribus se sont montrées hostiles envers les étrangers, mais elles oublient leurs différences une fois l'an pour leur grand rassemblement commercial.

Outre ses cavaliers, Narfell abrite également des yetis de la toundra (des gorilles sanguinaires) et des hordes de hobgobelins vivant dans les montagnes. L'ancienne Narfell était une puissante nation dirigée par des magiciens qui périrent dans les guerres contre l'empire aujourd'hui déchu de Raumathar. Les barbares de l'actuelle Narfell se souviennent peu de leur passé civilisé, mais il arrive parfois que les Nars découvrent d'anciennes cités englouties, chacune contenant de puissants objets magiques guerriers.

Vie et société

Ce pays plat et sec d'herbages abrite de larges troupeaux de rennes et de bœufs sauvages – ainsi que les cavaliers nomades qui se nourrissent de leur viande. Les Nars suivent ces troupeaux, érigeant des « petites rencontres » (des villages de tentes temporaires) lorsque la nuit tombe. Ils se rassemblent pendant une dizaine à Bildoobaris afin de participer à leur foire commerciale annuelle et de rencontrer des marchands étrangers à l'intérieur d'une énorme cité de tentes.

Illustration de Sam Wood



Illustration de Carlo Arellano

La foire commerciale de Narfell

Pendant la foire commerciale, les vingt-sept tribus nares déterminent la politique commune concernant les affaires étrangères comme les guerres ou les rencontres avec des délégations marchandes étrangères. Pendant le reste de l'année, de rapides messagers et cavaliers émérites permettent de maintenir les communications entre les divers chefs tribaux.

Les Nars sont vaguement unifiés par un conseil tribal dirigé par la tribu Harthgroth, la plus importante des tribus. Cette dernière, capable de réunir quatre milliers de cavaliers sous le commandement du vieux guerrier grisonnant Thalaman Harthgroth (humain N, Bbr5/Gue11), considère les étrangers comme des sources de revenus potentielles et non comme des ennemis qu'elle devrait voler ou tuer. D'autres tribus sont bien plus hostiles – comme la tribu Creel qui attaque à vue les étrangers et les autres Nars. La tribu Var accueille par contre les étrangers à bras ouverts et son peuple s'efforce de leur ressembler davantage. La tribu Dag Nost est aussi civilisé que les habitants de l'Impiltur.

Les tribus nares n'utilisent aucun signe distinctif, uniforme, couleur particulière ou bannière reconnaissable. Un étranger ne ressemblant pas à un Nar – teint hâlé, longs cheveux noirs attachés en queue de cheval, vêtements aux couleurs voyantes, cavalier émérite – encourt toujours un risque lorsqu'il voyage sur leurs terres. Les montures nares sont grandes, résistantes, fortes et peuvent supporter de grands labeurs. Elles représentent la principale richesse et le premier bien commercial des Nars qui aiment négocier et acheter, les hommes ayant tout particulièrement un faible pour les joyaux et les vêtements aux couleurs vives.

Caractéristiques géographiques principales

Les plates plaines de Narfell abritent quelques lieux d'exception. Nombreux sont ceux à être situés sous la surface, par exemple les vestiges de leur ancien empire autrefois florissant.

Lac de glace : formé par les infiltrations du Grand glacier, ce lac possède des eaux pures et abrite de nombreux poissons. L'eau est si froide qu'elle peut tuer un nageur en dix minutes. Accueillant des créatures aquatiques inhabituelles, le lac est également réputé pour les agressifs ours sanguinaires qui vivent sur ses rives.

Sites importants

Les « cités » de Narfell sont principalement constituées de simples villes où se réunissent les nomades.

Bildoobaris (métropole, 33 048 habitants, en été uniquement) : chaque année, pendant une dizaine, les tribus nares se rassemblent pour former cette énorme cité de tentes. Des tentes de peau recouvrent la terre sur des kilomètres et les indigènes accueillent les marchands étrangers pendant cette courte période, échangeant leurs chevaux et les objets découverts dans les ruines contre des vêtements, des bijoux, de la viande séchée, des armes et des armures de qualité pour leurs montures.

Histoire de la région

La nation de Narfell est quasiment aussi ancienne que la Guerre des portorques qui déchirèrent la Mulhorande. Les mercenaires qui furent engagés pour combattre l'invasion orque créèrent la nation de Narfell. Ces mercenaires et leurs ennemis de Raumathar revendiquèrent des régions de l'empire septentrional de la Mulhorande. Ces deux nations finirent par entrer en guerre et elles sollicitèrent l'aide de la Mulhorande et de l'Unther, une aide qu'elles ne reçurent jamais car les deux autres nations craignaient que des prophéties indiquant qu'une telle guerre aboutirait à une destruction mutuelle se réalisent.

La dernière bataille opposant Narfell et Raumathar impliqua des démons, des dragons et une puissante magie qui incendia et détruisit des cités entières. Lorsque la fumée disparut, les deux nations étaient mortes, leurs populations éparpillées en petites tribus et enclaves installées sur ces terres désolées. Narfell a survécu jusqu'à aujourd'hui sous cette forme, grandement rabaissée et ignorante de son glorieux passé. Certains des

héritages de ce passé se retrouvent dans les armes d'exception et les noms héroïques que certains Nars portent, des armes et des noms remontant au grand royaume de Narfell disparu il y a un millier d'années.

RUMEURS ET INTRIGUES

Les aventures se déroulant à Narfell sont obligatoirement synonymes de rencontres avec les tribus indigènes. En considérant que les héros rencontrent des Nars qui ne les attaqueront pas à vue, ils devront tout de même « prouver » leur valeur pour que les Nars daignent les écouter.

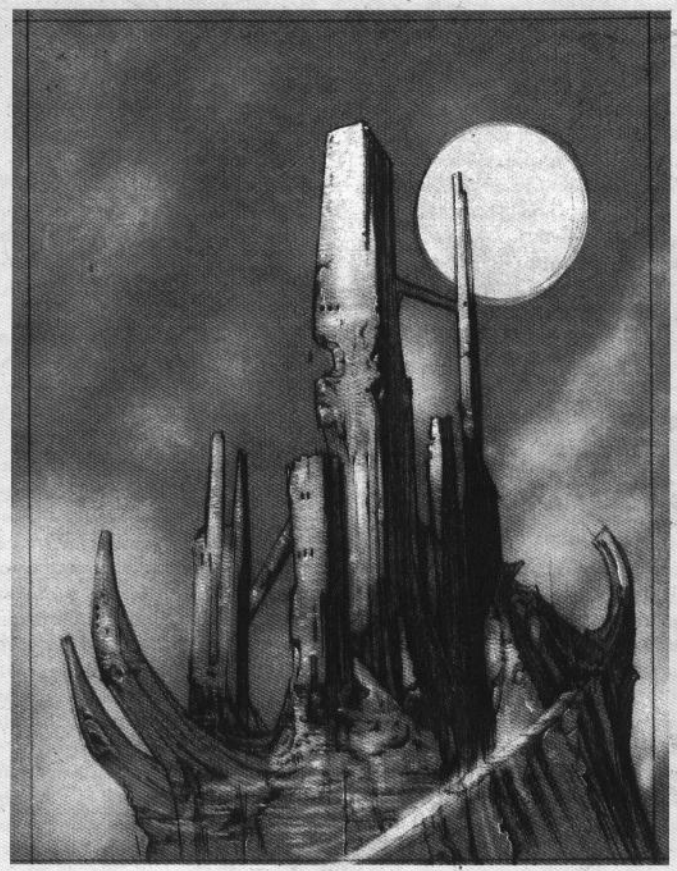
Droits de minage : le roi Gareth Tueurdedragons a établi une relation amicale avec Thalaman Harthgroth et obtenu, en échange d'un paiement en gemmes et en joyaux, sa permission pour que le peuple de Damarie puisse exploiter des mines dans la région de Narfell du côté des Pics géants. Les barons de Damarie ont maintenant besoin d'individus qui puissent localiser des sites de minage appropriés et les sécuriser contre de potentielles attaques de la part d'humanoïdes hostiles.

sossal

Ce royaume éloigné situé au nord de Narfell a peu de contacts avec le reste de Faerûn. Une ou deux fois par an (généralement en été), des visiteurs en provenance de Sossal arrivent en Damarie, transportant des fourrures et vendant de la viande du Grand glacier, de beaux objets de bois sculpté et de l'or. Ils repartent avec des armes naines, de l'argent et différentes autres viandes qu'ils pourront échanger avec le peuple du glacier.

Certains Sossrims possèdent des pouvoirs naturels semblables à la magie druidique et peuvent contrôler les plantes, traverser des zones broussailleuses impénétrables par d'autres individus ou même voyager par magie d'un arbre à l'autre. En fait, les meubles de Sossal décorés et si finement travaillés, et vendus si chers en Sembie, ne sont nullement taillés – ils sont sculptés par les esprits des « sculpteurs » sossrims.

Illustration de Carlo Arellano



Château-Péril

la vaasie

Capitale : aucune
Population : 145 440 (humains 60%, nains 30%, orques 9%)
Gouvernement : aucun (ancienne dictature)
Religions : panthéons nain et orque
Importations : armes, nourriture
Exportations : fourrures, gemmes
Alignement : CM, LN, N

Ces terres désertiques de landes et de toundras gelées étaient le siège du pouvoir de la liche maléfique Zhengyi le Roi-Sorcier jusqu'à ce qu'elle soit vaincue par un groupe d'aventuriers. La Vaasie est à nouveau un pays isolé où sont disséminées de vieilles fermes et de nombreux humanoïdes maléfiques et autres monstres. L'hospitalité quasi nulle du pays est contrebalancée par sa richesse inexploitée car les montagnes de Vaasie regorgent de métaux et de gemmes, en particulier des héliotropes. Des kilomètres de versants montagneux n'ont jamais été touchés par la civilisation et de nombreux prospecteurs bien armés s'y rendent en espérant découvrir des gemmes aussi grosses que le poing d'un homme – et survivre suffisamment longtemps pour pouvoir les revendre.

VIE ET SOCIÉTÉ

La Vaasie est un lieu morne au climat froid, son sol pauvre et impropre à la culture ne peut accueillir de grandes colonies sans aide magique. Durant l'été relativement court, la terre gelée se transforme en une boue épaisse, rendant les voyages encore plus difficiles qu'en période hivernale où les traîneaux tirés par des chiens et les individus à ski sont courants. De nombreux groupes d'humanoïdes chassent dans les plaines et les montagnes à la recherche de gibiers, principalement des caribous et de petits herbivores. Les autres humanoïdes se contentent de consommer les morts des tribus ennemies.

Les villages humains sont bien protégés ou sont isolés dans des lieux où ils ne risquent pas d'être découverts. La vie est difficile et la population est rude, silencieuse et farouche. Les peuples des plaines parlent un mélange de langue commune et de nain, tandis que les habitants des colonies isolées montagneuses (et ceux qui sont proches de Palischuk) utilisent principalement des mots originaires de la langue orque.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

Entourée de montagnes et du Grand glacier, la Vaasie est virtuellement isolée du reste de Faerûn.

Grand glacier : créé par le collier de glace magique de la divinité Ulutiu, ce glacier recule constamment depuis des siècles. Il recouvrait la Damarie et la Vaasie il y a encore trois cents ans. Des tribus humaines (les Ulutiuns) vivent dans des zones isolées du glacier et voyagent parfois jusque dans les « terres chaudes » pour y trouver viandes et armes en fer. La chaîne de montagnes des Novularond, située dans le territoire recouvert par le glacier, est une région qui abriterait des cités perdues qui ne seraient pas prises dans les glaces.

Le Grand glacier abrite des dragons blancs, des remorhazs, des fleurs des neiges (des plantes comestibles qui voltigent au gré des vents glacés), des « vers des glaces » (des choses de la longueur d'un bras d'homme recouvertes d'une fourrure blanche et se nourrissant de neige fondue et de fleurs des neiges), des rothés des neiges ou fantômes et même des gélugons errants. Ils forment les « griffes glacées d'Iyracléa », les serviteurs de l'ancienne et puissante prêtresse humaine qui se fait appeler la « reine des glaces ».

Iyracléa (humaine NM, Prê15 d'Aurile/Dis5/Hié5) est la maîtresse du Grand glacier. Depuis son royaume caché sous les glaces, elle enlève grâce à sa magie de jeunes magiciens vigoureux afin d'accomplir des desseins inconnus mais certainement sinistres. Iyracléa vénère Aurile la Fille du gel et contrôle une magie très puissante qui inclut des sorts de sa propre création comme *lame de glace*, *poing de glace* et *griffes de glace*. Peu de personnes ont pu voir son château de glace sculptée et survivre pour pouvoir le décrire.

Marécage insondable : ces vastes zones marécageuses difficilement repérables de boue et de plantes broussailleuses en décomposition constituent des pièges mortels pour les individus non avertis car elles peuvent ensevelir un individu fort avec une poigne aussi puissante que celle d'un géant. Quelques-unes de ces zones se forment autour de sources d'eau chaude, certaines d'entre elles étant soi-disant nourries par une source magique. L'eau de ces sources a la réputation d'augmenter les facultés des individus, de soigner les blessures ou de donner des pouvoirs magiques encore plus puissants.

Sites importants

Malgré ses dangers, Château-Péril est le lieu le plus impressionnant et le plus visité de Vaasie, un pays aujourd'hui quasi-désert.

Château-Péril : plusieurs décennies auparavant, la Vaasie se transforma en un foyer de malfaisance lorsqu'une forteresse de pierre noire apparut en l'espace d'une seule nuit grâce aux travaux de nombreux démons. Château-Péril, situé sur les rives du Lac des larmes, était le siège du pouvoir de la liche Zhengyi qui se proclama Roi-Sorcier de Vaasie. Avec l'aide de ses démons, il rassembla une horde de loups sanguinaires, de géants, de gobelins, d'orques et de morts-vivants pour conquérir la Damarie.

Cet ancien château imposant n'est plus qu'une ruine dans laquelle errent des monstres et des aventuriers pleins d'espoir recherchant la magie de Zhengyi. Le château tomba lorsque Gareth Tueurdedragons conduisit un groupe de héros en Vaasie afin de mettre fin à la puissance de la liche.

Des dragons nichent souvent au sommet de Château-Péril, mais ils se font tuer ou chasser par les aventuriers ou par une *chose* errante et terrifiante qui se nourrit apparemment de créatures aussi imposantes et puissantes que les grands dracosires.

Darmshall (grande ville, 5 333 habitants) : le groupe d'aventuriers des Dix lames fonda ce village forteresse dans le sud de la Vaasie, à quelques lieues des Montagnes des galènes méridionales. Il résista à l'ascension et à la chute de Zhengyi, et Darmshall est aujourd'hui le centre d'un petit territoire en expansion de fermes et de villages agricoles.

Darmshall la fortifiée abrite des greniers à blé souterrains, des armureries et une force armée de cinq cents soldats dirigée par l'infatigable guerrier Gelgar Gardegriffe (humain LN, Rôd15 de Heaum). Il y a peu de femmes à Darmshall et Gelgar a dépêché des recruteurs au Bief du dragon, à Telflamme et à Impiltur afin qu'ils trouvent des épouses pour les hommes du village.

Delhalls et Talagbar : de récentes fontes des neiges le long du Glacier de la piste gelée ont mis à jour deux mines naines prises sous les glaces depuis longtemps. Elles contiendraient de riches veines d'héliotropes, d'émeraudes et de rubis, ainsi que des veines de fer et de cuivre exploitables.

Palischuk (grande ville, 9 211 habitants) : cette ville située à l'est de Château-Péril est une grande forteresse moins puissante, une cité qui fut reconstruite par des demi-orques. Les demi-orques ont travaillé dur pour se faire accepter des communautés voisines – et ils y sont parvenus. Ils commercent de façon pacifique et honorable avec la Porte héliotrope, Darmshall et leurs voisins nains, bien que les humains continuent à les considérer avec méfiance.

Histoire de la région

Pendant la majeure partie de son existence, la Vaasie a été un pays gelé à peine capable d'accueillir des peuples civilisés. Seuls des tribus humanoïdes et des chasseurs, trappeurs et fermiers disséminés ont vécu sur ces terres pendant des siècles. L'arrivée de Zhengyi et la création de sa forteresse en 1347 CV ont transformé la Vaasie en une nation guerrière de gobelinoïdes, d'orques, de géants, de morts-vivants, de démons, de bandits et d'assassins habiles ayant tous l'ambition de conquérir d'autres nations.

Les armées de la Vaasie ont attaqué et vaincu le peuple de Damarie, divisant cette nation en petites baronnies. Le Roi-Sorcier disparut quelque temps et un groupe de héros se forma pour vaincre ses serviteurs démoniaques, puis finalement la liche elle-même, causant ainsi la chute de Château-Péril. La Vaasie actuelle est retournée à ses anciennes amours, des groupes de monstres errant dans le pays sans aucune autorité centrale. Des bandits et des assassins seraient cachés quelque part dans le pays, préparant leur revanche.

Rumeurs et intrigues

Une magie puissante est synonyme de puissants trésors – c'est tout du moins ce que les aventuriers espèrent. Le Roi-Sorcier a peut-être disparu, mais ses œuvres sont encore présentes, des ruines de Château-Péril jusqu'aux créatures qui lui obéissaient.

Chasse aux monstres : le roi Tueurdedragons s'inquiète du grand nombre d'humanoïdes habitant les montagnes et les plaines de la Vaasie. Il a augmenté les primes à 5 pièces d'or pour les gobelins, à 15 pièces d'or pour les gobelours et à 200 pièces d'or pour les géants afin de convaincre les aventuriers de les chasser. Un nombre toujours grandissant de ces races humanoïdes s'est rassemblé autour des ruines de Château-Péril, afin de servir peut-être une nouvelle puissance en croissance.

Le Vaste

Capitale : aucune
Population : 1 308 960 (humains 78%, nains 9%, halfelins 5%, elfes 3%, gnomes 2%, demi-elfes 1%, demi-orques 1%)
Gouvernement : cités-états et organisation féodale ; la plupart des villes sont dirigées par des conseils de marchands et de propriétaires terriens
Religions : Chauntéa, Clangeddin, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Waukyne
Importations : produits de luxe, sel, verre
Exportations : argent, bétail, céréales, cuivre, fer, nickel, parchemin, textiles
Alignement : LN, N, NB

Le Vaste est une région verdoyante propice à la chasse et aux cultures, sur la rive orientale du Bief du dragon, connu principalement pour ses ports prospères : le dangereux Calaunt, le versatile Tantras, Corbentre, le refuge des aventuriers et le strict Procampur. Les orques et les nains luttent pour la suprématie sur les montagnes proches. Les raids lancés par des orques dans les vallées sont rares mais suffisamment dévastateurs pour que la population humaine se concentre le long de la côte. Les intrigues entre factions rivales et l'abondance des ruines laissées par les nains attirent les aventuriers.

Grâce à la Mer des étoiles déchues, le Vaste bénéficie d'un climat tempéré tout au long de l'année, les étés y étant longs et frais et les hivers courts et doux. La majeure partie du Vaste est composée de terres cultivées à perte de vue, les champs étant divisés par des murs bas de rocaille. De petites portions boisées apparaissent au milieu des fermes. Des dizaines de ruisseaux et de torrents s'entrecroisent, mais ils rejoignent rarement un cours d'eau supérieur. Ils aboutissent le plus souvent à des mares qui s'infiltrent dans le sous-sol et forment de petites rivières souterraines convergeant au niveau de la Mer intérieure. La configuration en puzzle des cours d'eau est due à l'inclinaison et à la brisure des plaques de roche qui tapissent le sous-sol du Vaste. Les petits trous d'eau, les cavernes et les crevasses y sont nombreux.

Vie et société

Les peuples du Vaste sont animés d'un esprit pionnier et se considèrent comme partie intégrante de la terre qu'ils occupent. Leur loyauté va à leur communauté locale. Ils se déplacent toujours en armes (même s'il s'agit généralement de simples frondes, couteaux ou gourdins), et en particulier hors des villes. Ils sont plutôt réservés, mais les ménestrels et les bardes sont les bienvenus partout – les peuples du Vaste apprécient les ballades bien tournées et les nouvelles des autres pays.

Des sangliers, des cerfs et des ours à masque noir hantent les forêts et les flancs des montagnes du Vaste. La chasse est un art de vivre dans les campagnes, surtout sur les plateaux.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

La Mer des étoiles déchues borde le Vaste par l'ouest et le sud. Les Contreforts de la terre délimitent les frontières orientales et septentrionales du pays.

Fleuve de feu : large et généralement calme, il descend des plateaux et se jette dans la Mer des étoiles déchues par l'ouest, à Corbentre. Sa principale dénivellation a pris le nom de Chutes du dragon, à quelques centaines de kilomètres en amont de Corbentre.

Montagnes de Viteterre : prolongement des Contreforts de la terre, elles s'étendent à l'ouest jusqu'au Bief du dragon. Ses pentes abruptes rendent leur exploitation minière hasardeuse, mais les récentes découvertes de gisements de cuivre, d'argent et de fer en ont convaincu plus d'un de venir braver les difficultés dans l'espoir de faire fortune. Des aigles géants et autres créatures ailées se sont approprié les aiguilles les plus élevées, tandis qu'un grand nombre d'orques et d'ogres ont élu domicile au plus profond des montagnes.

Deux cols principaux permettent le passage du trafic entre le nord et le sud : le Col du sang elfique à l'ouest et le Col de Glorming à l'est.

SITES IMPORTANTS

Le Vaste a la réputation d'abriter des secrets qu'il vaut mieux ne pas mettre au jour, surtout dans les montagnes et les voies souterraines. Bien entendu, les endroits les plus connus du Vaste ne sont pas secrets du tout.

Calaunt (métropole, 38 706 habitants) : actuellement, la plus vaste et la plus influente des cités du Vaste. Elle exerce une autorité inflexible sur le trafic légal pénétrant ou quittant la fleuve Vespre. Malheureusement pour le reste du Vaste, la cité ne se montre pas aussi vigilante en matière de pirates ou de pillards empruntant ce cours d'eau, tant qu'ils ne menacent pas directement Calaunt. Bien que nombreux soient les voyageurs de commerce, rares sont ceux qui apprécient l'endroit. Son industrie de prédilection est le tannage et la puanteur dégagée par ses ateliers dédiés est souvent décelable à des kilomètres (les marins de la Mer intérieure disent que Calaunt peut être localisée à l'odeur même au milieu de la pire purée de pois).

Calaunt est dirigée par une bande d'aventuriers aux mains sales qui ont adopté le nom de ducs marchands et dont le chef s'est baptisé lui-même le Sceptre suprême. Ces brutes rapaces n'ont aucun scrupule à s'emparer des biens d'autrui pour leur propre bénéfice. Les visiteurs qui se rendent à Calaunt se font discrets et évitent les manifestations ostentatoires de richesse ou de magie.

Corbentre (métropole, 28 150 habitants) : venant juste derrière Calaunt en termes de richesse, de puissance et d'importance, la localisation stratégique de Corbentre, à l'embouchure du Fleuve de feu, en fait le port de chargement de plus d'un tiers des exportations agricoles du Vaste. En outre, la cité attire depuis longtemps les aventuriers de toutes origines, avec la bénédiction d'un gouvernement local indulgent et pléthore de mystères et d'intrigues à démêler (dont la plupart prennent leur source dans l'atmosphère laxiste de la cité ou l'envers de son décor, bien plus miteux). Corbentre est également un centre d'échange et de commerce des objets magiques.

Corbentre fut pourtant sur le point d'être détruite au cours de l'été 1370 CV, lorsqu'un aventurier du nom de Myrkyssa Jelan fondit sur la cité à la tête d'une armée composée de mercenaires et de monstres déchus. La brève guerre qui s'ensuivit dépossèda la cité de sa marine et presque entièrement de son armée ou des moyens de survivre. Ingénieux et tenaces, les citoyens de Corbentre, mobilisés par leur nouveau maire, Dame Amber Thoden, rebâtirent diligemment leurs fortunes.

Les raisons qui avaient poussé Myrkyssa Jelan à attaquer la cité apparurent clairement lorsque, au début de l'année 1372 CV, des aventuriers découvrirent qu'Amber Thoden n'était autre que le même Jelan et elle disparut au cours du conflit qui s'ensuivit. L'ancien maire et ami des aventuriers, Charles O'Kane (humain LN, Gue17), préside de nouveau à la destinée de la tumultueuse cité.

Procampur (cité, 24 631 habitants) : port séculaire indépendant et opulent de l'embouchure orientale du Bief du dragon. Procampur est célèbre à travers Faerûn pour ses quartiers délimités par des murs et dont les bâtiments sont tous surmontés de toits d'ardoises d'une couleur particulière. Réputée comme la seule cité prospère sur le rivage de la Mer intérieure, Procampur est connue pour ses orfèvres, ses diamantaires, son commerce de pierres précieuses, la rareté des voleurs et une politique municipale sévère. Bâtie sur le site de Proeskampalar, une ville souterraine érigée par les nains aux alentours de -153 CV, l'apparition de la cité humaine de Procampur remonte à 523 CV.

Un suzerain de père en fils, le Thultyrl, règne sur Procampur. Le Thultyrl actuel est Rendeth Sangroyal (humain CB, Nob3/Gue6), un jeune guerrier impassible, dont la famille arbore une chevelure rousse et des yeux vert de gris caractéristiques. Tel que le veut la tradition, il est assisté de l'Hamayarch, un loyal conseiller magicien. Certains suspectent Alamondh (humain NM, Ens10), le conseiller actuel, d'être rien moins qu'honnête et juste.

De hautes fortifications, uniquement percées d'écluses de part et d'autres du port, protègent Procampur. Le port trépidant ne se soumet pas aux lois strictes qui s'appliquent à la cité et son architecture est multiple, que ce soit en termes de styles, de tailles, que de couleurs de toiture. C'est le fief des pêcheurs, des constructeurs de navires et des commerçants étrangers. Il abrite tout le bétail et les montures (y compris les infrastructures de dressage, l'équipement et les écuries) n'appartenant pas aux autorités de Procampur.

Un unique et énorme portail gardé relie le port à la Grande voie, qui rejoint tous les quartiers de la cité. Celle-ci s'enfonce directement vers l'est en direction du quartier du château, qui abrite le palais au toit d'or du Thultyrl et la haute cour, ainsi que les écuries au toit blanc et les quartiers des gardes de la cité.

Les gardes des portes de la ville expliquent patiemment les règles en vigueur dans la cité à tous ceux qui y pénètrent. À Procampur, chaque activité est confinée à un quartier bien défini (ou au port) et les autorités s'y montrent rigoureuses, attentives et compétentes. Le gouvernement a réprimé d'innombrables tentatives visant la fondation de guildes de voleurs dans la cité et son bras armé a définitivement vaincu à la fois Mulmastre et la Sembie au cours de batailles navales.

Tantras (cité, 21 816 habitants) : réputée (en bien ou en mal) comme le lieu de résidence de la divinité Torm pendant le Temps des Troubles, Tantras fait à présent partie des cités majeures du Vaste. Une portion importante de Tantras fut réduite à l'état de ruines en 1358 CV lorsque les avatars de Torm et de Baine se détruisirent mutuellement à la périphérie de la ville (les dégâts ont été, depuis bien longtemps, réparés). Toujours populaire dans la cité, Torm est à présent vénéré comme son sauveur.

Tsurlagol (cité, 17 594 habitants) : considéré comme l'orée de l'Inaccessible Orient, ce port bruissant d'activité est la cité la plus méridionale du Vaste. Il sert de carrefour d'échange pour les commerçants du Vaste, d'Impiltur, des Vieux Empires et du Bief de Vilhon. La cité joue également le rôle d'hôte pour un nombre considérable de nains qui la traversent lors de leurs courses pour d'autres membres de leur race. La localisation géographique de Tsurlagol a quelques inconvénients et la cité détient le triste record des mises à sac et des incendies dans la région. La cité actuelle s'étend sur une colline composée des fondations d'au moins vingt cités antérieures.

HISTOIRE DE LA RÉGION

L'origine du nom « le Vaste » s'est perdue dans la nuit des temps, mais les sages affirment unanimement qu'il provient de Vastar, le royaume orque, qui contrôlait jadis la côte orientale du Bief du dragon toute entière. Les orques de Vastar combattirent les elfes de Myth Drannor et lancèrent plusieurs invasions des côtes occidentales du Bief à bord de grossières embarcations de bois et par voie de terre par l'extrême nord du Bief. Au fil du temps, les orques défrichèrent les forêts touffues du Vaste, dont seuls quelques bosquets survivent encore aujourd'hui, pour les transformer en pâturages.

Le Vastar s'écroula finalement, après une succession de défaites infligées par les elfes, quoique la pression qui s'enflait du côté des nains qui gagnaient

du terrain par l'ouest ait également contribué à la chute des orques. La majeure partie de l'expansion des nains se fit par le sous-sol et le Vaste s'enorgueillit de ses nombreux forages abandonnés par ces derniers.

Après la chute des orques, les nains fondèrent Roldilar, le Royaume des épées miroitantes (610-649 CV) lorsque les derniers orques reprirent l'ascendant sur et sous la surface. Les humains s'engouffrèrent rapidement dans la faille de pouvoir laissée par la chute du royaume nain. Ils s'en vinrent depuis un Bief de Vilhon surpeuplé et établirent une colonie au sud du Fleuve de feu. À partir de là, ils s'étendirent et repoussèrent les orques loin des vallées. La cité de Corbentre fut fondée sur les ruines de Roldilar en 1222 CV et n'a jamais cessé de s'étendre régulièrement depuis.

Rumeurs et intrigues

La plupart des aventuriers traversant le Vaste échouent à Corbentre à un moment ou un autre. L'exploration des anciennes ruines des nains et les rumeurs mentionnant l'existence de grandes caves jamais explorées encore attirent les aventuriers de tout Faerûn.

Ombre sur Valbalafre : les PJ entendent dire qu'un puissant capitaine mercenaire engage des soldats et des aventuriers pour constituer un corps expéditionnaire, dans le but d'envahir et de s'emparer de la ville de Valbalafre. Personne ne sait avec certitude qui finance les activités du capitaine – des marchands de Tantras ou de Calaunt semblent constituer l'hypothèse la plus plausible. Valbalafre pourrait représenter un atout d'envergure pour n'importe quelle cité du Vaste, car elle fournirait une tête de pont sur la côte occidentale du Bief du dragon. Les PJ peuvent être enrôlés pour empêcher de telles exactions ou encore pour y participer.

Les vaux

Capitale : aucune
Population : 602 640 (humains 80%, drows 6%, demi-elfes 5%, elfes 4%, halfelins 2%, gnomes 1%, nains 1%)
Gouvernement : différent selon le val ; le Conseil des Vaux unifie vaguement tous les vaux
Religions : Chauntéa, Lathandre, Mailikki, Silvanus, Tempus, la Triade (Ilmater, Torm, Tyr)
Importations : armes, armures, joyaux, livres, objets en métal, papier, textiles, verre
Exportations : bière, blé, bois, fromages, fruits, légumes, pain, peaux,
Alignement : CB, NB, N

Les Vaux sont de grandes vallées forestières composées de terres cultivées et vallonnées qui sont reliées entre elles par des routes marchandes traversant des bois splendides. Dotés d'un sol fertile et d'un climat tempéré (à l'exception des hivers extrêmement rudes), les Vaux sont le grenier des Contrées du Mitan. L'esprit d'indépendance des Vaux et leur longue alliance avec les elfes de Cormanthor ont fait de cet endroit le lieu de naissance historique ou la résidence préférée de nombreux des plus grands héros de Faerûn.

Onze vaux différents existent aujourd'hui, chacun possédant son propre territoire, gouvernement (ou absence de gouvernement), milice, pactes commerciaux, ambitions et psychologie. Valarchen et Valherse privilégient par-dessus tout le commerce. Valmoisson privilégie l'industrie et l'artisanat. Valdague se retrouve seul face à un puissant ennemi, tandis que Valbalafre lutte pour recouvrer son indépendance après des années d'occupation. Pendant ce temps, les autres vaux continuent de respecter l'ancien Pacte des Vaux, préférant mener leur existence en solitaire.

La psychologie des vaux

Bien qu'ils partagent des traditions, des pratiques culturelles et des croyances religieuses communes, les Vaux ne sont pas réunis en un royaume unifié comme le Cormyr ou la Sembie. Ils constituent en fait une véritable énigme pour le reste de Faerûn. Comment de petits groupes désorganisés de fermiers et d'artisans têtus et rustres ont-ils pu conserver le contrôle des terres si convoitées entourant la grande forêt elfique ?

Dans le passé, la forêt elle-même constituait la raison principale de l'existence des Vaux car la présence de la Cour elfique dissuadait tout ennemi de les attaquer. Les elfes n'étant plus aujourd'hui qu'une puissance secondaire à Cormanthor, les Valiens se reposent sur les dons qu'ils ont toujours possédés : leur héroïsme, leur autonomie et leur sentiment de communauté fort et quasi fraternel.

De la disparition de certains vaux

Les bardes chantent des histoires hautes en couleurs à propos des vaux qui ont disparu –des ruines envahies par la végétation dans les profondeurs des forêts, leurs trésors attendant d'être découverts. La majorité de ces histoires de fantômes danseurs, de monstres chasseurs et de richesses perdues appartient à une poésie imaginaire, mais une parcelle de vérité existe dans chaque histoire. Tous les Valiens connaissent les noms des vaux ayant récemment disparu : Valune, Valsessren et Valtesh. Des vaux sont tombés par le passé et d'autres vaux tomberont dans le futur.

Valune : éloigné de la grande forêt et trop proche de la Sembie, Valune abandonna les Vaux et se joignit au jeune royaume marchand il y a plusieurs centaines d'années. Ordulin, la capitale de la Sembie, fut construite sur le site de l'ancien Valune. Les Valiens considèrent la disparition de Valune comme un avertissement face à la proximité du pouvoir se trouvant au sud. Les habitants de Valmoisson sont l'exception car ils regardent parfois l'histoire de Valune comme un projet futur plutôt que comme un avertissement.

Valsessren : Valsessren, le « val de la mort », fut fondé en 880 CV. Il était situé entre la face orientale des Pics du tonnerre et l'orée la plus à l'ouest de Sembreloge, et la Passe du tonnerre au sud et la Passe de Tilver au nord. La moitié sud de Valsessren était voisine de Valarchen qui revendiquait alors la possession de la Passe du tonnerre – ce seul fait scella la ruine de Valsessren.

Abritant bergers, maçons, négociants et mineurs, Valsessren était dirigé par un Seigneur du crépuscule que Valarchen accusa de noires pratiques de sorcellerie. Le Seigneur du crépuscule fut tué lorsque l'armée de Valarchen envahit Valsessren en 1232 CV. Les soldats de Valarchen tuèrent ou chassèrent les habitants de Valsessren et détruisirent toutes leurs maisons, leurs champs et leurs mines. Les hommes de Valarchen salèrent ensuite les terres de Valsessren afin de s'assurer que leurs habitants ayant fui à Valbataille et Valprofond ne reviendraient jamais s'installer sur leurs terres. Aujourd'hui, seuls quelques trappeurs et bûcherons s'aventurent encore dans ce val hanté.

Valtesh : Valtesh occupait les terres le long du fleuve Tesh, à quelques pas de Château-Zhentil. Château-Zhentil passant peu à peu de cité marchande indépendante à une ruche malfaisante, les jours de Valtesh furent comptés. Valdague s'était sorti relativement intact des combats l'opposant à Château-Zhentil, mais Valtesh succomba à l'attaque de hordes orques qui avaient été recrutées par les Zhents en 1316 CV. Teshvague et Mantelneige, des villes de l'ancien Valtesh, font toujours partie des plans actuels d'invasion des Vaux du Zhentarim.

Le Conseil des Vaux a conservé le siège de l'ancien qui représentait autrefois Valtesh, à la fois pour ne pas oublier ce qu'il advient de ceux qui sous-estiment les Zhents et également pour se rappeler que les Vaux ne parviennent pas toujours à se soutenir les uns les autres aussi rapidement qu'ils le désireraient.

Aux yeux d'un étranger, les Valiens semblent taciturnes, méfiants et réservés. Tant que les nouveaux venus ne sont pas reconnus comme amis ou ennemis, ou qu'un ami de confiance ne répond pas d'eux, les Valiens préfèrent afficher un silence poli plutôt que de vagues civilités. Dès qu'un individu est accepté par les Valiens, ces derniers se montrent généralement ouverts et généreux, en particulier lorsqu'il s'agit de la défense commune des Vaux. Lorsque cet individu est reconnu comme ami par les Valiens, ces derniers attendent de lui qu'il contribue à la défense de la communauté.

La majorité des Vaux possède une milice non officielle. Le niveau d'entraînement et le professionnalisme de ces groupes varient, mais ils sont capables de manier une arme de corps à corps et un arc long valien. Les archers des Vaux étant certainement les archers humains les plus émérites de Faerûn, ce seul détail fait souvent réfléchir de potentiels envahisseurs.

Le pacte des vaux

Les Vaux étaient autrefois des bois profonds dans lesquels chassaient de temps en temps les dragons qui préféraient des repas d'ogres, de cerfs, d'ours et de rothés plutôt capturés dans les Rocterres situées à l'ouest. Au fur et à mesure du déclin des dracosires et de l'expansion de la puissance elfique, le royaume elfique de Cormanthyr prospéra.

Les humains originaires des terres aujourd'hui connues sous les noms de Chondath et d'Impiltur colonisèrent les bordures de cette grande forêt. Ces migrations attirèrent des individus originaires d'autres régions de Faerûn : des exilés, des personnes ayant fui la justice de leur pays et des aventuriers qui y voyaient des terres et un avenir prometteur. Des fermes et des hameaux humains dispersés apparurent à la lisière de Cormanthor aux alentours de -200 CV. Les défenses elfiques gênant l'abattage des arbres, les villages humains se retrouvèrent éparpillés et isolés au lieu de s'étendre pleinement sur les terres arables, comme ils l'avaient fait dans les pays qui deviendraient plus tard le Cormyr à l'ouest et la Sembie au sud.

Prévoyant la ruine éventuelle de son peuple si celui-ci tentait de combattre les colons humains de plus en plus nombreux, le roi elfique Eltargrim organisa le Pacte des Vaux entre les elfes de l'empire forestier de Cormanthyr et les humains qui allaient devenir les Valiens. Les magiciens humains et elfes érigèrent la Pierre levée au centre de Cormanthor comme symbole de l'unité entre les deux races. Contre la promesse de ne pas abattre davantage les arbres de la forêt de Cormanthor, les ancêtres des Valiens actuels reçurent l'autorisation de s'installer à la lisière de la forêt ou dans des endroits où les grands arbres ne poussaient pas.

Tandis que les premiers vaux luttaient pour survivre, les elfes de Cormanthor devinrent forts et assurés. En 220 CV, le roi elfique autorisa les humains à pénétrer dans son royaume. En 261 CV, il prit la décision fatale de les accueillir au cœur même du royaume, transformant ainsi Cormanthor en cité libre du nom de Myth Drannor. Toutes les races furent acceptées à Myth Drannor et la cité connut un âge d'or qui se prolongea pratiquement sur cinq siècles. Myth Drannor atteignit des sommets restés inégalés dans les arts, l'artisanat et la culture, et la cité attira humains, halfelins, nains et gnomes qui s'installèrent, voyagèrent et commercèrent dans les terres du Bief du dragon.

L'ascension de Myth Drannor permit aux Vaux de survivre à leur enfance troublée. La chute de la cité en 714 CV donna aux Vaux la chance de s'épanouir d'une façon qui aurait été impossible si la puissance elfique était restée intacte. Peu de survivants de la chute de Myth Drannor parvinrent à échapper aux démons, aux diables et aux dragons qui affluèrent vers les ruines, mais ces quelques survivants emportèrent les restes de leur richesse, de leur magie et de leur connaissance jusque dans les vaux voisins.

Bien que le Pacte n'existe plus, la majorité des Vaux respecte encore ses termes. La tradition a remplacé la puissance elfique comme principale motivation d'adhésion au Pacte, mais elle suffit pour l'instant à préserver les frontières de Cormanthor.

Le conseil des vaux

Chaque année lors de l'Hiver fatal, les Vaux envoient chacun un délégué dans une ville particulière des vaux pour participer au Conseil des Vaux. Les représentants débattent de questions affectant tous les vaux comme l'entretien des routes commerciales, les traités de défense contre les attaques zhents ou de la Sembie, les querelles frontalières opposant des vaux voisins et les affaires concernant la grande forêt de Cormanthor.

Deux tentatives sérieuses ont été faites pour unifier les Vaux. La première fut tentée à l'époque d'Aencar le roi à la pelisse qui chercha à unifier les Vaux en un seul royaume – il fut malheureusement tué en 1044 CV. Son rêve mourut avec lui. Le second unificateur potentiel apparut et disparut en 1356 CV. Le seigneur Lashan de Valbalafre se rendit maître de Valbataille, Valplume et Valherse, et proclama son intention de conquérir tous les Vaux. Lashan disparut après avoir été vaincu lors des grandes batailles de Valbrume et de Valombre, mais son héritage donna naissance à une série de malheurs qui tourmente encore Valbalafre à ce jour.

Un océan de conflits

Aujourd'hui, en 1372 CV, les Vaux sont confrontés à plusieurs menaces. L'ennemi qu'ils connaissent le mieux couve au nord à Château-Zhentil. Un ennemi inattendu vient d'apparaître pour créer l'Empire des ombres dans les étendues désertiques de l'Anauroch. Enfin, le départ des elfes pour Éternelle-rencontre a laissé la grande forêt de Cormanthor libre d'être exploitée par d'autres ennemis puissants, les drows.

Mais les drows ne sont peut-être pas la pire chose qui puisse arriver aux Vaux. Le Pacte des Vaux est en train de s'effriter. Pendant plus de treize siècles, ce traité a survécu à la trahison (généralement des humains), aux catastrophes magiques (généralement des elfes) et aux pressions des colonisateurs (les Sembiens) et des conquérants (les peuples de la Mer de lune). Les elfes de Cormanthor se trouvant aujourd'hui à Éternelle-rencontre, que reste-t-il de l'accord des Vaux visant à préserver la forêt et à cultiver uniquement les terres ayant été déboisées par des forces naturelles ? Les peuples de certains vaux, comme Valarchen, ont déjà profité de cet avantage pour tronçonner et exploiter les bois elfiques. Les résidents d'autres vaux, comme Valprofond, ont fait tout ce qu'ils pouvaient pour encourager les elfes à rester dans la forêt.

Lors du prochain Conseil des Vaux de 1373 CV, les deux sujets les plus pressants seront certainement l'occupation de Cormanthor par les drows

spécificités des vaux

Les Vaux sont de petites régions en comparaison de la majorité des autres royaumes décrits dans ce chapitre. Deux entrées concernant les Vaux (religions et importations/exportations) possèdent des significations légèrement différentes par rapport à celles de royaumes plus importants comme la Sembie ou le Cormyr.

Religions : cette entrée indique les religions qui possèdent des temples dans le val. Les religions qui possèdent uniquement des chapelles sont indiquées entre parenthèses.

Importations et exportations : en plus des biens listés dans cette entrée, la majorité des vaux importe et exporte les biens indiqués dans le paragraphe d'introduction sur les Vaux (voir plus haut).

ainsi que le sort de Valbalafre. Les drows font grandement ressentir leur présence sur les possessions des vaux se trouvant à proximité de Cormanthor. D'autres vaux n'ont pas encore été affectés par ces combats. Valdague en fait partie et accueillera la réunion du prochain Conseil (dans six mois environ). Les pires ennemis de Valdague sont les Zhents qui ont contribué à créer la situation malheureuse de Valbalafre. Il reste donc à savoir si les Vaux parviendront à se mettre d'accord sur les actions à entreprendre contre ces ennemis différents.

cormanthor

Capitale : Myth Drannor
Population : 154 223 (drows 47%, elfes 30%, demi-elfes 10%, humains 10%, halfelins 2%)
Gouvernement : aucun
Religions : Corellon Larethian, Eilistraée, Mailikki, Mystra, Silvanus, Vhaeraun
Importations : aucune
Exportations : fourrures, objets magiques pillés à Myth Drannor, viande
Alignement : tous

En marchant au milieu des érables géants, des menaçantes voûtes sombres et des chênes majestueux, les humains réalisent rapidement qu'ils viennent de pénétrer dans un monde qui n'a pas besoin d'eux. La grande forêt est le testament vivant d'un âge sylvestre oublié, d'une époque au cours de laquelle les humains n'étaient encore qu'une minorité et non pas une société dominante.

Lors de la Retraite, plus de 90% des elfes qui vivaient à Cormanthor partirent pour Éternelle-rencontre ou vers l'ouest pour Evereska. Quelques-uns restèrent, en particulier dans la région de Sembreloge à proximité du Lac Sembre et dans les communautés de Brisétoile et de la Colline de Hautelune à Valprofond. Certains autres elfes possédant des conjoints humains, des amis humains ou des enfants demi-elfes, demeurèrent dans d'autres régions des vaux.

Lorsqu'ils quittèrent Cormanthor, les elfes posèrent des pièges et des protections magiques afin de décourager les humains et les autres de pénétrer sur leurs terres ancestrales. Les protections entourant l'ancienne Cour elfique furent particulièrement renforcées. Les serviteurs de la reine Amlaruil avaient dû prévoir que leurs efforts n'empêcheraient pas les individus non elfiques de rester à jamais éloignés de leur forêt. Mais il est peu probable qu'ils aient alors pu prévoir que leurs anciens ennemis, les drows, seraient les premiers à franchir leurs défenses et à revendiquer la possession de leur forêt.



La Cour elfique de Cormanthor laissée à l'abandon

Illustration de Todd Lockwood

Vie et société

L'ancienne activité de la Cour elfique a laissé la place aux chasses des rôdeurs et aux pas des druides. Bien que Cormanthor soit toujours splendide, et qu'elle soit toujours une forêt inspirant les balades des bardes et les adjectifs exaltés des poètes, elle frissonne aujourd'hui au son de l'abattage des arbres à sa lisière et au bruit des combats furtifs en son cœur.

La guerre se prépare à s'abattre sur Cormanthor car les humains, les elfes, les drows et les gnolls luttent pour établir leurs colonies dans cette étendue verdoyante, construire des forteresses et protéger les frontières contre leurs rivaux. Les anciens bois elfiques s'étendent sur des centaines et des centaines de kilomètres. Ils se révéleront peut-être suffisamment vastes pour tous les colons et les puissances concurrentes. Les colons drows et elfes, ainsi que les quelques humains s'y installant, peuvent passer des jours ou même des dizaines dans la forêt sans jamais rencontrer aucun signe de l'existence des autres races. Mais même Cormanthor ne pourra peut-être pas se révéler suffisamment vaste pour abriter toutes ces races.

Caractéristiques géographiques principales

Cormanthor est le lieu le plus important de toute la région. La grande forêt s'étendait autrefois jusqu'au Bief du dragon et recouvrait les nations actuelles du Cormyr et de la Sembie. En dépit des milliers d'années de colonisation humaine, les grands bois de la Cour elfique demeurent encore aujourd'hui la nation forestière la plus puissante de toute cette région de Faerûn.

Lac Sembre : ce lac magnifique situé dans la partie méridionale de Cormanthor est le centre de la communauté elfique de Sembreloge. Les humains sont rarement les bienvenus à proximité des eaux du lac : ce dernier est en effet considéré comme le cœur de la vie elfique de cette zone.

Sites importants

Les elfes créèrent la majorité des merveilles de la forêt, mais les humains et de folles divinités y laissèrent des cicatrices permanentes.

Arbres Enchevêtrés (bourg, 1 168 habitants) : après la Cour elfique et Sembreloge, les Arbres enchevêtrés représentent la troisième plus grande communauté de Cormanthor. Cette ville a été peuplée en grande partie de jeunes gens, de guerriers, d'aventuriers, de demi-elfes et de roublards qui ne se joignirent pas à la Retraite.

Les Arbres enchevêtrés pourraient être la plus grande communauté elfique de la forêt, mais la majorité de ses résidents est généralement absente. La Cour elfique et Sembreloge abritent principalement des résidences familiales très espacées ainsi que des zones communes, tandis que les Arbres enchevêtrés sont réputés pour leur réseau tentaculaire de sentiers, de plates-formes et de fortins sylvestres dans lesquels vivent une communauté éclectique d'elfes, de demi-elfes et leurs quelques amis ou amants humains. En hiver, lorsque les errants reviennent chez eux et que les patrouilles diminuent, la population des Arbres enchevêtrés est doublée.

Cour elfique : la Cour recouvre une large zone. Les elfes aimant les espaces dégagés, ils laissent suffisamment de place pour que les créatures sylvestres puissent passer entre leurs arbres-demeures sans se sentir prisonnières d'une cité. La Cour laissa son empreinte dans toute la zone nord-ouest de Cormanthor, même si ce fut uniquement en créant des clairières astucieusement aménagées et reliées entre elles par des rayons de soleil et des *portails* miniatures en forme de pierres.

Bien que les elfes de la lune et du soleil de la Cour aient détruit leurs plus grands édifices durant la Retraite, les arbres-demeures de l'ancienne Cour elfique se révèlent être encore aujourd'hui les habitations les plus confortables et défendables de Cormanthor pour les drows de la surface

qui ont des décennies de pratique dans l'art de vaincre les protections elfiques et de maîtriser les gardiens sylvestres.

De tous les drows, ceux qui appartiennent à la maison Jaelre ont passé le plus clair de leur temps à s'établir dans la région de la Cour. Contrairement aux anciens pillards, ils ont évité les tumulus elfiques construits sous les arbres-demeures car ils préféraient assurer leur contrôle de la forêt plutôt que de perdre leur temps à combattre des esprits gardiens elfiques.

Myth Drannor : Myth Drannor est sans doute le lieu le plus riche et le plus dangereux de tout Faerûn. C'est en réalité une dizaine de sites réunis en un même endroit, les ruines de la grande cité elfique et humaine qui fut autrefois l'endroit le plus magique au monde.

Myth Drannor était autrefois le siège d'une civilisation incroyablement puissante et de l'or, des objets magiques et d'autres précieux vestiges reposent encore aux côtés de leurs gardiens magiques et de créatures errantes. Les aventuriers humains, non humains et monstrueux qui explorent les ruines y laissent souvent leurs possessions, leurs cadavres ou même leurs âmes : ça de plus à ramasser pour le prochain culte démoniaque, magicien ambitieux ou groupe d'aventuriers qui passera par-là.

Au cours des siècles passés, une forme de haute magie elfe, le *mythal*, protégeait les ruines de Myth Drannor. Lorsque les elfes partirent pour Éternelle-rencontre, la puissance du *mythal* s'affaiblit. Les lois de la magie varient à l'intérieur de Myth Drannor, mais la majorité des effets de type distorsion du temps et de l'espace créés par le *mythal* a disparu.

Sembreloge : les chênes et les érables nourris par les eaux pures du Lac Sembre se dressent bien au-dessus du reste de la forêt, créant ainsi un lieu ressemblant à une cathédrale dans laquelle purent se réfugier les elfes qui désiraient fuir la politique et les tourbillons de la Cour elfique. Les cavernes qui offraient autrefois aux elfes un refuge parfait le font aujourd'hui pour les drows de la surface. Si l'on considère la proximité de Brisétoile et de Hautelune, et l'importance historique de cette région qui est l'une des trois principales communautés elfiques de Cormanthor, Sembreloge pourrait être sévèrement disputée dans les prochains mois.

Pierre levée : l'énorme bloc de pierre grise et polie, érigé pour commémorer le Pacte des Vaux entre la Cour elfique et les nouveaux Valiens, se dresse toujours fièrement dans la forêt. La pierre se régénérant elle-même, les runes elfiques entourant son pied et rappelant les termes du Pacte peuvent encore être distinctement lues 1372 ans après son érection. Au départ, la Pierre levée n'était pas accessible aux humains. Lorsque Rauthauvyr força la construction de sa route sembiene à travers la forêt, menaçant les elfes de représailles s'ils ne l'autorisaient pas à la construire, les elfes détournèrent la route pour qu'elle passât au pied de la Pierre levée. Cela permit d'indiquer aux humains, qui étaient les amis des elfes, qu'ils n'avaient nullement besoin d'utiliser la violence pour obtenir ce qu'ils désiraient.

Route de Moander : Moander, une divinité de la corruption et de la pourriture, était présumée morte depuis l'époque de la glorieuse Myth Drannor. En réalité, Moander dormit dans les ruines de Yûlash au nord des Vaux. En 1357 CV, Alias aux liens azuréens réveilla involontairement l'ancienne divinité qui se releva et sema la destruction en se dirigeant vers les ruines de Myth Drannor – elle avait l'intention d'y absorber les énergies magiques qui dormaient encore dans cet endroit périlleux. Alias et ses compagnons réussirent à stopper Moander avant qu'il ne détruisît une grande partie de la forêt.

Les dégâts infligés à la forêt n'ont guère été régénérés. La « route » est aujourd'hui infestée d'étranges champignons, de limons détestables et de monstres sylvestres. Cela n'empêche pas les agents zhents d'utiliser la route comme voie d'accès rapide (et pour eux, sûre) vers Myth Drannor, mais ils évitent tout de même la grande colline qui se trouve être le cadavre du dieu mort.

Val des voix perdues : le Val des voix perdues coupe la Route de Rauthauvyr entre la Pierre levée et Essembra. Le Val existait déjà lorsque la mauvaise fortune de Rauthauvyr le poussa à construire sa route sur le lieu même d'anciens cimetières elfiques. Les voyageurs qui ne quittent pas la route sont en sécurité. Les humains qui la quittent pour la forêt et le Val des voix perdues risquent de rencontrer des fantômes elfes ou des esprits gardiens qui leur déroberont plusieurs années de leur vie ou qui les tueront tout simplement. Cet endroit est sacré pour les elfes qui le visitent parfois, seuls et jamais en groupes. Les elfes ne construisent rien dans la région et ne s'y installent jamais. Les drows évitent la région encore plus précautionneusement que les humains.

Histoire de la région

Une grande forêt verdoyante s'étendait autrefois au nord de la Mer des étoiles déchues jusqu'à la Terre torturée, à l'ouest jusqu'aux cols des Pics du tonnerre et autour des Rocterres en direction des Cornes des tempêtes. Des arbres recouvraient entièrement les deux rives du Bief du dragon qui étaient uniquement entrecoupées de pics, de clairières où les arbres avaient été abattus et de cicatrices noires laissées par des éclairs et des feux.

Les elfes arrivèrent alors et devinrent les premiers jardiniers de la forêt. Ils découvrirent la beauté sacrée et entêtante de la région entourant le Lac Sembre. Ils virent l'œuvre de leurs dieux plus au nord, à proximité d'Arbrelfique. Ils s'installèrent dans ce dernier lieu, qui est encore appelé aujourd'hui la Cour elfique, et se chargèrent de la forêt avec autant de soins qu'un jardinier royal. Les elfes brisèrent la pénombre persistante des arbres en créant des clairières magiques. De grands et terribles animaux furent tués ou chassés lors de traques magiques.

Le royaume de Cormanthyr dans la grande forêt de Cormanthor fut approximativement fondé quatre mille ans avant la création du Calendrier des Vaux. Les elfes vécurent librement dans leur grande forêt pendant un temps, mais l'ère de la domination elfique prit fin lorsque les humains apparurent à Faerûn. Les elfes devinrent chaque jour plus courroucés en voyant les humains grignoter les frontières de leur forêt autrefois infinie, la déboisant peu à peu et construisant des routes et des voies dans ce paisible endroit. Les bûcherons, les aventuriers et les colons qui pénétrèrent avec trop d'assurance dans l'étendue verdoyante de l'ancienne forêt elfique trouvèrent la mort sous les flèches des elfes.

Mais les humains continuèrent d'arriver par vagues, aussi nombreux que des moucherons. Leurs haches abattirent chêne après chêne, puis vint le tour des voûtes sombres et des arbres cendrés, et ils apportèrent avec eux leurs propres épées et magiciens pour rivaliser avec les flèches des elfes. Les dirigeants elfes prévoyants comprirent que le cœur et la force des elfes se fatigueraient rapidement s'ils choisissaient de combattre les humains à la moindre occasion. De telles batailles les affaibliraient face aux hordes orques, aux invasions drows des royaumes souterrains et aux frappes des puissances divines comme les impitoyables « hivers des loups » et les vols de dragons.

Ils accueillirent donc les humains comme des alliés et offrirent même le passage et des colonies aux gnomes, aux nains et aux halfelins. Ce furent là les premières années du Pacte des Vaux qui allait donner la création des Vaux. Les elfes cherchèrent à faire la paix avec les humains plutôt que de les combattre, mais ils se méfièrent tout de même de leurs voisins. Afin de se protéger et de conserver un vestige de leur royaume originel, les elfes créèrent des zones de puissante magie à l'intérieur des frontières de Cormanthor, les *mythals*.

Chaque *mythal* était le produit d'un rituel de haute magie elfe qui permettait de créer un bouclier magique produisant divers pouvoirs à l'intérieur de sa zone d'effet. Certains *mythals* protégèrent la forêt en interdisant les feux et la magie explosive, d'autres augmentèrent la puissance des sorts de magie divine liés aux panthéon elfique ou la puissance des parchemins elfiques tout en annulant la magie non elfique.

Les siècles passant, les elfes de Cormanthor émaillèrent la forêt de *portails*, de caches invisibles et de protections. Les elfes insufflèrent une véritable vie magique dans la forêt. Malheureusement, le prix de la haute magie elfe était élevé. Criblée de *portails*, la grande forêt s'ouvrit davantage aux *portails* créés par d'autres, plaçant le royaume sous la menace d'attaques ennemies et ruinant les *mythals* jusqu'à leur disparition. Aujourd'hui, la cité autrefois étincelante de Myth Drannor est une ruine hantée et infestée de monstres. Le reste de Cormanthor n'est pas aussi dangereux que Myth Drannor, mais des siècles de protections, de *portails* et d'invocations magiques ont transformé certaines parties de la forêt en zones que seuls les individus les plus talentueux, les grands connaisseurs des bois ou les personnes possédant de grands pouvoirs magiques peuvent traverser sans courir aucun risque.

LES DROWS DE CORMANTHOR

Pendant de nombreuses années, les monstres et la haute magie faiblissante de Myth Drannor furent considérés comme les plus grands dangers du bois elfique, mais un autre grand danger est apparu : le retour des drows à la surface. Les dernières décennies de la Retraite ayant laissé de vastes zones de la Cour elfique et des forêts avoisinantes quasiment inoccupées, certaines factions drows de l'Outreterre – en particulier les individus vénérant Vhaeraun plutôt que Lolth – commencèrent à envisager avec attention un retour vers le monde de la surface. Tout d'abord sous la forme de petits groupes d'éclaireurs, puis d'importants groupes guerriers, et enfin en conquérants accompagnés de nombreux esclaves et possessions, les drows se sont établis dans les profondeurs de Cormanthor.

Les drows ne résidaient pas à Cormanthor depuis bien longtemps, mais leur présence se fit toutefois ressentir par leurs attaques visant Valarchen, Valbataille, Valprofond et Valbrume. Les attaques et les meurtres nombreux qui frappent la forêt ne sont peut-être pas la pire chose qu'ont à offrir les drows aux Valiens. Le Grand Druide de Cormanthor a disparu non loin de Myth Drannor peu de temps après le début des invasions drows. L'histoire que les animaux auraient transmise aux autres druides serait la suivante : il aurait péri dans une grande bataille contre un démon que les drows nouvellement arrivés à Myth Drannor auraient invoqué. La seule consolation des Valiens est que les druides leur ont affirmé que le Grand Druide a également tué son assaillant démoniaque.

L'intérêt des drows pour les anciens *mythals* du royaume abandonné est encore plus alarmant que la perspective d'une guerre dans l'ombre de Cormanthor. Les drows cherchent à plier les anciens *mythals* de Cormanthor afin qu'ils puissent produire des effets qu'ils recherchent. Les effets de la haute magie elfe qu'ils désirent obtenir pourraient très certainement démoraliser et affaiblir les humains et les elfes. Les drows ne pourront jamais créer leurs propres *mythals*, mais avec du temps et des recherches, ils pourraient maîtriser la magie de la Cour elfique et obscurcir la grande forêt de façon permanente. Les elfes qui sont revenus d'Éternelle-rencontre le savent bien et travaillent sans cesse à dissimuler l'ancienne magie de la vue des drows ou à protéger les sites bien trop vastes avec les gardiens les plus puissants qu'ils peuvent trouver.

Bien que tout le monde ne le sache pas, les drows qui se sont installés dans Cormanthor sont divisés en plusieurs factions. Plusieurs groupes de drows rivalisent ou coopèrent pour transformer Cormanthor en nouvelle forteresse et résidence. Les factions principales sont décrites ci-dessous, ainsi que quelques informations sur les autres forces drows opérant à Cormanthor.

Agresseurs de l'Outreterre : les *portails* de Blingdenpierre qui permirent aux drows de la maison Jaelre de pénétrer dans Cormanthor ont également permis à d'ambitieux commandants de Menzoberranzan d'y pénétrer. Les attaquants originaires de Menzoberranzan s'en prennent tour à tour à leurs anciens camarades et aux Valiens (cette dernière action leur permet de faire accuser les drows colonisant Cormanthor).

Clan Auzkovyn (3 505 drows) : les drows du clan Auzkovyn (ainsi nommé d'après le fondateur de leur clan depuis longtemps disparu) ont erré pendant des siècles dans les tunnels de l'Outreterre proches de la surface – certains d'entre eux avaient même élu résidence à la surface. Il y a environ deux cents ans, le clan Auzkovyn érigea une petite place forte au cœur de la Haute-Forêt, déterminé à créer une cité à la surface en dépit du nombre important d'ennemis présents à cet endroit.

Tandis que les forces des drows du clan Auzkovyn diminuaient en raison de leur guerre continue, les elfes des bois de la Haute-Forêt – des elfes qui n'avaient jamais été partisans de la Retraite – devenaient plus forts et vigoureux. Ils avaient l'intention de recréer l'ancien royaume elfique d'Eaerlann. Les drows de la surface de la Haute-Forêt reconnurent la puissance grandissante des elfes des bois et réalisèrent qu'ils n'avaient devant eux qu'un avenir de guerres incessantes.

Après de longs et secrets efforts, les drows de la Haute-Forêt créèrent un *portail* menant à Cormanthor – précisément dans l'Outreterre non loin de l'Abbaye de l'épée. Bien que les fidèles de Tempus soient parvenus à repousser l'attaque du clan Auzkovyn en détruisant ce premier *portail*, les drows restant de la Haute-Forêt en créèrent rapidement un second pour rejoindre leur avant-garde dans les forêts au nord de Valbataille.

À la différence de la maison Jaelre, le clan Auzkovyn ne désire pas s'installer dans de vieux refuges de la Cour elfique. Les membres de ce clan se sentent davantage à l'aise en tant que nomades des bois. Il leur arrive donc de parcourir la quasi-totalité de Cormanthor en petits ou grands groupes, dressant des campements temporaires sur le sol, dans les arbres et parfois dans les entrées des cavernes menant en Outreterre.

La majorité des drows du clan Auzkovyn offre des sacrifices à Vhaeraun, même s'ils ne le vénèrent pas tous comme leur divinité tutélaire. Contrairement aux autres drows de la surface qui ont envahi Cormanthor, les membre du clan Auzkovyn sont prêts à accepter dans leurs rangs des elfes, des demi-elfes et même des humains vénérant Vhaeraun car ils pensent qu'ils pourraient en tirer avantage sur le long terme.

Les fidèles de Vhaeraun n'ayant pas la volonté d'occuper des territoires bien particuliers, les drows du clan Auzkovyn sont plutôt en bons termes avec les drows de la maison Jaelre. Il est bien évident que de « bons termes » en langue drow signifie simplement qu'ils ne se tranchent pas la gorge après s'être criblés de flèches recouvertes d'un poison de sommeil.

Fidèles arachnides (1 168 drows) : ce terme générique englobe les drows vénérant Lolth qui se sont séparés des autres groupes ou qui ont pénétré à Cormanthor en empruntant des routes de l'Outreterre. Ils n'ont nullement l'intention de rester indéfiniment à la surface. Ils complotent simplement dans le but de reprendre leurs cités natales en employant le moteur traditionnel du changement social chez les drows : la guerre civile. Les fidèles de Lolth (les Ssinssriggorbbs) préfèrent se regrouper à proximité des entrées vers l'Outreterre, même si cela les rend plus vulnérables aux attaquants des cités de l'Outreterre.

Maison Jaelre (7 945 drows) : des décennies auparavant, une maison de fidèles drows vénérant Vhaeraun perdit une guerre civile à Menzoberranzan. Se baptisant eux-mêmes la maison Jaelre, ils errèrent dans les profondeurs de l'Outreterre, bien trop faibles pour reprendre leur cité natale. Quasiment au moment où le clan Auzkovyn traversa le *portail* menant sous l'Abbaye de l'épée, les drows de la maison Jaelre découvrirent des *portails* dans la cité gnome en ruine de Blingdenpierre – ces *portails* menaient dans des zones de Cormanthor qui étaient autrefois inaccessibles en raison du puissant *mythal* de Myth Drannor.

À la différence du clan Auzkovyn, les drows de la maison Jaelre cherchent à occuper les anciennes demeures des elfes, en particulier dans la zone entourant la Cour elfique. Ils sont à la fois motivés par l'espoir de pouvoir contrôler les *mythals* et les protections des elfes, ainsi que par l'espoir d'utiliser cette magie elfique pour empêcher les elfes et leurs propres ennemis drows de pénétrer dans leur nouvelle demeure.

Un drow rusé, ensorceleur et roublard, se prénommant Jezz l'Estropié dirige les forces de la maison Jaelre qui sont chargées de harceler les Valiens. Ces attaques permettent de détourner l'attention des Valiens des affaires touchant la Cour elfique. Jezz rencontre actuellement de grandes réussites dans ses attaques de Valbrume.

RUMEURS ET INTRIGUES

Les attaquants drows, les bandits humains et toutes les créatures sauvages et dangereuses font de Cormanthor un lieu dangereux à explorer. En plein cœur de la forêt, le *mythal* faiblissant qui entoure Myth Drannor protège des richesses et des objets de pouvoir inestimables, tout en emprisonnant à l'intérieur un mal indescriptible.

L'armurerie elfique : les PJ ont découvert la carte d'un trésor elfique caché qui semble être situé non loin de la lisière de l'ancienne Cour elfique. S'ils peuvent se fier aux indications figurant sur la carte, la caverne secrète contiendrait plusieurs puissantes armures magiques qui s'adapteraient à tout individu les enfilant et qui donneraient à ses porteurs de puissants sorts de bataille ainsi que d'autres pouvoirs. Le seul ennui est que la carte a été conçue d'une façon qui tend à frustrer même les elfes, avec des références concernant certains types d'arbres particuliers et les ombres qu'ils projettent à certaines heures de la journée.

Lorsque les PJ comprendront la carte, ils découvriront que le véritable ennui est la présence des drows de la maison Jaelre dans cet endroit de la

forêt. Si les PJ parviennent à surmonter tous les obstacles et à acquérir les armures, ils pourront utiliser le sort *lecture de la magie* pour déchiffrer les belles runes elfiques qui y sont inscrites. Le dernier problème est que chaque armure possède d'étranges *quêtes* magiques liées aux pouvoirs, nécessitant des tâches et des obligations particulières de la part de son porteur. Certaines armures pourraient même conduire leurs porteurs à partir en voyage vers d'étranges ruines situées ailleurs à Faerûn.

Jezz l'Estropié

Mâle drow, Rou6/Ens6 : FP 14 ; TA M (elfe) ; DV 6d6 plus 6d4 ; pv 36 ; Init +9 ; VD 9 ; CA 24 (contact 17, pris au dépourvu 24) ; Att *kukri acéré +2* (+14/+9, 1d4+2, 15-20), arbalète légère (+12, 1d8, 19-20) ; AS attaque sournoise +3d6 ; Part caractéristiques raciales des drows, esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille, bonus de Dex à la CA), esquive totale, familier, localisation des pièges ; RM 23 ; AL NM ; JS Réf +12, Vig +4, Vol +9 ; For 10, Dex 20, Con 11, Int 16, Sag 14, Cha 19.

Compétences et dons : Acrobaties +9, Bluff +9, Concentration +10, Connaissance des sorts +13, Connaissances (folklore local) +8, Connaissances (mystères) +8, Déguisement +8, Déplacement silencieux +27, Détection +15, Diplomatie +12, Discrétion +17, Équilibre +11, Équitation +7, Escalade +5, Fouille +10, Intimidation +11, Maîtrise des cordes +10, Natation +1, Perception auditive +15, Psychologie +8, Sens de la nature +4, Utilisation d'objets magiques +6 ; Adaptation diurne, Botte secrète (kukri), Discret, Maniement des armes exotiques (kukri), Science de l'initiative, Vigilance.

Particularités. Familier : communication avec le maître, conduit, lien télépathique (1,5 km), scrutation, transfert d'effet magique, vigilance.

Sorts d'ensorceleur par jour : 6/7/6/4. DD de base = 14 + niveau du sort. 10% d'échec des sorts. Sorts connus : niveau 0 – *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, son imaginaire* ; niveau 1 – *bouclier, brume de dissimulation, changement d'apparence, feuille morte* ; niveau 2 – *grâce féline, invisibilité* ; niveau 3 – *vol.*

Possessions : kukri acéré +2, armure de cuir de déplacement furtif +5, anneau de protection +2, gant de rangement, baume de Keoghtom, cuillère de Murlynd, corde d'escalade, onguent des roches (2 doses).



Jezz l'Estropié

Illustration de Matt Wilson

Keheneshnef, mâle serpent venimeux (familier) : FP 1/2 ; TA TP (créature magique) ; DV 1/4d8 (12 DV) ; pv 18 ; Init +3 ; VD 4,5 m, escalade 4,5 m, nage 4,5 m ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att morsure (+12, venin) ; Esp 0,75 x 0,75 m ; All 0 m ; AS venin (jet Vigueur DD 11 ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution ; intervient 1 minute après l'empoisonnement) ; Part esquive surnaturelle, odorat ; AL NM ; JS Réf +10, Vig +4, Vol +8 ; For 6, Dex 17, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +15, Discrétion +18, Équilibre +11, Escalade +12, Perception auditive +15 ; Botte secrète (morsure).

Jezz l'Estropié est l'un des chefs de la maison Jaelre et commande les drows qui attaquent les Vaux afin de détourner leur attention des drows qui résident aujourd'hui dans les anciens sites elfiques de Cormanthor. Jezz était l'éclaireur de sa tribu lorsqu'ils erraient encore dans l'Outreterre. Sa jambe fut brisée lors d'un combat contre une ombre dés roches au cours duquel le plafond de la caverne s'effondra sur eux deux. Ses compagnons le crurent mort, mais il réussit à se traîner jusque dans leur campement une dizaine plus tard. Un des prêtres parvint à soigner sa blessure et à remettre son tibia en place, mais il arrive encore que cette vieille blessure lui fasse mal de temps à autre – c'est pourquoi il porte une chaussure orthopédique spéciale qui lui permet de marcher plus facilement.

Jeune et sûr de lui, Jezz sait jusqu'où il peut pousser les Valiens avant que leur colère ne les dirige en grand nombre dans la forêt. Il préfère travailler avec un petit groupe et apprécie que ses compagnons puissent se déplacer rapidement. Vu son charisme et le respect que lui montrent ses serviteurs, Jezz pourrait tenir le rôle d'ambassadeur vis-à-vis du monde extérieur si la maison Jaelre venait à obtenir une position permanente dans la forêt.

Le Haut-Val

Capitale : Haut-Château
Population : 8 179 (humains 86%, gnomes 10%, demi-elfes 3%)
Gouvernement : république, élection d'un Haut Connétable
Religions : divinités de la Cour dansante
Importations : armes, armures, livres, objets en métal, papier, textiles,
Exportations : cuivre
Alignement : LB, LN, NB

Les natifs du Haut-Val ne jurent que par son air vif, la vue splendide qu'offrent les Pics du tonnerre situés entre le Cormyr et la Sembie et le style de vie libre et autonome de ses habitants – bergers, petits fermiers, artisans et tailleurs de pierres précieuses. Les individus qui ne sont pas nés dans le Haut-Val ne le considèrent tout au plus que comme une passe montagneuse utile ou stratégique située tout juste sous la limite des arbres.

Vie et société

Le peuple du Haut-Val possède un gros avantage par rapport à ses cousins des plaines. Outre l'importance stratégique de son pays en tant que passage entre le Cormyr et la Sembie, il ne possède rien que pourraient lui envier les autres.

Les habitants du Haut-Val sont relativement affranchis des intrigues politiques et de la compétition mercantile qui envahissent fréquemment les vaux des plaines. Ils restent toutefois vigilants face aux monstres qui ne se soucient nullement de politique ou d'économie, mais si l'on considère qu'une vie simple est synonyme d'une vie heureuse, on peut alors considérer que les habitants du Haut-Val sont heureux.

Mais la paix du Haut-Val va peut-être prendre fin. Lors du Temps des Troubles, des mercenaires zhents occupèrent le val. Plus récemment, plusieurs puissants princes marchands sembiens ont observé les difficultés du Cormyr et nourrissent aujourd'hui des idées d'invasion. S'ils venaient à mettre à exécution leurs projets, le Haut-Val deviendrait une route parfaite par laquelle une armée de contournement pourrait pénétrer au Cormyr et prendre au piège toute force qui serait chargée de défendre les plaines situées au sud du Grand marais.

Caractéristiques géographiques principales

Certaines cartes n'indiquent pas l'existence du Haut-Val car il est confiné entre la chaîne principale des Pics du tonnerre et la partie septentrionale de la chaîne secondaire de ces mêmes pics qui bordent le Grand marais du Cormyr. La région principale du Haut-Val est un plateau élevé approprié

pour l'agriculture. Les habitants du Haut-Val ont creusé des terrasses sur les flancs des montagnes pour augmenter la superficie de leurs terres cultivables.

La passe du Haut-Val possède trois vallées cachées qui bifurquent dans les montagnes : la Gorge de cuivre, la Cour dansante et la Vallée cachée. Les voyageurs occasionnels voient rarement ces terres car elles n'ont jamais été majoritairement colonisées par les Valiens. La Cour dansante abrite cependant de puissants résidents humains et non humains.

Croc de la wiverne : situé au nord et à l'est du reste du val, cet éperon majestueux des Pics du tonnerre est un promontoire dangereusement célèbre car habité par des wivernes. Plus d'une dizaine de wivernes d'âges différents résident dans cette montagne. Au moins l'une d'entre elles possède une intelligence supérieure à la moyenne ainsi que des talents d'organisation. Les wivernes surveillent constamment les airs pour détecter tout intrus volant. D'étranges petits troupeaux de moutons sauvages peuvent même être découverts dans des zones des Pics du tonnerre qui ne sont accessibles que par les airs. Les tueurs de monstres pensent que les wivernes se sont constitué une réserve de nourriture renouvelable en laissant les animaux qu'elles avaient volés se reproduire dans les zones montagneuses isolées. Ils pensent également qu'un important trésor, ayant appartenu aux centaines de victimes que les wivernes ont attaquées le long de la Voie du tonnerre, doit se trouver au sommet.

Gorge de cuivre : des mines de cuivre sont disséminées dans toute cette petite vallée. La moitié de ces mines est encore en activité. Si certaines des mines possèdent des tunnels avec l'Outreterre, les mineurs ne le savent pas encore.

Vallée cachée : des siècles auparavant, des gnomes, ayant reçu la bénédiction des habitants du Haut-Val, s'installèrent dans cette vallée difficile à trouver. En fonction de la saison, les humains qui traversent cette vallée sont bien trop occupés par ses innombrables fleurs sauvages alpines (fin de l'été et automne) ou par ses nappes de brouillard (autres saisons) pour remarquer les maisons des gnomes qui sont collées aux arbres et aux rochers sur les flancs de la vallée. Les gnomes participent à la vie du Haut-Val, mais jusqu'au Temps des Troubles ils s'occupaient peu du monde extérieur à la vallée. Suite à l'apparition de Gond sous l'apparence d'un gnome durant le Temps des Troubles en 1358 CV, plusieurs des jeunes gnomes de la vallée abandonnèrent leur confort pour partir à l'aventure. Les amis qu'ils laissèrent au pays essayent souvent d'obtenir de leurs nouvelles auprès d'aventuriers de passage.

Sites importants

Le Haut-Val peut revendiquer l'un des sites les plus éclatants de la carte de Faerûn : la Cour dansante, une vallée sacrée pour ses divinités majeures qui demandent à leurs fidèles de rendre le monde meilleur.

Cour dansante : la troisième des vallées cachées du Haut-Val est située à quelques kilomètres au nord-ouest de Haut-Château. Cette vallée préservée est un jardin sacré pour les prêtres de Mailikki, de Mystra, d'Oghma, de Séluné et de Silvanus. Le site est un lieu sacré pour les humains et les elfes : plus d'une dizaine de divinités humaines et elfiques se manifestèrent à cet endroit en 720 CV et inspirèrent la création des Ménestrels. Bien que les accords qu'ils firent avec leurs dieux les empêchent de rester dans la vallée trop longtemps, les elfes et les Ménestrels se rendent tout de même en pèlerinage à la Cour dansante. D'autres accords en relation avec la Cour dansante obligent le Cormyr à défendre le Haut-Val si celui-ci vient à être menacé.

Haut-Château (village, 818 habitants) : seules quelques-unes des échoppes et des tavernes de la plus grande colonie du Haut-Val restent ouvertes en hiver car la majorité des voyageurs est normalement suffisamment sensée pour éviter la Voie du tonnerre par mauvais temps. Haut-Château vécut des heures sombres lors de l'occupation zhent et perdit les quelques richesses que ses citoyens les plus fortunés avaient accumulées avec le temps.

Haut Château : le château, qui porte le même nom que le village qu'il protège, est en partie effondré, ceci à cause des rochers qui se détachent de la montagne le surplombant. Les balistes et les catapultes du château possèdent tout de même un angle d'action excellent pour toucher la Voie du tonnerre en contrebas ainsi que le reste du val. L'attaque des Zhents en 1358 CV déjoua les défenses du château grâce à un *portail* magique.

Pointe de la flèche : la compagnie des Archers pégases, un groupe de mercenaires extérieur au val, a construit cette forteresse en terre juste à l'extérieur de la ville de Haut-Château. Comme condition à leur installation dans le val, les membres de la compagnie durent accepter d'être liés par magie par la promesse de ne jamais prendre les armes contre le val ou de ne jamais tenter de le diriger. Vu la localisation éloignée de la compagnie, elle offre de bas salaires aux individus qui la rejoignent, mais ses membres proposent un entraînement hors pair.

Voie du tonnerre : cette petite route marchande part de Pierre-tonnerre au Cormyr en remontant dans le Haut-Val, puis redescend vers la petite cité de Saerb en Sembie. Peu de personnes empruntent la Voie du tonnerre car elle est plus cahoteuse et moins directe que les routes très appréciées passant par Daerlune au sud ou par la Passe du tonnerre au nord, mais c'est la seule route ressemblant à une route marchande que possède le Haut-Val.

Histoire de la région

Comparé à Valarchen, Valbataille et Valombre, le Haut-Val n'a jamais été très impliqué dans les événements historiques qui ont touché les Vaux. Le Haut-Val est même remarquable pour les choses qui ne se sont *pas* passées à l'intérieur de ses frontières. Malgré quelques ennuis ou escarmouches, le Cormyr et la Sembie n'ont jamais livré bataille pour prendre le contrôle de la haute passe de ce val traversant les Pics du tonnerre.

Les historiens non originaires du Haut-Val jugent qu'il existe seulement deux événements historiques dignes d'intérêt le concernant : la manifestation de plus d'une dizaine de puissantes divinités de Faerûn dans la Cour dansante, il y a de cela six cents ans, et la récente occupation des forces de Château-Zhentil durant le Temps des Troubles. Elminster et les Trois Rôdeurs éliminèrent les Zhents avant qu'ils ne pussent faire trop de dommages et les habitants du Haut-Val furent heureux de quitter le devant de la scène historique pour retourner aux vies paisibles qu'ils appréciaient tant.

Rumeurs et intrigues

Les forces du Roi-Tonnerre menacent Valprofond, mais elles menacent également le Haut-Val. Les montagnes situées au nord du Haut-Val sont quasiment infranchissables, mais les forces gobelines du maléfique géant des nuages possèdent des tunnels souterrains reliant la noire forteresse du Roi-Tonnerre aux hauteurs de la Gorge de cuivre et de la Vallée cachée.

La chasse aux chasseurs : les protections magiques de la Cour dansante sont bien trop puissantes pour être franchies par des scélérats ordinaires, mais les pèlerins voyageant en secret jusqu'à cet endroit sacré sont-ils aussi bien protégés ? Des druides maléfiques et les adeptes du Sang noir leur réservent une mort cruelle dans les terres situées entre la Passe du tonnerre et le Haut-Val.

valarchen

Capitale : Pontarchen
Population : 92 300 (humains 92%, demi-elfes 3%, gnomes 2%, halfelins 2%)
Gouvernement : régime autocratique des Épées
Religions : Chauntéa, Lathandre, Tempus (Mailikki, Séluné, Silvanus)
Importations : épices, objets exotiques en métal, soie
Exportations : bois, denrées, minerais
Alignement : NB, LN, N

Les Vaux sont en grande partie des républiques libres ou des états féodaux éclairés, mais Valarchen est dirigé par trois autocrates masqués qui se font appeler les Épées. Lors des deux derniers siècles, les Épées ont constamment joué sur la fibre militaire du peuple de Valarchen et insisté sur le fait que le val se devait d'être plus fort que ses voisins.

Le dévouement des Épées a été payant. Les défenseurs de Valarchen, dix unités armées (chacune composée de soixante cavaliers en cottes de mailles), constituent la force militaire la plus importante et la mieux

équipée de tous les Vaux. Les cavaliers de Valarchen vont et viennent sur les excellentes routes longeant les rives du fleuve Arkhen, cherchant d'éventuels espions des autres vaux ou du sud, des membres des cultes de Thay ou des passants qui pourraient avoir besoin d'une leçon de justice de Valarchen.

Pour la défense de Valarchen, on peut affirmer que le val tient sa richesse de son mercantilisme impitoyable plutôt que de son aventurisme militaire. Contrairement aux autres vaux qui cultivent tout d'abord les terres, puis chassent et enfin commercent, Valarchen est un véritable paradis commercial. Les habitants de Pontarchen, la capitale de Valarchen, chérissent leur vie de riches négoces. Pontarchen est un véritable centre commercial pour tous les Vaux et c'est dans cette cité que s'arrêtent toujours les caravanes sembienes lorsqu'elles remontent vers le nord.

Vie et société

Malgré l'attitude de Valarchen, cet endroit *reste* un val. Les gens du peuple, ses marchands et ses soldats respectent la correction et la bienséance (ce qui n'est pas le cas de la majorité de sa noblesse et de son élite guerrière). Au vu de l'attitude guerrière de Valarchen, il n'est pas surprenant de constater que le val possède un grand temple dédié à Tempus dans la forteresse de la Pointe de l'épée. Les autres divinités populaires de la région sont Chauntéa (vénérée par les paysans qui vivent dans les petites fermes de la région et qui s'intéressent peu aux affaires courantes de la cité) et Lathandre (que les habitants de Pontarchen ont choisi comme divinité tutélaire). La vénération de Chauntéa réconforte tout particulièrement les individus qui désirent défricher le Bois de l'arche et les autres bois elfiques ; en effet, le défrichement de ces bois permet la création de terres cultivables, ce qui peut être considéré comme un dessein noble offert à Chauntéa.

Caractéristiques géographiques principales

Les cascades, les fleuves aux eaux rapides et les côtes boisées septentrionales de Valarchen font de ce val le lieu le plus pittoresque des Vaux, après les forêts et les collines de Valprofond.

Bois de l'arche : le Bois de l'arche est situé sur le flanc nord de Valarchen, au sud de Valprofond et à l'ouest de Valmoisson. Le bois occupe une place importante dans la vie économique, sociale et politique de ces trois communautés.

Bien qu'il ne fasse pas réellement partie de Cormanthor, le Bois de l'arche a grandement évité l'abattage de ses arbres en raison de sa proximité avec la grande forêt. En fait, Cormanthor et le Bois de l'arche se rejoignent au niveau des voies ombragées de Hautelune et des jardins forestiers de Valprofond.

Les habitants de Valarchen ont toujours voulu tronçonner la forêt. Après s'être querellés avec le Conseil des Vaux en 1370 CV, ils ont mis à exécution leurs plans et ont commencé à déboiser les parties du bois les plus proches de leurs frontières. Une année plus tard, l'exploitation du Bois de l'arche par Valarchen s'arrêta si brusquement que les habitants du val voisin entendirent les haches tomber à terre. Les dirigeants de Valarchen ne dévoilèrent pas la raison qui les poussa à prendre une telle décision. En vérité, l'abattage des arbres mit à jour d'anciennes ruines que les Épées de Valarchen préférèrent ne pas déranger.

Chutes Arkhen : la plus grande et la plus belle des cascades des Vaux trouve son origine dans une source naturelle du Mont Thalagbror, puis se jette des centaines de mètres en contrebas dans la vallée. Les jours ensoleillés, les fidèles de Chauntéa et de Mailikki se rendent aux chutes en espérant voir des pégases batifoler dans le nuage de gouttelettes créé par la cascade.

Mont Thalagbror : les Valiens ont tendance à renommer les lieux géographiques baptisés du nom de créatures maléfiques lorsque ces dernières ont été éliminées. Mais les habitants de Valarchen continuent de se référer à cette montagne en utilisant le nom de l'ogre mage qui terrorisa autrefois la vallée, bien qu'il ait été tué par des héros dont les noms furent oubliés. Tout en haut du flanc montagneux, à proximité de la caverne de l'ogre mage, se trouve une grande source qui est à l'origine du fleuve Arkhen.

Vallée Arkhen : la longue vallée créée par le fleuve Arkhen constitue les terres occupées par Valarchen. La vallée est encaissée des deux côtés par de hauts talus qui peuvent être escaladés à pied mais pas à dos de cheval. Deux routes quittent la vallée, une de chaque côté, et elles sont accessibles aux guerriers montés ou aux chariots marchands. La route nord part du Gué blanc et la route sud de Pontarchen.

Sites importants

Pontarchen, la capitale, est la seule grande zone urbaine de Valarchen. Les sites les plus significatifs de ce val se trouvent dans la capitale.

Don de la déesse : le temple de Chauntéa de Pontarchen est une grange richement décorée. Les fidèles pénètrent dans le temple en franchissant une porte cintrée entourée de deux piliers sculptés ressemblant à deux grandes gerbes de blé, puis ils arrivent devant une magnifique fontaine. La légende prétend la chose suivante : si un prêtre de Chauntéa est tué à Pontarchen, l'eau de la fontaine se changera en un sang qui sera capable de guérir les maladies, les blessures et même la lycanthropie. Les prêtres de Chauntéa dissuadent les gens de répandre cette histoire.

Gué blanc (bourg, 1 052 habitants) : les habitants de Valarchen déversèrent des rochers dans le fleuve afin de construire un gué digne de confiance pour traverser les rapides du fleuve Arkhen, situé en aval des Chutes Arkhen. La ville somnolente du Gué blanc naquit autour de ce gué, répondant uniquement aux besoins des marchands de passage sans trop se développer afin de ne pas concurrencer leurs commerces ou rivaliser avec Pontarchen au sud. Ses habitants sont sculpteurs sur bois, fermiers, cueilleurs de champignons et membres des cavaliers de Valarchen rassemblés en une ou deux unités de soixante membres défendant un bastion circulaire entouré d'une douve, la Forteresse de l'arche. Un mur plus grand de forme ovale, le Mur des loups, encercle le village entier. Ses portes sont généralement ouvertes, mais elles peuvent être fermées en cas de problèmes ou en hiver pour empêcher les animaux de venir dérober de la nourriture dans la ville.

Pointe de l'épée : du haut d'un affleurement rocheux surplombant Pontarchen, la Pointe de l'épée domine la Vallée Arkhen au nord, la route commerciale du Comptoir de l'aube partant vers Ordulin et la route fluviale descendant le fleuve Arkhen. Cette forteresse imposante est hérissée de balistes, de catapultes et d'autres machines de guerres destinées à détruire des attaquants potentiels. Les murs eux-mêmes sont anciens et effondrés par endroits, et n'ont été que très peu réhabilités depuis l'époque où ils furent édifiés par un brigand notoire du nom de Sangalar l'Escarpé, mais ils compensent leur état par leur résistance.

La Pointe de l'épée est l'édifice où siège le pouvoir de Valarchen, la résidence des Épées et le quartier général de ses guerriers, les cavaliers de Valarchen. Trois unités de soixante cavaliers de Valarchen sont stationnés à cet endroit ou en patrouille dans les environs.

Malgré ce que les autres Valiens considèrent comme de la méfiance et de l'arrogance désagréable des militaires de Valarchen, le moral est ici plutôt élevé. Une chapelle dédiée à Tempus rassure les soldats sur la présence de leur dieu à leurs côtés. Les tunnels secrets permettant de pénétrer et de sortir de la Pointe de l'épée ne causent aucun souci tant que leurs commandants connaissent leur existence. Et puis les prisonniers enfermés dans les cachots dont ils entendent les cris méritent certainement leur sort.

Pontarchen (grande ville, 8 179 habitants) : la capitale de Valarchen est la plus grande cité des Vaux ainsi que la seule ville de tout Valarchen abritant plus de deux milliers d'habitants. La proximité de Valarchen avec la frontière officielle de la Sembie permet d'expliquer l'aide apportée par les Sembiens à l'expansion des marchés, des familles marchandes et des investissements. La peur de la force militaire sembiene nourrit également l'attitude martiale de Valarchen. Les Épées ont convaincu les habitants de Valarchen que le succès de leur commerce et de leur force militaire était indissociable et constitutif du caractère national de leur val.

Le résultat est une cité bruyante mais anxieuse qui s'étend constamment au-delà de ses murs reconstruits. Le centre ville est aussi

bruyant et agité que les marchés d'Eauprofonde. La noblesse et les riches marchands ont fait construire de grandes résidences au centre de la cité afin d'y attirer toute l'action. Les fenêtres des résidences sont munies de barreaux et les caches secrètes intérieures des résidences sont équipées de meurtrières et de défenses encore plus vilaines.

Histoire de la région

L'histoire de Valarchen tourne autour des conflits avec la Sembie concernant leur frontière mutuelle mais non définie. L'ironie de la situation est que les récentes améliorations militaires ont été financées par un ancien accord militaire obligeant la Sembie à payer chaque année aux Épées la valeur de centaines de milliers de pièces d'or en gemmes. Ces paiements sont devenus avec le temps une forme de protection financière payée à Valarchen pour qu'il n'interfère pas avec le commerce sembien.

Ayant jugé que Valarchen était aujourd'hui bien trop dépendant du commerce pour interférer avec les marchands sembiens, le nouveau maître sembien, Kendrick Selkirk, a fait arrêter les paiements. Mais les conflits frontaliers ne sont pas arrêtés pour autant.

Rumeurs et intrigues

Les aventuriers ne sont pas toujours les bienvenus à Valarchen. Les habitants du Val sont généralement satisfaits de la prospérité et de l'ordre établi par les Épées. En retour, les Épées n'autorisent aucun désordre, comme des aventures, à l'intérieur de leur domaine. Mais les aventures ont coutume d'apparaître en dépit de la volonté de certains dirigeants.

La malédiction de Sessren : des citoyens importants de Valarchen ont été tués par un fantôme puissant et meurtrier, réputé pour n'être rien de moins que le Seigneur du crépuscule de Valsessren. Les rumeurs alarmistes prétendent que le fantôme ne s'arrêtera pas tant qu'il n'aura pas tué un des descendants de chaque soldat ayant marché sur Valsessren il y a un siècle – ou au moins un individu de chacune des centaines de familles d'Arkhen. Le centième anniversaire de cette amère bataille se rapproche et les habitants craignent la vengeance du fantôme.

Rien ne prouve évidemment que les citoyens assassinés étaient réellement des descendants des familles maudites ou même qu'un fantôme est véritablement responsable de ces meurtres. Si la vérité n'est pas celle qu'affirme le peuple, qui peut bien tuer les habitants de Valarchen et pourquoi le fait-il (ou elle) ?

valbalafre

Capitale : Croisemer
Population : 125 015 (humains 94%, demi-orques 3%, halfelins 2%)
Gouvernement : république (anarchie)
Religions : Tempus, Tymora
Importations : huile, produits illicites, produits manufacturés,
Exportations : bière, céréales, légumes
Alignement : LN, N, CM

Brisé par des guerres qu'il initia, occupé par ses ennemis et ravagé par une horrible peste, Valbalafre aurait pu suivre la voie de Valtesh. Les habitants de Valbalafre sont toutefois faits d'un matériau très solide. Afin de remettre leur val sur pied, ils ont délaissé leur ancienne capitale, le port de la ville de Valbalafre où le fleuve Ashaba se jette dans la Mer des étoiles déchues.

La ville de Valbalafre est sujette à une quasi-anarchie, mais les autres villes principales du val – Profondebalafre et Croisemer – se remettent peu à peu des désastres ayant frappé Valbalafre depuis les quinze dernières années et reconstruisent doucement les forces du val. Pendant ce temps, les Sembiens et les Zhents demeurent les factions les plus puissantes de la ville de Valbalafre.

Vie et société

Le port de la ville de Valbalafre doit encore se remettre des trois chocs reçus récemment, la défaite à Valbrume, l'occupation et la peste. Le pouvoir a été transféré de la ville portuaire aux communautés agricoles et marchandes des terres intérieures, en particulier depuis qu'un bon nombre des gens du peuple a fui la ville de Valbalafre pour aller vivre chez des parents résidant dans l'arrière-pays.

Le gouvernement actuel du val est assuré par un conseil de neuf personnes. Le chef de ce conseil est le gouverneur provisoire Khelvos Dermmen (humain LN, Gue4/Prê4 de Torm), un prêtre qui fut nommé pour remplacer l'ancien seigneur, Myrian Boidhêtre, après sa démission. Les deux villes de Croisemer et de Profondebalafre sont chacune représentées par quatre membres et un membre supplémentaire est choisi au hasard parmi les gens des fermes bordant le fleuve Ashaba. Jusqu'à ce que la peste fît fuir les garnisons de la ville de Valbalafre, le conseil comprenait treize membres et incluait les commandants des garnisons sembienes, zhents, de Montéloy et valienes de la ville de Valbalafre. Il faut malgré tout avouer que les commandants des garnisons se souciaient rarement de participer au Conseil de Valbalafre et qu'ils ignoraient fréquemment ses décrets.

Caractéristiques géographiques principales

Les trois lieux géographiques les plus significatifs de Valbalafre sont le fleuve Ashaba qui traverse le val d'ouest en est, la Mer des étoiles déchues qui est située à l'embouchure du fleuve et l'imposante gorge surnommée la Balafre qui a donné son nom au val.

Balafre : selon les légendes, cette gorge aux parois escarpées est le résultat d'un coup d'épée de Corellon Larethian lorsqu'il combattit le dieu orque Gruumsh. La blessure est encore profonde mais elle a guéri avec le temps et les eaux rapides du fleuve Ashaba traversent aujourd'hui la Balafre pour aller se jeter dans la mer. La Balafre mesure entre vingt-cinq et trente kilomètres de large sur la majorité de sa longueur. Les Chutes de la plume marquent l'extrémité ouest de la gorge et la ville de Valbalafre marque l'extrémité est à l'endroit où le fleuve Ashaba se jette dans la Mer des étoiles déchues.

Le déclin du port de la ville de Valbalafre a conduit à la croissance d'un port situé plus en amont sur l'Ashaba, la ville de Croisemer dans la

À la rencontre des boucliers

Au cours des quatre années écoulées depuis le dernier festival de la Rencontre des boucliers (en 1368 CV), la liste des prochains représentants qui participent à la Rencontre des boucliers des Vaux a beaucoup changé. Randal Morn a repris Valdague des griffes des Zhents. Valbalafre et ses forces d'occupation ont été décimés par la peste. Les Magiciens Rouges de Thay ont construit une enclave commerciale dans le port anéanti de Valbalafre. Au sud des Vaux, un vigoureux et nouveau maître domine la Sembie actuelle. Les drows de l'Outreterre, dont certains ont émergé de *portails* en plein cœur de Valbataille, ont construit des forteresses à Cormanthor. La menace de Château-Zhentil se dessine toujours au nord, présageant le pire pour le futur depuis que Baine est revenu renforcer la puissances des prêtres du Zhentarim.

Du côté positif, les elfes de la lune, les elfes des bois et quelques elfes du soleil qui étaient partis pour Éternelle-rencontre reviennent par petits groupes dans les Vaux en passant par Evereska, Valprofond et leurs propres sentiers forestiers. Les alliés elfiques de Valbataille ont promis de participer à la Rencontre des boucliers de cette année, leur grâce et leur beauté réconforteront certainement les individus présents au festival qui ressentaient un manque.



Illustration de Carlo Arellano

La Fontaine des quatre dauphins de Valbalafre

Balafre. Les navires de haute mer ne peuvent naviguer jusqu'à Croisemer. Même les petits navires doivent décharger leurs cargaisons et ces dernières doivent emprunter le portage des Chutes de la plume.

SITES IMPORTANTS

La ville de Valbalafre a perdu son importance au détriment des villes et des habitants vivant à l'intérieur des terres.

Croisemer (ville importante, 4 790 habitants) : le chaos qui a frappé la ville de Valbalafre n'a eu aucune prise sur Croisemer. La ville est propre, la peinture recouvrant les maisons en bois est fraîche et la garde de la ville – uniquement constituée d'habitants de Valbalafre sans aucune troupe étrangère – est plutôt compétente. Bien qu'ils ne respectent pas réellement la charte des Vaux originelle, les habitants de Croisemer ont généralement le sentiment qu'une coopération avec le reste des vaux pourrait être une bonne chose si les autres vaux gardent leurs troupes en dehors de Valbalafre et leurs espions en Sembie et au Cormyr.

Liée par un partenariat avec la ville proche de Profondebalafre, Croisemer sert de siège au gouvernement de Valbalafre. Le gouverneur provisoire Khelvos Dermmen administre le val depuis un petit château surplombant le fleuve Ashaba et c'est à cet endroit que se réunit le Conseil de Valbalafre pour diriger les affaires courantes.

Ville de Valbalafre (ville importante, 4 440 habitants ; ancienne grande ville, 11 099 habitants) : avant la peste, la ville de Valbalafre abritait plus de dix mille occupants, ce qui faisait d'elle la plus grande et la plus puissante ville des Vaux. Malgré ses ennuis, elle reste tout de même une grande ville par rapport aux standards valiens. La population s'est peu à peu remise de la peste. Pour chaque honnête citoyen ayant quitté la cité, un ou deux bandits ou roublards l'ont remplacé, considérant la vie dans la ville de Valbalafre bien plus attirante qu'une vie de cavale dans les forêts du val.

Seuls les marchands les plus courageux, les plus forts ou les plus maléfiques font transiter leurs cargaisons dans l'ancien port florissant de Valbalafre. Malgré cela, le port est toujours aussi animé que durant les années d'occupation, ce qui témoigne du nombre de marchands courageux et sans scrupules naviguant sur la Mer des étoiles déchues.

Aucun réel gouvernement n'ayant voulu occuper la ville de Valbalafre après la peste, celle-ci se dirige elle-même avec les règles de l'anarchie, les obligations des pouvoirs politiques et les couteaux à double tranchant de l'amitié. Dans la situation anarchique actuelle de la ville, les seules choses qui importent sont l'identité et les intentions des groupes qui luttent pour prendre le contrôle de la cité.

Le site de la ville de Valbalafre qui mérite une réelle attention est la Fontaine des quatre dauphins. Cette magnifique statue de quatre dauphins voltigeant au-dessus des vagues a réussi à survivre aux tumultes ayant frappé Valbalafre. La place qui l'entoure est le centre du quartier portuaire de la ville de Valbalafre. Elle est non seulement aimée des habitants de la ville pour sa tranquillité et sa beauté, mais elle est également appréciée des individus ayant besoin de secret ou de discrétion car elle produit un effet magique qui empêche toute magie de divination ou de scrutation de fonctionner sur la place.

À chaque fois que cela est possible, les membres de l'enclave de Thay conduisent leurs affaires à la Fontaine des quatre dauphins. Ils désirent donner aux Valiens le sentiment qu'ils peuvent acheter de précieux objets magiques sans se soucier d'être observés par les curieux magiciens des autres vaux.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Après avoir hérité du trône de son père Uluf, le seigneur Lashan Aumersair se décida à renforcer la puissance et les richesses de Valbalafre en conquérant tous les vaux du sud. En 1356 CV, il conquit Valherse, Valplume et pendant quelques temps, Valbataille. Il s'attaqua ensuite à Valbrume et à son allié Valombre, mais il fut sévèrement vaincu par une alliance rapidement conclue entre plusieurs vaux et puissances étrangères qui n'avaient aucun désir de voir la région unifiée sous le commandement d'un chef puissant comme Lashan.

Après la défaite de Lashan, Valbalafre fut occupée par une difficile coalition de troupes du Cormyr, de la Sembie, des autres vaux et même de Château-Zhentil. Les actions de Lashan ayant menacé la sécurité de toute la région des Contrées du Mitan, toutes les grandes puissances des Contrées devaient s'assurer que cette menace ne serait pas réitérée. En vérité, les Sembiens et les Zhents désiraient conserver Valbalafre pour eux-mêmes et ils donnèrent donc l'ordre à leurs troupes d'agir en ce sens.

En 1370 CV, la Sembie se sentit prête pour consolider sa puissance. Les forces du Cormyr et des autres vaux avaient déjà quitté Valbalafre, les troupes de Montéloy avaient été soudoyées et personne ne protesterait excessivement si les Sembiens chassaient les Zhents du val. Mais avant que les Sembiens n'agissent, Valbalafre fut frappé par une deuxième grande tragédie : la Peste chancelante. La garnison sembiene fut durement touchée : seuls trois soldats survécurent. Les villes et la campagne de Valbalafre furent beaucoup moins touchées par la peste.

La ville de Valbalafre n'est plus qu'une zone sans loi dans laquelle divers groupes, des agents d'autres royaumes, des membres de sectes et des chefs religieux luttent pour le pouvoir. Les autres vaux parlent de rétablir un nouveau gouvernement provisoire pour contrôler la ville de Valbalafre et ainsi empêcher que les choses n'empirent, mais le gouverneur Khelvos et le Conseil de Valbalafre sont opposés à ce que l'occupation continue encore davantage. Au vu des différents ennuis rencontrés par les autres vaux avec les Zhents et les drows de Cormanthor, peu de personnes désirent avancer à grands pas face à la résistance menaçante des habitants de Valbalafre.

Tandis que Khelvos et le reste du Conseil travaillent durement à remettre leur pays sur pied et qu'ils réfléchissent à la possibilité de rétablir un état de droit au sein de leur plus grande cité, un nombre grandissant d'habitants de Valbalafre espère ouvertement voir revenir au pouvoir la famille Aumersair. Aucun héritier de cette famille ne s'est présenté, et le sort de Lashan est toujours inconnu, mais un document récemment découvert a secoué le Conseil provisoire et fait trembler les autres vaux. Le testament de Lashan, ses dernières volontés, découvert dans la ville de Valbalafre des mois après la peste, reconnaît le chevalier zhent Scyllua Sombrespoir (voir la section consacrée à la Mer de lune) comme la fille illégitime de Lashan, ce dernier la désignant comme son héritière.

La nouvelle de cette héritière « légitime » de la famille Aumersair, une championne zhent, a reçu diverses réactions dans le val. Certains habitants de Valbalafre pensent que Scyllua ferait un bon seigneur et soutiennent ouvertement le retour au pouvoir de la famille Aumersair, et cela quelle que soit la personne impliquée. La majorité pense que la ville de Valbalafre et son ancienne famille dirigeante constituent des problèmes que leur val ferait mieux d'éviter. Quoi qu'il arrive, Scyllua ne s'est pas encore présentée à Valbalafre pour revendiquer son titre – et ce qu'il adviendrait véritablement si elle le faisait n'est toujours pas clair.

LES DIFFÉRENTES FACTIONS DE VALBALAFRE

Bien que la ville de Valbalafre ne possède aucun gouvernement à l'heure actuelle, elle n'est pas entièrement exsangue de toute loi. Plusieurs factions œuvrent pour faire respecter leur propre vision de l'ordre au milieu du chaos régnant dans la cité.

Château-Zhentil : les Valiens réfléchissent en ce moment même à ce qu'ils peuvent faire de la légitimité de Scyllua au trône de Valbalafre – en considérant que tout ceci n'est pas une ruse zhent. Les agents du Zhentarim vivant dans la cité se chargent des travaux préparatoires en vue de l'éventuelle accession au pouvoir de Scyllua, mais les mauvaises habitudes ayant la vie dure, certains agents zhents se sont engagés dans leurs habituelles routines de sabotage, d'enlèvement, d'extorsion et d'assassinat.

Corbeaux argentés : la politique officielle de la Sembie est d'oublier Valbalafre jusqu'à ce que le mystère de la Peste chancelante soit résolu. Les Corbeaux argentés suivent la politique de Miklos Selkirk (voir la section consacrée à la Sembie) et non celle du gouvernement sembien, et Miklos n'a pas l'intention de voir les Zhents dérober le prix que la Sembie avait entre ses mains. Le plus grand espoir de Miklos est de faire à nouveau de la ville de Valbalafre un port libre de la Mer des étoiles déchues qui ne rendrait des comptes au Pacte des Vaux que pour la forme. Il pense même que le nom « Valdargent » sonne plutôt bien.

Danseurs : ces guerriers roublards halfelins sont habituellement armés de kukris magiques. Ce ne sont apparemment que des brigands ordinaires cherchant à profiter au maximum du chaos régnant en ville pour se remplir les poches d'or. Les Danseurs n'hésitent pas à affirmer leur force en usant de leurs lames et de leurs carreaux. Leur habituelle fanfaronnade est : « La seule chose que vous obtiendrez des Danseurs est une danse ».

Enclave de Thay : les Magiciens Rouges de Thay possèdent une enclave de taille moyenne dans la ville de Valbalafre. Comme à l'accoutumée, ils vendent des objets magiques à tout individu pouvant payer le prix. Les Magiciens Rouges basés dans la ville de Valbalafre sont d'alignement neutre et sont par conséquent la faction la plus digne de confiance opérant à Valbalafre. Même les agents des Ménestrels qui opèrent dans la région les tolèrent car les Magiciens Rouges de Valbalafre évitent soigneusement l'esclavagisme.

Mort longue : les moines de l'ordre de la Mort longue ont profité de la dissolution du gouvernement de Valbalafre pour fonder une école dans de vieux entrepôts du quartier portuaire. Leur existence n'est pas réellement publique, mais les acteurs de la scène politique préfèrent utiliser les moines pour assouvir leurs desseins plutôt que de s'en faire des ennemis.

RUMEURS ET INTRIGUES

Les grandes questions qui perturbent actuellement Valbalafre sont facilement identifiables, mais leurs réponses ne le sont pas autant. L'occupation est-elle terminée ? Qui dirige réellement la ville de Valbalafre ?

En ce qui concerne la première question, la réponse pourrait être positive si la ville de Valbalafre n'était pas prise en compte. Les habitants de Valbalafre dirigent leurs propres affaires et ils le font depuis des années. Mais le gouverneur provisoire devra tôt ou tard être remplacé par un seigneur, un haut conseiller ou tout autre poste permanent, et la façon dont sera choisi le successeur de Khelvos Dermmen est encore incertaine. Diverses factions d'habitants de Valbalafre, certaines aidées et soutenues par des puissances ou des intérêts étrangers, commencent à manœuvrer pour prendre le dessus lorsque le temps sera à nouveau venu de déclarer l'indépendance de Valbalafre. Certaines de ces manœuvres impliquent de discrètes menaces, le rassemblement de forces armées, d'importants pots-de-vin et des choses sordides de toutes sortes.

Concernant la direction de la ville de Valbalafre, la première puissance qui parviendra à faire entrer au port plusieurs centaines de troupes pourra probablement revendiquer la cité – à moins que les autres puissances désirent discuter du sujet en avançant également les troupes leur appartenant.

valbataille

Capitale : Essembra
Population : 32 714 (humains 87%, demi-elfes 5%, halfelins 4%, gnomes 2%, nains 1%)
Gouvernement : seigneurie
Religions : Gond, Tempus (Chauntéa, Corellon Larethian, Silvanus)
Importations : cordes, épices, huile, objets en métal de choix, vêtements
Exportations : bétail, bière, céréales, fromage, fruits, laine, viande
Alignement : CB, NB, N



Illustration de Carlo Arellano

Les drows envahissant Valbataille

Le nom brutal de Valbataille n'est pas un reflet de sa nature ou de sa politique étrangère – c'est une indication de la position géographique du val au milieu des meilleures routes d'invasion traversant les Vaux. Sur le plan historique, les plus grandes batailles locales furent menées dans les prés vallonnés de Valbataille.

Mais les étrangers qui visitent Valbataille ne viennent pas tous pour combattre. Au cours des siècles, Valbataille s'est transformé en lieu de réunion et de refuge pour un étrange mélange de guerriers, d'aventuriers et de commerçants de tout Faerûn.

Vie et société

Malgré sa taille, Valbataille est quasiment aussi varié qu'Eauprofonde. Des marchands du Turmish s'installèrent dans le pays, puis leurs enfants se rendirent dans la Ceinture ou se joignirent à la milice locale. Les réfugiés des guerres du Téthyr vinrent s'installer à Valbataille pour servir de chasseurs au service des seigneurs terriens sembiens. Ils demeurèrent ici après la mort de leurs employeurs sembiens et invitèrent même leurs parents restés au Téthyr à venir s'y installer.

D'un autre côté, les enfants de Valbataille qui quittent le pays pour devenir aventuriers, commerçants ou voyageurs ne reviennent pas tous. Le val est grand, mais sa population est relativement faible. Dans certaines zones, les ruines envahies par la végétation sont plus nombreuses que les chaumières habitées. Essembra, la plus grande ville de Valbataille, ne se trouve même pas dans le val. Elle est située à environ cinquante kilomètres au nord, à l'intérieur des bois elfiques.

Essembra est ce qui ressemble le plus à une capitale, mais Ilmeth, le seigneur d'Essembra, possède peu d'autorité sur le reste du val. De toute manière, il faut avouer que Valbataille ne possède pas véritablement de lois officielles. Les habitants voisins se chargent habituellement de faire respecter la loi et l'ordre eux-mêmes. S'ils ne peuvent pas être gérés localement, les crimes plus violents comme le banditisme, les incendies criminels ou le meurtre sont portés devant Ilmeth, mais le seigneur n'a aucune obligation officielle de régler les problèmes extérieurs à Essembra. En pratique, Ilmeth étant un seigneur bon et juste, les habitants de Valbataille s'en remettent à ses jugements.

Caractéristiques géographiques principales

Aux yeux de la plupart des étrangers, « Valbataille » est synonyme de prés et de champs agréables bordant la Route de Rauthauvyr. Ce val possède en fait plusieurs régions disparates.

Bois de Yévène : cet ancien bois abrite beaucoup de gibier, un champignon comestible délicieux, le relshar, et aucun dangereux résident. Il a été débaptisé plusieurs fois au cours des siècles et a même porté le nom de Bois des mille noms. Il fut également appelé le Bois des batailles (durant les années où les monstres furent chassés de force), le Bois du satyre (lorsqu'un ensorceleur satyre célèbre disparut dans l'Outreterre) et le Librebois des forestiers (pendant les années où le bois fut occupé par des émigrants d'Aglarond qui n'étaient pas certains de vouloir appartenir à Valbataille).

Ceinture : cette région de terres arables vallonnées longeant la Route de Rauthauvyr est un pays agréable, abritant principalement des petits vergers clos, des fermes clôturées et de grandes étendues de prairies où paissent les moutons. Les habitants de la Ceinture vivent dans des maisons fortifiées ou entourées de palissades car les bandits et les animaux dangereux natifs de Cormanthor représentent ici un danger constant.

Des rivières et des étangs riches en poissons sont éparpillés dans toute la Ceinture, souvent à proximité de petites chapelles dédiées à Chauntéa ou à Silvanus. Les chapelles de Chauntéa sont des tables de pierre que les voyageurs et les habitants de la Ceinture recouvrent d'offrandes alimentaires destinées à nourrir les voyageurs affamés. Les chapelles de Silvanus

sont représentées par de petites cloches suspendues au-dessus des mares ou des sources dans les bois.

Pays des trois rivières : les terres où les rivières Sembre et Glaemril rejoignent le fleuve Ashaba au nord-ouest de l'Étang de Yévène sont fertiles et magnifiques mais peu colonisées. Les ruines calcinées d'anciennes forteresses et manoirs ayant appartenu à des aventuriers témoignent de l'agressivité des ours-hiboux, des lycanthropes et des autres créatures magiques qui hantent parfois le Pays des trois rivières.

SITES IMPORTANTS

À la différence des vaux abritant une ville intéressante et un assortiment de chaumières et de vergers ordinaires, Valbataille est réputé pour ses sites dangereux situés seulement à une demi-heure de marche d'endroits relativement sûrs.

Abbaye de l'épée : il y a quatorze ans, durant le Temps des Troubles, Tempus apparut sur le champ de bataille du Ruisseau acéré à Valbrume. Un prêtre amnien du nom d'Eldan Ambrose remonta la piste que Tempus avait suivie pour arriver sur le champ de bataille et découvrit que le dieu était arrivé à Faerûn à l'abri d'un château en ruine de Valbataille. Ambrose édifia un temple, l'Abbaye de l'épée, dans une partie rénovée du château. Entre cinquante et cent fidèles de Tempus décidèrent de s'y installer pour protéger le temple et les nombreux *portails* situés dans les souterrains et les tunnels locaux de l'Outreterre.

En 1371 CV, une grande force de drows vénérant Vhaeraun, l'avant-garde du clan Auzkovyn, attaqua l'abbaye. Les drows arrivèrent par l'intermédiaire d'un *portail* non surveillé situé dans une profonde caverne voisine et décimèrent les défenseurs de l'abbaye. Eldan Ambrose lui-même mourut au cours de l'attaque, dévoré par un démon après avoir toutefois réussi à détruire le *portail*. Son acte empêcha toutes les forces du clan Auzkovyn de s'abattre sur un Valbataille laissé sans surveillance.

Malheureusement pour les défenseurs de l'abbaye, l'avant-garde drow parvint à s'enfuir dans les forêts, et cela en dépit de la férocité des combats. Le clan Auzkovyn réussit plus tard à ouvrir un autre *portail* dans les forêts du nord de Valbataille, ce qui permit au clan entier de s'introduire dans Cormanthor. Les défenseurs de l'Abbaye de l'épée ne possèdent plus suffisamment de guerriers pour pouvoir surveiller tous les *portails* souterrains et même des sorts de *résurrection suprême* n'ont pas permis de faire revenir à la vie Eldan Ambrose car le démon qui l'a dévoré doit être éliminé définitivement.

Colline de Hapdent : la vieille tour d'un magicien trône sur cette colline de granit surplombant Hap. Elle était encore occupée il n'y a pas si longtemps par un Magicien Rouge se prénommant Dracandros. Des aventuriers le tuèrent et se chargèrent également de ses alliés drows qui s'étaient installés dans les tunnels criblant la colline. Maintenant que les drows sont de retour à Cormanthor, les habitants de Hap craignent que certains de ces nouveaux envahisseurs cherchent à reprendre leur ancien bastion situé sous la tour du magicien.

Essembra (ville importante, 2 804 habitants) : la plus grande ville de Valbataille n'impose pas le même respect que Pontarchen et sa beauté n'impressionne pas ses visiteurs comme Hautelune. Lovée dans les profondeurs des bois elfiques, Essembra est une longue rangée de chaumières espacées et construites des deux côtés de la Route de Rauthauvyr. La route abrite plusieurs tours de guet – des petites tours en bois pour les archers, équipées de matériel destiné à bloquer l'accès de la route, mais généralement inoccupées. Seules quelques rues permettent de traverser les bois pour passer d'une chaumière à l'autre – mais ces chemins sont généralement davantage des sentes que des rues pavées.

En direction du centre d'Essembra, la grande place entourée de murs, la Place de la bataille, s'ouvre sur le seul endroit que les habitants considèrent comme la ville, un ensemble d'environ cinquante résidences, tavernes, échoppes, un temple de Gond et un bâtiment municipal, le Manoir d'Ilmeth. Le temple, la Maison de Gond, est assez imposant. Les visiteurs habitués à l'enthousiasme des fidèles de Gond pour les choses nouvelles seront peut-être déçus. Car des prêtres privilégiant Gond, le dieu des artisans, et non son aspect de dieu des inventions, officient dans le temple de Gond de Valbataille.

Hap (village, 467 habitants) : ce village de douze édifices permanents et de plusieurs fermes éloignées abrite un forgeron, un scieur, une taverne, une chapelle dédiée à Lathandre et une garde permanente de cinq à quinze Hommes du seigneur. Les gardes passent leur temps à chasser, à jouer ou à s'entraîner, mais ils gardent constamment un œil sur le trafic de la Route de Rauthauvyr et l'autre œil sur la Colline de Hapdent.

Manoir d'Aencar : à six kilomètres au sud d'Essembra, face à la Route de Rauthauvyr, se trouve apparemment une des ruines les plus accueillantes de tout Faerûn. Contrairement à de nombreux autres manoirs hantés, le Manoir d'Aencar ressemble toujours à une splendide et majestueuse résidence, bien qu'il soit évident que cette maison est celle d'un guerrier à en juger par les bas-reliefs de chevaliers recouvrant la façade extérieure du manoir. Les jardins extérieurs et les environs du Manoir d'Aencar sont en effet suffisamment sûrs pour pouvoir accueillir à Valbataille le festival de la Rencontre des boucliers.

L'intérieur du manoir est par contre bien différent. Le manoir est effectivement hanté, mais les âmes-en-peine ne dérangent pas tous les individus qui y pénètrent. Le Culte du Dragon possède une salle de réunion secrète dans l'une des caves souterraines du manoir, une salle accessible par des tunnels conduisant à l'Outreterre.

Manoir d'Ilmeth : le seigneur actuel de Valbataille vit dans un château à motte situé à l'intérieur de l'enceinte de la Place de la bataille, la partie orientale fortifiée d'Essembra. Ilmeth (humain LN, Gue8/Chm3 de Heaum) est un homme juste, mais sinistre, et quelque peu obsédé par ses responsabilités. Sa principale responsabilité est le commandement de la petite armée de Valbataille, une unité de cent guerriers baptisés les Hommes du seigneur. Si les aventuriers ne dérangent pas Ilmeth (et restent en dehors de son manoir !), il les tolère à contrecœur et les utilise comme éclaireurs ou bras armés supplémentaires qu'il n'a pas besoin de nourrir, d'armer ou de soigner.

Résidences fantômes : pour chaque propriété appartenant à un noble sembien, il en existe deux ou trois autres en ruine et envahies par la végétation de la forêt. Toute l'attention étant dirigée vers les affrontements avec les drows de Cormanthor, les routes et la campagne de Valbataille ne sont plus aussi sûres que par le passé. Des bandits ont pris l'habitude d'occuper ces propriétés abandonnées, parfois pendant plusieurs jours de suite. Ilmeth recherche des groupes d'aventuriers de bonne réputation pour nettoyer ces « résidences fantômes » car les quelques soldats qui lui obéissent sont occupés à patrouiller les environs pour éviter les attaques drows.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Valbataille naquit de la réunion de cantons d'autres vaux plus anciens, rassemblés les uns avec les autres après que leurs gouvernements se révélèrent indignes de confiance et que leurs populations aient décidé de régler elles-mêmes leurs affaires.

L'histoire d'Essembra, la ville la plus influente de Valbataille, est plus connue. La ville tire son nom d'une aventurière rousse, une femme qui se fit un nom avec son épée et son esprit aiguisés. Essembra l'aventurière éconduisit un seigneur elfe, étrangla un roi nain à mains nues lors d'un match de lutte et révéla finalement sa véritable nature de dragon chanteur en épousant un dragon d'argent. Certains prétendent que les enfants demi-dragons d'Essembra vivent toujours à proximité de la ville qui porte son nom. Il est évident que l'Essembra des temps modernes produit davantage d'ensorceleurs talentueux, des humains et des demi-elfes dont les talents magiques sont plus libres, que s'ils avaient été attachés aux structures plus rigides de la magie des magiciens.

Il y a environ un peu plus de trois cents ans, Valbataille donna aux Vaux un individu se rapprochant le plus d'un Haut Roi. Aencar devint le seigneur de guerre de Valbataille en 1030 CV. Il prit le titre de « roi à la pelisse » et commença une campagne destinée à unifier les Vaux. Après ses premiers succès, l'homme qui voulait être Haut Roi accepta une invitation à une fête donnée à Essembra qui se révéla être un piège. Aencar fut tué par une dracoliche invoquée par un de ses ennemis. Valombre et les autres vaux ne devaient rien à Valbataille : leur allégeance étant dirigée vers Aencar, le rêve d'unifier les Vaux mourut avec le roi à la pelisse.

Un des descendants des principaux capitaines d'Aencar dirige toujours Essembra. Le chancelier Ilmeth, le seigneur actuel d'Essembra, est un guerrier maussade qui représente Valbataille au Conseil des Vaux.

Tout comme Valprofond, Valbataille s'est engagé à combattre les drows qui occupent aujourd'hui certains lieux de Cormanthor. Les habitants d'Essembra ont toujours été de bons amis des elfes de Cormanthor et sont grandement affectés par les envahisseurs drows depuis l'attaque de l'Abbaye de l'épée.

Rumeurs et intrigues

La plus grande des menaces pour la sécurité de Valbataille est la maison Jaelre (voir Cormanthor) qui voit ici l'opportunité de renverser un val plutôt faible pendant qu'elle se renforce pour affronter des vaux mieux défendus ou mieux organisés. Les escarmouches contre les drows posent de gros problèmes aux habitants de Valbataille car le festival quadriennal de la Rencontre des boucliers aura lieu à l'extérieur du Manoir d'Aencar lors de la prochaine Longue nuit. Le seigneur d'Essembra recherche des aventuriers émérites et loyaux pour l'aider à sécuriser les frontières de Valbataille avant le début du festival.

Une étrange visite : un Magicien Rouge traversa paisiblement Valbataille en racontant à qui voulait l'entendre qu'il avait l'intention de visiter la tour de Dracandros située sur la Colline de Hapdent. Il continua son voyage jusqu'à Hap puis pénétra dans la tour – mais il n'en ressortit jamais. Des lumières et des bruits étranges ayant été depuis aperçus autour de la tour, les gens du cru sont convaincus que ces événements sont du ressort d'aventuriers. Les héros doivent découvrir ce qu'il est advenu du Magicien Rouge et également déterminer ce qu'il désirait trouver dans la tour.

valbrume

Capitale : Gué d'Ashaba
Population : 27 807 (humains 87%, nains 5%, gnomes 3%, halfelins 2%, demi-elfes 2%)
Gouvernement : république
Religions : Chauntéa, Moradin, Silvanus, Tyr
Importations : huile, minerais, produits manufacturés, textiles
Exportations : betteraves, bière, céréales, foin, fromages, légumes, pommes de terre, viande
Alignement : LB, NB, CB

Des milliers d'années auparavant, les cieux assurèrent la future prospérité de Valbrume lorsqu'une étoile filante s'écrasa dans le val et creusa à travers les bois elfiques une clairière de cent soixante kilomètres de long sur cinquante kilomètres de large. Les arbres ne repoussèrent jamais à l'endroit où l'étoile s'était écrasée, mais les terres se révélèrent très fertiles une fois que les Valiens les eurent labourées. Valbrume a toujours été un val chanceux : doté d'une terre fertile, protégé d'ennemis potentiels comme Château-Zhentil ou la Sembie par des vaux voisins ou la Cour elfique et possédant d'excellentes routes marchandes entre des régions bien plus grandes comme le Cormyr ou la Mer de lune.

Vie et société

Il fait bon vivre à Valbrume ou il faisait bon y vivre jusqu'à ce que les drows fassent leur apparition dans la forêt. Le val ne possède aucun seigneur : six conseillers élus se chargent en fait des affaires du gouvernement. Le Conseil des Six nomme un septième habitant de Valbrume pour qu'il occupe le rôle de Haut Conseiller, porte un sceptre noir comme symbole de son autorité et commande les Cavaliers de Valbrume. L'actuel Haut Conseiller se nomme Haresk Malorn (humain LB, Exp6/Gue2), un marchand tranquille qui est davantage réputé pour sa sagesse et sa compassion que pour ses talents martiaux. Haresk a jusqu'ici fait un excellent travail pour que son peuple reste calme face au danger, mais il s'inquiète de devoir laisser sa place à un véritable guerrier.

Valbrume est un val très vaste. D'un petit village, on aperçoit tous les autres villages au travers des collines peu vallonnées, excepté le matin et le soir lorsque la brume s'élève du fleuve pour envahir la vallée. Pour

aencar, le roi à la pelisse

Les Valiens admirent les héros qui leur ressemblent : modestes, travailleurs et tenaces. Ils se remettent rapidement après la défaite, se rétablissent sans geindre et défendent sans fanfaronner ce qu'ils croient être juste. « J'ai bien peur que vous deviez tout d'abord m'abattre » est le calme avertissement devenu populaire proféré par le premier homme à avoir unifié les Vaux, Aencar le roi à la pelisse.

Aencar Burlisk était un guerrier de Valbataille qui grandit en compagnie des elfes de la région et apprit à leurs côtés des connaissances se rapportant à la nature, des compétences martiales, la sagesse, ainsi que la patience et l'empathie. Jeune homme, il quitta les Vaux pour rejoindre des aventuriers sembiens qui se faisaient appeler la Pelisse de mailles.

Les guerriers à la pelisse rencontrèrent de vifs succès en tant que mercenaires et servirent plusieurs employeurs sembiens les uns après les autres. Mais ils furent inévitablement condamnés à mort par des adversaires sembiens et des employeurs craintifs. Les guerriers à la pelisse décidèrent de se faire plus rares en Sembie et revinrent à Valbataille.

Aencar et ses compagnons y découvrirent des marchands valiens corrompus qui profitaient de la pauvreté de leurs voisins en employant l'usure et en embauchant des brigands. La Pelisse de mailles mit fin à leurs pratiques et Aencar, le chef du groupe, fut nommé seigneur de Valbataille. Aencar se chargea de la sécurité et de la prospérité de son peuple avec autant de zèle qu'un bon fermier s'occupant de ses bêtes, et les autres guerriers à la pelisse embrassèrent des carrières confortables comme protecteurs du val. Aencar développa les forces de Valbataille pendant neuf ans. Les marchands des autres vaux le jaugèrent, apprécièrent ce qu'ils découvrirent en lui et lui rapportèrent l'existence de monstres et de dirigeants tyranniques dans d'autres vaux.

En 1038 CV, Aencar voulut devenir roi des Vaux. En hiver, il réussit à persuader les habitants de Valombre et de Valmoisson de se joindre à Valbataille sous son commandement. Au printemps, Aencar – telle une furieuse tempête – s'abattit sur les autres vaux, les frappant rapidement, et laissa les guerriers à la pelisse prendre les postes de seigneurs ou de « maîtres épéistes » de ces vaux. En une seule saison, la bannière de la Pelisse de mailles s'élevait au-dessus de tous les vaux à l'exception de Valarchen et du Haut-Val. En l'espace de deux années, les Valiens finirent par aimer leur roi et à considérer sa position comme légitime.

Malheureusement, Aencar ne régna que six années comme roi des Vaux et les archives rapportant son « règne de quinze ans » incluent en réalité ses années passées en tant que seigneur de Valbataille. Durant cette époque, Aencar se reposa peu et combattit des monstres, des brigands, des agents de Valarchen et de la Sembie, ainsi que des magiciens maléfiques. Après qu'un magicien l'eût affligé d'une maladie putréfiante, Aencar dissimula ses afflictions derrière une capuche et un masque rouges, devenant ainsi le roi à la pelisse.

En 1044 CV, Aencar fut tué par une dracoliche au cours d'un banquet. Ses lieutenants parvinrent à détruire le dragon mort-vivant et les individus qui l'avaient invoqué (des magiciens maléfiques dont Alacanther d'Arrabar) et ils incinérèrent Aencar dans son manoir. Le manoir en ruine et ses nombreuses tours trônent toujours à l'est de la Route de Rauthauvyr.

communiquer dans le val, chaque hameau est équipé de cloches spéciales dont le son peut traverser la brume. Chaque cloche permet d'envoyer des messages différents pour alerter ou renseigner les villages voisins. Ces différents sons de cloche sont facilement compréhensibles des personnes résidant dans le val depuis longtemps, mais ils demeurent un véritable mystère pour les étrangers.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

Valbrume est logé dans la vallée dégagée située des deux côtés de la Route de la Mer de lune, à l'est du Heaume de Peldan et à cinq kilomètres à l'ouest de la Pierre levée. Le fleuve Ashaba traverse le val en son centre et la Route de la Mer de lune le croise au niveau du Gué d'Ashaba – un gué naturel.

De tous les Vaux, Valbrume est le plus proche des vieilles ruines de Myth Drannor. Des sentes forestières, parfois dangereuses, conduisent jusqu'à Valombre et Essembra à l'est.

Pays sauvage : l'extrémité occidentale de Valbrume a toujours été dangereuse en raison de sa population apparemment indestructible de gobelours, d'orques, de gobelins et d'autres créatures détestables descendues des Pics du tonnerre pour le climat plus doux des Vaux. Cette zone est appréciée des rôdeurs et autres chasseurs émérites, mais beaucoup moins des gens ordinaires. L'arrivée des drows de la maison Jaelre n'a rien fait pour accroître la réputation du pays.

Tumulus : situés à l'extrémité ouest du val, les Tumulus tirent leur nom des guerriers morts et enterrés dans les basses collines recouvertes d'herbes et disséminées dans la zone. Les cadavres des guerriers magiciens nétherisses ont une dérangeante tendance à posséder des pouvoirs morts-vivants exceptionnellement dangereux.

SITES IMPORTANTS

Des colons et des propriétaires farouchement indépendants occupent la majorité de Valbrume. Des centaines de petites fermes sont disséminées dans le val qui possède peu de véritables villages.

Abbaye de la gerbe dorée : comme la cité de Champdor située sur la Côte des épées septentrionale, ce temple dédié à Chauntéa est également une ferme fortifiée. L'Abbaye de la gerbe dorée n'est pas aussi grande que Champdor, elle ne couvre qu'une superficie de cinq kilomètres carrés, mais ses douze champs séparés produisent la plus importante récolte par acre de toute la Faerûn humaine. On raconte que l'abbaye possède suffisamment de nourriture pour nourrir tous les Vaux pendant des années. Les prêtres de Chauntéa qui dirigent l'abbaye possèdent de grands pouvoirs et de l'influence dans tout Valbrume.

Gué d'Ashaba (bourg, 1 869 habitants) : le Gué d'Ashaba est la plus grande ville de Valbrume et le marché central des fermiers dispersés, c'est un endroit aussi plaisant que l'on pourrait se l'imaginer. Les drows de la maison Jaelre de Cormanthor ont entamé une campagne d'attaques éclairs et d'escarmouches pour affaiblir les habitants du Gué d'Ashaba et détourner leur attention des nouvelles forteresses drows qui se dressent dans la Cour elfique. Les chaumières, les maisons et les commerces situés le long de la rive orientale du fleuve Ashaba ne furent pas construits dans un esprit de défense – et c'est justement ce dont le Gué d'Ashaba a aujourd'hui le plus besoin.

La carte du Gué d'Ashaba **de la page suivante** propose une illustration typique d'un village valien. Les lieux auxquels sont affectés des chiffres sont décrits ci-dessous.

1. L'auberge du cerf blanc : appartenant à l'aventurier retraité Holfast Harpécu (humain NB, Gue9), cette auberge sert tous les individus au bon cœur traversant le Gué d'Ashaba. Holfast apprécie tout particulièrement les aventuriers bons et partagera volontiers des informations et des conseils avec ceux qui lui demanderont. Il ne se fera pas prier pour éjecter un marchand originaire de la Sembie ou de la Mer de lune si l'apparence ou les manières de ce dernier ne lui conviennent pas. Une chambre coûte 1 pièce d'or par nuit.

2. Le moulin de Thorm : Thorm Ubler (humain NM, Exp3) est un grippe-sou qui n'hésite pas à se remplir les poches car il est le propriétaire du seul moulin de Valbrume. Heldo et Parvus, ses deux bons à rien de fils, sont les hâbleurs et les voyous de la ville (humains CM, Hda1), mais ils n'ont jamais été arrêtés pour des crimes qui auraient conduit à leur exil ou pire encore.

3. Les écuries de Kaulvéras : dans l'une des meilleures écuries des Vaux, Kaulvéras Grimanteau (mâle demi-elfe de la lune LN, Exp2/Gue2) possède une belle sélection de chevaux de selle et de poneys. Il fait également l'élevage de chevaux de guerre et les entraîne, mais il ne possède chaque dizaine que 1d4-2 chevaux de guerre légers et 1d4-3 chevaux de guerre lourds à vendre dans ses écuries.

4. La maroquinerie de Lhuine : Lhando Lhuine (humain NB, Exp2) est un remarquable maroquinier. Ses produits sont étonnamment bon marché et de bonne qualité, leur prix étant inférieur de 10% aux prix indiqués dans le *Manuel des Joueurs*.

5. Le Voile de velours : cette petite taverne et maison des plaisirs mérite à peine son appellation en comparaison des lieux parfumés des grandes cités comme Eauprofonde ou Suzail. Les artistes et les servantes qui travaillent ici collectent des informations de tous les coins des Vaux auprès des personnes leur rendant visite.

6. Le temple de Tyr : construit il y a seulement trois ans, cet imposant temple fait du Gué d'Ashaba une communauté bien plus importante qu'un simple voyageur pourrait le croire au premier abord. Le grand prêtre Nerval Gardevol (humain LB, Prê7 de Tyr) se méfie des aventuriers et emploie la majorité de son temps et de ses forces à aider les Cavaliers de Valbrume à protéger la ville des attaques des drows de Cormanthor.

7. Les bras du Gué d'Ashaba : plus ancienne et plus tape-à-l'œil que le Cerf blanc, l'auberge des bras fait payer 1 pièce d'or et 6 pièces d'argent la nuit, mais offre des services de luxe par rapport aux standards valiens.

8. La chapelle de Chauntéa : aujourd'hui quelque peu éclipsée par le temple de Tyr plus récent et plus grand, cette petite chapelle est dirigée par un prêtre du nom de Jhanira Barasstan (humain NB, Prê6 de Chauntéa).

9. Aux belles bouteilles d'Arhlo : brasserie et distillerie possédant une certaine renommée locale et proposant des alcools d'une qualité exceptionnelle, ce commerce est dirigé par Arhlo d'Arabel (humain LB, Exp4), un homme tranquille et effacé.

10. Multhimmer le marchand : Multhimmer (humain CN, Rou7) dirige ce magasin où l'on peut vendre et acheter quasiment tout. Il lui arrive parfois de vendre des objets volés, mais il s'arrange pour ne jamais receler des objets volés aux gens du village.

11. Les roues de Braunétoile : Braunétoile (humain LN, Gue1/Exp6) est l'archétype même du Valien impassible et réfléchi possédant une charretée de bon sens. Il fabrique et répare tous les types de chariots et de charrettes existants.

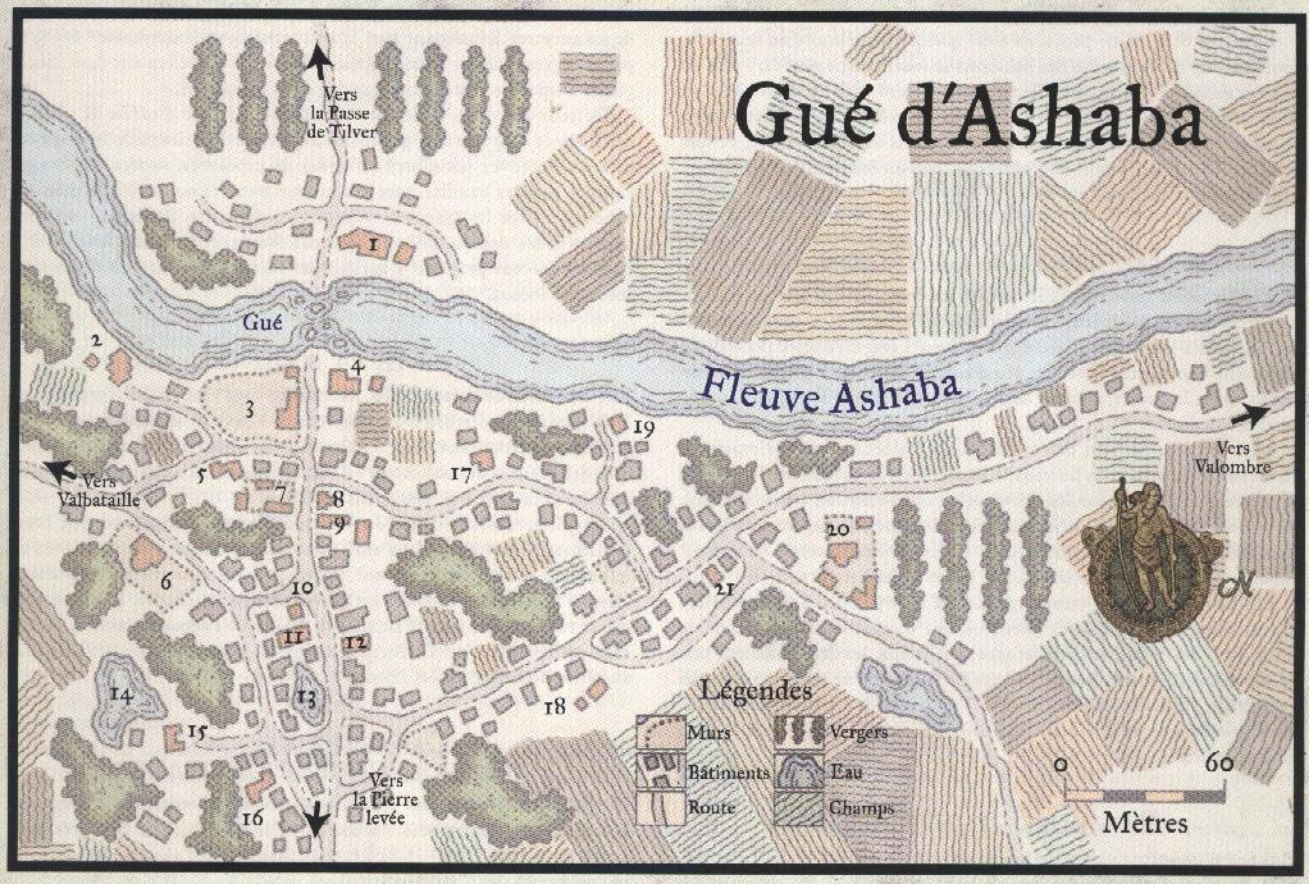
12. Les imports de Jarwain : spécialisée dans les soies, les épices, le coton et la dentelle importés du Cormyr, cette petite boutique est tenue par Jarwain lui-même (mâle demi-elfe de la lune CM, Exp3), un bel homme au regard flamboyant et à la voix douce. Les prix des marchandises de Jarwain ont récemment augmenté en raison de l'agitation et des problèmes commerciaux qui ont frappé le Cormyr.

13. La Mare aux chevaux : étendue d'eau ouverte à tous, la Mare aux chevaux est un lieu de réunion local pour cancaner.

14. L'étang de Haresk : les légendes locales prétendent qu'un ancien chef bandit dissimula un grand trésor au fond de cet étang. Il arrive parfois qu'un individu le dragues sans rien trouver de plus intéressant que de la boue et des mauvaises herbes.

15. La résidence du Haut Conseiller : le Haut Conseiller de Valbrume, Haresk Malorn, possède un magasin dans la ville ainsi que de nombreuses terres à proximité. Ce n'est ni un guerrier ni un grand seigneur, mais un marchand honnête et sage qui est apprécié des gens de la ville. La maison de Haresk étant la plus grande résidence du Gué d'Ashaba, le Conseil des Six de Valbrume l'utilise comme siège du gouvernement. Les projets visant à construire un édifice municipal ou un bâtiment équivalent ont pris la poussière depuis des années car personne ne veut réellement payer la construction d'un onéreux édifice public.

16. La boutique de l'aigle noir : Iletian Aiglenoir (humain LN, Gue3) achète aux fermiers du val du blé, des fromages, de la bière et des tonneaux de viande salée pour les revendre ensuite à Montéloy et à Valherse.



17. Almaes l'alchimiste : Almaes (mâle gnome NB, Mag3/Exp3), dont le véritable nom est Almaestaddamir Vieuxchâteau, fabrique et vend différents produits alchimiques comme des sacoches immobilisantes, des bâtons éclairants, des flasques d'acide, des fioles d'antidote et de rares tonnelets de poudre fumigène. Il a proposé avec enthousiasme de construire une machine capable d'envoyer des tonneaux de poudre fumigène sur les prochains drows qui les attaqueront, mais le Haut Conseiller Haresk a poliment décliné son offre.

18. La résidence de Jhaer Bellechante : insatiable voyageuse, Jhaer Bellechante (femelle elfe de la lune CB, Bard6) est rarement chez elle. Elle est réputée pour être le meilleur troubadour de Valbrume, mais elle passe son temps à visiter tous les Vaux ainsi que certaines des nations voisines. Elle aime particulièrement les histoires de magie ancienne et de destin funeste évité et aide parfois les aventuriers qui partagent avec elle leurs histoires.

19. Noristuor le mage : réputé pour son habituelle attitude revêche, sa langue aiguisée et son apparence effrayante, le magicien Noristuor (mâle tieffelin N, Mag8) a élu résidence au Gué d'Ashaba afin d'éviter de stupides interruptions dans ses recherches – ce qu'il explique d'ailleurs d'une voix forte, et dans des termes profanes, à ceux qui provoquent ces dites interruptions. Les habitants du Gué d'Ashaba n'aiment pas Noristuor, mais ce dernier se mêle rarement aux autres et consent en de très rares occasions à utiliser sa magie pour aider la ville.

20. La caserne des Cavaliers : ce complexe fortifié est le quartier général des Cavaliers de Valbrume. Les Cavaliers entraînent la milice du Gué d'Ashaba dans la cour intérieure et utilisent la petite résidence du complexe comme prison de la ville. Les fauteurs de troubles sont généralement emprisonnés à cet endroit jusqu'à ce que le Haut Conseiller décide du sort à leur réserver.

21. La résidence d'Arvien : c'est la maison d'Arvien Cheveuxnoirs (humaine LM, Exp2/Rou4), un fabriquant de fer et d'étain possédant la réputation d'être la personne la plus curieuse de la ville. Arvien est en réalité une espionne zhent qui observe attentivement les activités du conseil et les mouvements des Cavaliers. Elle fabrique de très beaux étains et les habitants de la ville, ignorant sa fourbe mission, ont suggéré qu'elle ferait un bon conseiller.

Heaume de Peldan (hameau, 210 habitants) : ce petit village de chaumières aux murs de pierre est la seule présence humaine du Pays sauvage de l'extrémité ouest de Valbrume. Les chasseurs de la Sembie, du Cormyr et d'autres nations de Faerûn viennent jusqu'ici pour prendre des prises magnifiques. Certains chasseurs se retrouvent même parfois dans la peau des proies...

Perchoir de Galath : situé à environ vingt-cinq kilomètres de Vallon, à quelques lieues dans la forêt de Cormanthor, cette forteresse abandonnée de bandits est réputée pour abriter quantité de trésors. Ces prétendues histoires suffisent à attirer de temps à autre des groupes d'aventuriers. Personne n'a encore découvert le grand trésor qui reposerait dans les tunnels inondés sous la forteresse, mais plus d'un groupe a dû combattre des scélérats et des monstres en recherchant ce prétendu trésor.

Sombreroute : cette route forestière peu fréquentée traverse Cormanthor en direction d'Essembra. Elle serait bien plus fréquentée par les non-elfes si elle n'était pas si proche du Val des voix perdues. Pour les habitants de Valbrume, la seule consolation concernant leur proximité du Val des voix perdues est que l'endroit dérange encore plus les drows que les humains. Le fait d'attirer des poursuivants drows jusqu'au Val n'est pas une mauvaise tactique si l'individu en fuite se préoccupe davantage de blesser le drow que de sauver sa propre vie.

Vallon (village, 701 habitants) : ce village nain aux chaumières de pierre et de chaume possède un secret. La « Mine profonde » située aux abords de la ville n'est pas une mine mais un tunnel conduisant vers l'Outreterre. Elle permet aux nains de commercer avec leurs frères de la Grande faille grâce à un étonnant tunnel de l'Outreterre, surnommé la

Longue route, qui mène vers le sud en passant sous l'étendue de la Mer des étoiles déchues.

Le secret de la Mine profonde a été quelque peu ébruité au sein de la communauté de Valbrume. Ses habitants se soucieraient peut-être plus de ce passage vers l'Outreterre s'ils ne combattaient déjà les drows du clan Auzkovyn et ceux de la maison Jaelre. Les nains de Vallon entretiennent en tout cas une police stricte dans les tunnels de l'Outreterre, ce que certains fidèles de Tempus de Valbataille, que les habitants de Valbrume pourraient nommer, ne font pas.

Histoire de la région

Bien qu'ils soient souvent oubliés par les individus qui gardent un œil sur les forces armées des Vaux, les habitants de Valbrume ne sont en aucun cas de faibles gens. Récemment encore, en 1356 CV, les Cavaliers de Valbrume vainquirent (avec un peu d'aide) Lashan de Valbalafre et son armée. Dans la guerre, comme dans la paix, Valbrume a toujours eu une carrière chanceuse.

Mais certains pensent que la chance de Valbrume va finalement se tarir cette année. De tous les vaux, Valbrume est le val qui souffre le plus de la pression exercée par les drows vénérant Vhaeraun à Cormanthor. Autrefois, seule la partie occidentale de Valbrume était sujette aux incursions des monstres, mais aujourd'hui le val entier est concerné, ne sachant jamais où le prochain combat avec les drows se déclenchera.

Les Cavaliers, qui repoussèrent l'armée de sept mille forts guerriers zhents durant le Temps des Troubles, ont obtenu beaucoup moins de succès avec les drows. À la différence des Zhents, les drows mènent une guerre de harcèlement. Les défenseurs de Valbrume ne savent encore pas qu'il existe plusieurs factions drows à l'intérieur de Cormanthor ou que leurs principaux ennemis sont les drows que dirige Jezz l'Estropié de la maison Jaelre.

Rumeurs et intrigues

Plus que n'importe quel autre sujet, le Haut Conseiller et les Cavaliers placés sous son commandement désirent savoir d'où proviennent les attaquants drows et connaître également leur nombre afin de pouvoir contre-attaquer. Jusqu'ici, les efforts visant à localiser les drows vénérant Vhaeraun, et à les chasser de Valbrume, ont échoué.

Le réseau noir : un marchand sembien est tué sur la Route de la Mer de lune par un groupe d'attaquants drows qui sont rapidement chassés par les Cavaliers de Valbrume. Les Cavaliers découvrent sur le cadavre du marchand une lettre cachetée et codée qui, après traduction, se révèle être une description détaillée des efforts de Haresk visant à renforcer les défenses du Gué d'Ashaba. Un espion vivant au Gué d'Ashaba avait apparemment donné ce rapport au Sembien. Qui est l'espion et que sait-il (ou elle) d'autre ? Les Zhents projettent-ils d'attaquer Valbrume ?

valdague

Capitale : Chutes de la dague
Population : 28 041 (humains 88%, nains 5%, demi-orques 3%, gnomes 2%, halfelins 1%)
Gouvernement : seigneurie
Religions : Lathandre (Mailikki, Silvanus, Tempus)
Importations : armes, armures, joyaux, livres, objets en métal, papier, textiles, verre
Exportations : fourrures, minerais, viande
Alignement : LB, NB, N

Les habitants de Valdague sont réputés pour être des gens difficiles, sinistres et impitoyables, en grande partie à cause de Château-Zhentil qui tente depuis des décennies de conquérir leurs terres pour diriger ce val comme un pays satellite ou l'écraser comme le fut Valtesh. Les agents zhents dirigèrent en fait le pays pendant presque trente ans car ils étaient parvenus à pousser Randal Morn – le seigneur légitime du val – à mener une existence de hors-la-loi dans son propre pays.

Trois ans auparavant, Randal Morn (humain NB, Gue6/Rou4) vainquit les occupants zhents, les chassa de Valdague et récupéra le siège de ses ancêtres. Réussissant tout juste à protéger sa communauté déchirée par les agressions des Zhents, Randal Morn est actuellement dans l'incapacité d'aider les autres vaux à régler leurs problèmes.

De tous les vaux, Valdague est celui qui risque d'offrir le plus de contrats et d'appuis aux groupes d'aventuriers désirant combattre les Zhents, nettoyer les mines infestées de monstres, sauver des otages retenus par des bandits, tuer ces mêmes bandits ou se rendre dans les montagnes sur les traces de vampires prédateurs. Si Valdague désire survivre, les compagnons de Randal Morn et les individus qu'il a engagés doivent parvenir à pacifier les terres du val et à en chasser les monstres locaux.

Vie et société

Les années d'occupation du Zhentarim ont obligé les fermiers de Valdague à abandonner leurs charrues et à devenir des chasseurs ou des gardiens de troupeaux. Les venaisons et les chèvres pouvaient en effet être dissimulées des collecteurs d'impôts zhents, les champs plantés de céréales et de choux ne pouvaient pas l'être.

La plupart des villages de Valdague ferment constamment leurs portes, ne les ouvrant qu'aux amis de confiance ou aux personnes dont un habitant peut se porter garant. Certains des habitants se comportent comme s'ils étaient toujours en guerre contre les Zhents. Il est possible que la rudesse de la société actuelle de Valdague s'adoucisse avec le temps, mais les habitants de Valdague pourraient, pour survivre, devenir tout aussi impitoyables que les Zhents.

Caractéristiques géographiques principales

Le pays est en majorité constitué de collines boisées et vallonnées dentelées par des vallées rocheuses et labyrinthiques. Ses prés sont parfaits pour le bétail et de grandes fermes sont rassemblées dans la région autour des Chutes de la dague.

Chutes de la dague : les chutes surplombant le Gué de la dague, qui donnent à la ville des Chutes de la dague son nom, ne sont pas navigables. À la différence des Chutes de la plume bordant le fleuve Ashaba, le dénivelé des Chutes de la dague est bien trop important pour que les saumons, revenant de la Mer des étoiles déchues, puissent le remonter.

Collines de la dague : certaines des zones envahies de fougères des Collines de la dague ne sont pas habitées par les bandits. Malheureusement, ces zones abritent des monstres – loups, leucrottas, ours-hiboux, lycanthropes et même des tyrannœils qui chassent dans les épaisses broussailles. Pendant les années d'occupation zhent, plusieurs terres cultivées furent reprises par la nature – non pas par les forêts du sud, mais par les fourrés denses et les champs de ronces des collines du nord. Cette végétation est aussi résistante au feu qu'elle l'est à l'intrusion humaine.

Forêt de l'orée : la Forêt de l'orée est la frontière commune de quatre régions différentes de Faerûn : Valdague et les vaux au sud, la Mer de lune et la Citadelle du corbeau des Zhents à l'est, l'Anauroch à l'ouest et la Terre torturée au nord. Les habitants de la forêt sont des êtres fées comme des satyres, des pixies, des grigs et des dryades. En partie à cause de leur lutte constante contre les bûcherons zhents basés à Mantelneige, les fées de la Forêt de l'orée tendent à agir de façon cruelle et violente au lieu de l'attitude capricieuse et joyeuse typique des êtres fées vivant plus au sud.

Montagnes de l'orée du désert : ces montagnes rocailleuses forment la frontière occidentale des Vaux et surplombent les collines de Valdague. Maintenant que la cité de Pénombre se trouve au-dessus de la Mer de la soif, les Montagnes de l'orée du désert ne protègent plus uniquement les Vaux des vents violents de l'Anauroch.

Le grand royaume nain de Téthyamar occupait autrefois cette chaîne de montagnes. Plusieurs centaines d'années auparavant, le royaume tomba sous la coupe des orques, des ogres, de magiciens maléfiques et de monstres, certains de ces derniers errant encore

aujourd'hui dans les montagnes. Le dernier roi de Téthyamar, Ghellin, est mort de vieillesse en 1369 CV au Cormyr – il rêvait toujours de reconquérir son royaume perdu.

SITES IMPORTANTS

La ville des Chutes de la dague est la pierre angulaire de Valdague. La majorité des sites importants de la région se trouve à l'intérieur ou non loin de cette ville.

Aire des aigles : se dressant au-dessus des Chutes de la dague, ce monticule rocheux abrite des autels sacrés du clan nain Lamétincelante – ils y reviennent même parfois pour faire des offrandes. Les services qui peuvent être rendus aux nains font la joie de Randal Morn car les relations qu'entretenait sa famille avec eux étaient de nature sanglante. Il ne peut pas se permettre de tels conflits s'il désire lutter efficacement contre le Zhentarim.

Chutes de la dague (ville importante, 2 804 habitants) : les murs de pierre des Chutes de la dague ne sont pas très élégants, mais ils offrent aux habitants de Valdague un refuge sûr au milieu de ces terres en proie à de nombreux troubles. La ville fortifiée est située au nord-ouest du Gué de la dague, à l'endroit où la Voie de Téthyamar traverse le fleuve Tesh sous les chutes. Les pierres de taille et les toits d'ardoise en pente des bâtiments de la ville leur ont permis de survivre aux importantes neiges hivernales.

Les Chutes de la dague étaient autrefois un site d'entreposage de métaux nains qui quittaient les montagnes en direction des pays méridionaux. Après toutes ces années, la ville est demeurée une ville frontière où chaque individu porte une arme et la dégaine de temps en temps pour défendre l'ordre public (ainsi que pour quelques querelles plus personnelles).

Lumière de Lathandre : le temple dédié à Lathandre qui est situé dans les Chutes de la dague porte encore les cicatrices et les brûlures des feux qui le dévastèrent durant l'occupation zhent. Les habitants de Valdague le reconstruisirent pour démontrer leur détermination dans la guérison des blessures de l'occupation. Les prêtres de Lathandre sont appréciés et un nombre important de jeunes prêtres des vaux environnants sont venus à Valdague pour prêcher la bonne lumière du Seigneur de l'Aube là où elle était la plus nécessaire.

Tour du connétable : reconstruite maintes et maintes fois au cours des siècles passés, cette forteresse située à proximité des Chutes de la dague est aujourd'hui tellement imposante que Randal Morn désire en faire le nouveau siège de son gouvernement. Mais un incessant cataclysme magique opérant à l'intérieur de la tour l'en empêche – une tempête de sorts d'*éclair*, de *boule de feu*, de *désintégration* et de *nuée de météores* est lancée de manière cyclique à l'intérieur de la tour, une puissante magie réparant continuellement les dégâts causés à la structure. Les imbéciles pénétrant dans la tour subissent les pleins effets des sorts destructeurs sans toutefois être aidés par les sorts réparant l'édifice. Randal Morn est prêt à payer 5 000 pièces d'or et à donner des terres et un titre à toute personne qui parviendrait à rendre la tour habitable.

HISTOIRE DE LA RÉGION

Valdague était autrefois la communauté heureuse de Valjoyeux. La paix et la prospérité du val se terminèrent dans un bain de sang suite à une invasion de vampires. Les gens qui furent obligées de tuer leurs enfants morts-vivants en leur enfonçant des pieux dans le cœur n'éprouvèrent ensuite quasiment plus aucune joie, et le nom de Valjoyeux disparut en quelques années. Valdague – la traduction du nom original de la vallée en langue naine – vint donc remplacer le nom de Valjoyeux.

Valdague prospéra pendant de nombreuses années en tant que partenaire commercial du royaume nain de Téthyamar. Lorsque ce royaume tomba aux griffes des monstres, Valdague rencontra des moments difficiles. Son commerce trépidant s'éteignit et Valdague redevint un trou perdu paysan, peu dérangé par les événements frappant les autres vaux.

Cela changea en 1336 CV. Deux décennies après la prise de Valtesh par les Zhents, Valdague subit le même sort. Randal Morn, le dirigeant héréditaire de Valdague, fut poussé à l'exil dans les collines. Pendant des années, il mena une sombre campagne militaire contre les forces zhents occupant la plus grande ville du val, les Chutes de la dague.

En 1353 CV, Randal Morn et ses amis parvinrent à tuer Malyk, le dirigeant fantoche que les Zhents avaient nommé à la tête du val pour lui donner un semblant d'autonomie. Ce meurtre ne fit qu'augmenter la détermination de Château-Zhentil de garder le val à sa solde. Les Zhents détachèrent plusieurs officiers et engagèrent des gens du cru peu recommandables comme auxiliaires de milice affectés à la garnison zhent. La résistance à la guerre de harcèlement de Randal Morn qui fut menée dans les collines apparut aller dans le sens des Zhents et les miliciens en profitèrent pour traiter avec arrogance leurs pairs valiens.

La guerre personnelle de Morn se transforma en une guerre totale en 1369 CV lorsqu'il reprit la ville des Chutes de la dague, tuant ou chassant tous les Zhents. Cette longue bataille laissa de nombreuses cicatrices – la guerre de Valdague s'est en fait souvent résumée en une guerre civile opposant les Valiens entre eux.

RUMEURS ET INTRIGUES

Lors des cinq dernières années, les nombreux revers de fortune et les luttes internes de Château-Zhentil permirent à Randal Morn de libérer son pays. Cette situation est aujourd'hui terminée. Les Zhents contrôlent quasiment toute la région de la Mer de lune. Certains membres du réseau noir dirigent à nouveau leur regard vers le sud et Valdague n'aura peut-être pas la force nécessaire pour repousser une seconde fois les Zhents.

De sombres desseins pour une étincelante relique : lorsque le Zhentarim fit brûler le temple de Lathandre, ses membres pillèrent également ses autels. Une des saintes reliques du temple, un torque magique produisant une lumière capable de dissiper les sorts de *ténèbres*, semble n'être jamais arrivée jusqu'à Château-Zhentil. Les sorts de divination des prêtres ont permis de découvrir que le torque se trouvait dans la région de l'Aire des aigles, probablement dans la zone considérée comme sacrée par les nains du clan Lamétincelante.

C'est une mission délicate car les nains du clan Lamétincelante ont disposé leurs propres reliques dans l'Aire des aigles, des reliques qui ne doivent pas être dérangées. Seuls des aventuriers considérés comme dignes de confiance par Randal Morn ou par le temple de Lathandre pourront se voir proposer cette mission.

valherse

Capitale : ville de Valherse
Population : 42 061 (humains 90%, demi-elfes 5%, elfes 4%)
Gouvernement : république (ploutocratie)
Religions : Chauntéa, Mystra, Oghma, Tymora (Malar, Mailikki, Silvanus)
Importations : armes, dentelle, épices, minerais, objets en verre, outils, papier, soie
Exportations : bière, bœufs, bois, fourrures, fromage, fruits, laine, moutons,
Alignement : LB, LN, NB

En tant que val le plus ancien, Valherse a appris à s'occuper de ses propres affaires, à respecter ses voisins et à soigner ses terres – les terres cultivées de ses fermiers et les bois considérés comme un prêt des elfes. Récemment encore, les Valiens auraient décrit les habitants de Valherse comme des gens de la campagne conservateurs, un peu comme les habitants de Valplume au sud. Le développement de la ville de Valherse, devenue un port important, a changé cette vision.

VIE ET SOCIÉTÉ

Les malheurs de Valbalafre ont contribué à transformer Valherse, son voisin, en l'espace de quelques dix années. La ville de Valherse peut aujourd'hui prétendre au titre de meilleur port des Vaux – même s'il n'est pas encore le plus grand. Les habitants de la ville de Valherse sont bien plus tournés vers le monde que leurs parents et bien plus intéressés par le fait de proposer des divertissements aux visiteurs venus du monde

extérieur. À la différence des opportunistes de Pontarchen, les nouveaux entrepreneurs de la ville de Valherse ne se sont pas trop éloignés des principales valeurs de leur val, préférant un projet bien défini à des spéculations trop risquées.

Ses habitants ont peu changé. Comme les habitants de Valprofond, ceux de Valherse vivent souvent parmi les arbres. Ils ne sont pas autant liés à la Cour elfique que les habitants de Valprofond, mais ils sont bienveillants à l'égard des druides, des rôdeurs et des autres individus qui partagent le lien des elfes pour la terre.

Les dirigeants de Valherse se réunissent dans le Conseil des sept citoyens, les sept personnes les plus riches du val. Un citoyen est nommé à vie et lorsqu'un membre du Conseil meurt, les habitants de Valherse désignent le plus riche non-citoyen pour le remplacer.

Caractéristiques géographiques principales

Les frontières de Valherse sont bien délimitées : Cormanthor au nord, le Bief du dragon à l'est et le Champfroid au sud-ouest. Le val est principalement constitué de terres cultivées qui se transforment en vergers à proximité de la mer et du Bois de Vélar en son cœur.

Bois de Vélar : les bûcherons de Valherse restent à la lisière de ce bois ancien. Des manteleurs, des trolls, des striges, des ch'os-souris et d'autres prédateurs aussi dangereux chassent à l'intérieur de la forêt. Ils sont eux-mêmes chassés par les fidèles d'Eilistraée qui possèdent un temple caché dans la partie nord de la forêt. Les drows qui vénèrent la Vierge noire passent aujourd'hui la majorité de leur temps à Cormanthor pour combattre les drows vénérant Vhaeraun, sans pour autant laisser le temple sans surveillance.

Champfroid : situé au sud de Valherse et au nord de Valbalafre, cette lande dénudée est hantée par les esprits des guerriers qui tombèrent en ce lieu au cours de nombreuses batailles. En été, les bergers de Valherse et de Valbalafre, le val rural, font paître leurs moutons dans les hautes herbes, les animaux se préoccupent moins des esprits agités reposant dans les tombes vierges éparpillées sous les collines que les bergers. En hiver, seuls les imbéciles s'aventurent dans les limites du Champfroid.

Sites importants

Les sites importants de Valherse sont situés dans la Ville de Valherse sur la côte de la Mer des Étoiles Déchues :

Fort Halvan : l'ancienne résidence du tyran tant détesté de la ville de Valherse, une ruine calcinée située aux abords de la ville, garde précieusement ses secrets, parmi lesquels le prétendu trésor de Halvan. L'amende de 50 pièces d'or fixée par la garde de la ville contre tout individu qui serait pris en train de sortir de la ruine ne fait rien pour étouffer ce secret et empêche simplement les jeunes habitants de Valherse de s'aventurer dans le vieux fort pour plaisanter. Les organisations secrètes, les sombres confréries, les ordres monastiques, les invocateurs de monstres et les aventuriers sont toujours attirés par le fort en ruine comme des rats le sont par l'obscurité.

Maison de Mystra : les trois temples de la ville de Valherse soutiennent ou aident fréquemment les aventuriers. Les prêtres du temple de Tymora adorent jouer avec la chance des aventuriers et financent de nombreux groupes afin de trouver des reliques bénies par la déesse. Le temple d'Oghma assiste les groupes d'aventuriers en échange de quelques pièces d'or. La Maison de Mystra désire attirer la bienveillance des groupes d'aventuriers. Malheureusement pour la grande prêtresse du temple, Llewan Trembleplaine (humaine NB, Prê11 de Mystra), Valherse s'est révélé être un site plutôt pauvre pour un temple dédié à Mystra. Les vieux habitants de Valherse ne font pas confiance aux magiciens ou aux individus qui pratiquent l'Art, et la jeune génération possède peu d'aptitudes magiques – ils sont peu nombreux à posséder les talents de base nécessaires pour étudier l'Art. Le temple repose donc sur le patronage des aventuriers, des marchands, des autres étrangers et des clients de la taverne de Chutétoiles.

Ville de Valherse (ville importante, 4 206 habitants) : la façon de conduire les affaires à Valherse se ressent dans cette ville portuaire. L'agitation liée à la nouvelle activité du port n'a pas éclipsé les autres charmes de la ville. Certains des édifices les plus remarquables de la ville sont des témoignages de l'ancienne époque prospère de la ville, il y a de cela six ou sept cents ans.

Le Conseil des sept citoyens ne plaisante pas avec l'ordre. La police est dirigée par Ellarian Aubecorne (femelle elfe du soleil LB, Gue5/Mag4). Elle n'aime guère les aventuriers et apprécie encore moins les aventuriers sembiens. Les aventuriers qui parviendront à éviter Ellarian auront plus de chances auprès des temples de la ville et de la population. Les habitants de Valherse n'ont rien contre les aventuriers tant que ces derniers résolvent les problèmes et ne les créent pas.

Histoire de la région

Lors des premiers siècles de l'existence des Vaux, Valherse fut baptisé Valvélar en l'honneur de son fondateur, un nom qui fut également donné au Bois de Vélar. À cette époque, Valvélar était dirigé par des seigneurs chaotiques et était tout aussi désorganisé que le Valplume actuel. Un tyran du nom de Halvan avait déclaré aux habitants de Valvélar que la désorganisation pourrait leur voler leur liberté. Après la tentative folle (et fatale) de Halvan visant à faire passer la Piste de la demi-hache au milieu de la Cour elfique, les habitants du val changèrent leur nom et instituèrent leur forme actuelle d'autonomie, un conseil dirigeant réunissant les sept plus riches marchands de la ville de Valherse.

Au cours des vingt dernières années, le parcours désastreux de Valbalafre a ouvert la voie à Valherse pour que ce dernier devienne un port important des Vaux. Le boom économique qui a suivi a été tempéré par plusieurs facteurs. Plusieurs membres du Conseil des sept citoyens n'encouragent pas les autres habitants de Valherse à devenir plus riches qu'eux. Ils n'encouragent pas non plus à exploiter ouvertement les nouvelles opportunités économiques qui s'offrent à eux. La politique économique de Valherse privilégie donc une croissance viable et sage au lieu de rapides profits. Cela convient parfaitement aux habitants de Valherse qui sont plus heureux de posséder davantage d'argent dans leurs poches et moins enthousiastes à partager leur espace économique avec les opportunistes sembiens, les escrocs de la Mer de lune et les habitants de Valarchen qui reniflent les profits.

Rumeurs et intrigues

La partie de la Cour elfique située à l'est de du fleuve Duathampre est une des zones les plus sauvages et désolées de la forêt, habitée par des animaux sanguinaires, des créatures magiques et des groupes de gnolls dangereux et fourbes qui sont arrivés jusqu'ici depuis le Vaste. Les petites propriétés et résidences se trouvant dans la partie septentrionale de Valherse sont sans cesse attaquées par les animaux sauvages et harcelées par les gnolls.

Le commerce noir : un prêtre de Tyr mène une campagne destinée à empêcher que les biens des Zhents puissent arriver à Valherse. Le Conseil des sept citoyens est modérément embarrassé par le fait que les Zhents fassent transiter autant de leurs biens par Valherse. Les citoyens préféreraient que le prêtre s'attache plutôt à stopper les attaques zhents plutôt que de se concentrer sur leur commerce, mais le prêtre continue sa campagne anti-zhent jusqu'à ce qu'il soit victime d'une tentative d'assassinat. Les Zhents ont-ils essayé de l'éliminer ou est-ce un marchand de Valherse qui s'est résolu à le faire taire ?

valmoisson

Capitale : Poinçon de Tégal
Population : 14 020 (humains 94%, halfelins 2%, gnomes 2%, demi-elfes 1%)
Gouvernement : république
Religion : Tyr

Importations : argent, étain, joyaux, or,
Exportations : poteries, produits manufacturés de choix, textiles
Alignement : LB, LN, N

Valmoisson est situé au nord-est du Bois de l'arche, au sud-ouest de Valplume et quasiment au nord de la Sembie. Valmoisson est un val qui abrite des artisans et des marchands fortement influencés par la Sembie. Les habitants de Valarchen et les membres du Conseil des Vaux ont même exprimé leur surprise de constater que la Sembie n'avait pas encore annexé officiellement Valmoisson. La Sembie préfère en réalité posséder un état tampon et indépendant au nord de leur nation. La Sembie n'annexera pas Valmoisson comme elle a pu le faire avec Valune, devenu Ordulin, car elle désire annexer en même temps les différents vaux qui l'intéressent au nord.

Les habitants de Valmoisson utilisent le mot « moisson » pour désigner les villes de leur val. Les douze moissons de Valmoisson abritent un peu plus de la moitié des habitants du val. Les moissons passeraient pour des hameaux dans d'autres contrées.

Vie et société

Les habitants de Valmoisson sont en grande partie des personnes satisfaites de leur sort, un ensemble discipliné d'artisans, de petits fermiers, de négociants et d'artistes qui se considèrent comme les amis de la Sembie plutôt que comme ses clients.

En dépit du mépris à leur égard de certains Valiens, les habitants de Valmoisson sont des individus courageux et calmes qui défendent leurs intérêts lorsqu'ils le doivent. Contrairement à d'autres Valiens, ils excellent également dans les affaires diplomatiques dans lesquelles ils ne doivent pas constamment se défendre.

Une minorité assez considérable de ces habitants ne se soucie pas particulièrement de la vie de libre artisan. Ces citoyens émigrent vers d'autres vaux pendant un temps ou chassent dans le Bois de l'arche. Comme pour compenser la suffisance du reste du val, les habitants de Valmoisson qui vivent dans les bois sont réputés pour leur impétuosité qui rivalise avec celle des habitants de Valarchen.

Caractéristiques géographiques principales

Comme la Sembie au sud, Valmoisson est un pays majoritairement plat et dégagé, parfait pour l'agriculture. Le Bois de l'arche situé à l'ouest fournit des fourrures, du bois d'œuvre et du gibier aux habitants de Valmoisson qui ne désirent pas travailler le textile ou la terre.

Collines brunes : les Collines brunes traversent en diagonale la partie septentrionale du val, le séparant de Valbataille au nord, de Valprofond à l'ouest et de la partie traversée par le fleuve Ashaba de Valbrume au nord. Les poneys sauvages y sont plus communs que les gobelins en maraude et les habitants du val considèrent ces collines comme des terres ne présentant aucun danger.

Marécage de Glaun : situé au sud-ouest des Collines brunes, le Marécage de Glaun proposent aux voyageurs n'ayant jamais visité la région des obstacles naturels comme des sables mouvants, des plantes carnivores et des feux follets malveillants. Les habitants de Valmoisson savent comment traverser le marécage pour y récolter sa tourbe ou exploiter ses veines de fer sans déranger les esprits morts-vivants qui vivent dans les tumulus en son cœur.

Sites importants

Certains individus pourraient prétendre que Valmoisson ne possède aucun site d'exception. Seul un habitant de Valmoisson débattrait de cela avec eux.

Abbaye du marteau honnête : cette abbaye dédiée à Tyr est à l'origine de la pacification des Collines brunes. Située à proximité du fleuve Ashaba, l'abbaye privilégie l'aspect de « justice » de Tyr et dispense une éducation libre à tous ceux qui s'y rendent dans cet esprit. En considération des problèmes rencontrés avec les drows au nord même de Valbataille, l'abbaye manque de personnel. Ses premiers défenseurs ont préféré voyager vers le nord et combattre pour la cause de la justice au lieu de patrouiller les Collines brunes déjà pacifiées. Nombreux sont les défenseurs qui ont perdu la vie lors d'expéditions dans la forêt et l'abbaye a donc été obligée de modérer sa politique vis-à-vis des aventuriers.

L'ordre de la Conscience solaire : contribuant encore davantage à la pacification des Collines brunes, les moines de l'ordre de la Conscience solaire ont rénové une forteresse en ruine et l'ont transformée en l'un des quelques monastères actifs des Vaux. L'ordre accepte les élèves qualifiés de toutes les nationalités ou races, mais il est plutôt rude avec les soi-disant moines d'origine sembiene.

Poinçon de Tégal (bourg, 1 402 habitants) : la prétendue capitale de Valmoisson porte le nom du poinçon d'un ancien fabriquant d'armes. Les habitants du Poinçon de Tégal sont fiers des artisanats de leur ville. La manière la plus rapide de s'attirer des ennuis est de vendre des produits de qualité médiocre ou pire encore, des produits de qualité médiocre en prétendant qu'ils furent fabriqués au Poinçon de Tégal.

Sharbourg : située au-dessus du Poinçon de Tégal, Sharbourg est un ancien fortin elfe qui fut transformé en casernement militaire pour les polmars montés (une variante locale des juges de paix), une force de police qui s'occupe de faire respecter la loi dans le val. Si les rumeurs de trésors cachés de magie elfique à l'intérieur des murs de Sharbourg sont fondées, il est certain que ce ne sont pas les habitants de Valmoisson qui les ont initiées.

Histoire de la région

La rivalité entre les forestiers de Valarchen et ceux de certains hameaux de Valmoisson comme Archemoisson s'est transformée en lutte armée en 1368 CV, après que plusieurs chasseurs de Valmoisson ont été tués par des individus inconnus. Les habitants de Valarchen et de Valmoisson se livrent maintenant une drôle de guerre dans le Bois de l'arche.

La continuité de la Guerre des bûcherons dépend de la volonté des jeunes gens, des durs, des soldats et des rôdeurs à porter leurs couleurs dans le Bois de l'arche. Les habitants de Valarchen portent des couleurs noires et argentées, tandis que les habitants de Valmoisson portent du bleu et du jaune. Ceux qui se font battre ou qui se rendent se voient arracher leurs couleurs et rouer de coups, mais ils ne sont généralement pas tués. Plusieurs auberges des deux vaux entretiennent ce jeu en affichant les couleurs prises au camp adverse.

Les femmes guerriers et rôdeurs des deux vaux évitent habituellement de participer à cette stupide guerre, mais les femmes qui y participent la prennent par contre très au sérieux. L'expression « comme une femme dans une guerre des bûcherons » signifie qu'une situation peut devenir dangereuse car des femmes aventurières des deux vaux ont tué des bûcherons rivaux au cours de l'année passée.

valombre

Capitale : Valombre
Population : 14 020 (humains 78%, demi-elfes 8%, elfes 6%, gnomes 4%, halfelins 3%)
Gouvernement : seigneurie élue
Religions : Chauntéa, Lathandre, Tymora (Mailikki, Silvanus)
Importations : joyaux, minerais, produits manufacturés
Exportations : bière, denrées, objets magiques pillés
Alignement : CB, NB, CN

Valombre est le plus célèbre de tous les Vaux en raison de son histoire de batailles victorieuses contre les drows, les Zhents et les prétendus conquérants comme Lashan de Valbalafre. Bien qu'il soit peu étendu, Valombre compense son manque de population par de grandes qualités. Le val est réputé pour accueillir les aventuriers qui préfèrent mener une vie paisible mais qui sont toutefois capables d'employer des forces extrêmes lorsque cela est nécessaire.



Illustration de Carlo Arellano

Bois des araignées

VIE ET SOCIÉTÉ

Bien qu'elle ne soit pas aussi dispersée que celle de Valbataille, la population de Valombre vit à l'extérieur des murs d'une ville ou des palissades d'un village, c'est-à-dire dans de petites fermes et chaumières qui sont visibles depuis la porte d'un voisin mais suffisamment éloignées des oreilles indiscrètes pour éviter d'entendre les disputes familiales.

Les habitants de Valombre ont coutume de choisir leurs seigneurs par acclamation publique. Les deux derniers seigneurs furent proposés par Khelben « Bâton noir » Arunsun d'Eauprofonde, mais la tradition a toujours prise et Valombre refuse d'être dirigée par des individus autres que des héros méritants. La ville de Valombre est le centre de la vie civique du val, ainsi que la résidence de ses héros, de son seigneur et de la milice du seigneur.

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES PRINCIPALES

À la différence de Valbrume à l'ouest qui fut créé par une météorite, Valombre alterne des zones de terres dégagées, de petites forêts et d'épaisses broussailles. La Route septentrionale reliant le Cormyr à la Mer de lune traverse le val du sud au nord et le fleuve Ashaba le coupe d'est en ouest. La ville de Valombre et la présence menaçante du Vieux crâne dominent la zone boisée à l'endroit où la Route septentrionale croise le fleuve Ashaba.

Bois des araignées : les ensorceleurs et les magiciens dont les composantes de sorts nécessitent des toiles, des œufs ou des crocs d'araignées géantes peuvent avoir besoin de s'aventurer dans cette sombre forêt. Tous les autres individus se doivent de garder un œil sur la lisière de la forêt lorsqu'ils chevauchent sur la Route septentrionale en direction de Valombre ou de la Passe des ombres. Des ettercaps et des chitines sortent souvent des bois pour s'attaquer aux voyageurs et les entraîner avec eux.

Passe des ombres : cette passe traversant les Montagnes de l'orée du désert, et située au sud de Valombre, marque plusieurs frontières. Tout d'abord, la Passe des ombres est l'endroit où les Montagnes de l'orée du désert cèdent leur place aux Pics du tonnerre. Deuxièmement, la Passe des ombres sépare les terres orientales contrôlées par les Vaux des terres occidentales contrôlées par le Cormyr. Troisièmement, Tilverton n'étant plus aujourd'hui qu'un cratère d'ombres, la Passe des ombres marque l'endroit où les voyageurs venant du nord se préparent à passer à côté de cette ruine magique.

Vieux crâne : lorsque les drows dirigeaient Valombre, ce promontoire de granit blanc, situé du côté nord de la Route septentrionale et à l'est du fleuve Ashaba, surplombait la ville de façon menaçante comme un message venu de la tombe, un présage des événements sombres à venir. Maintenant que le val est libre et qu'il a démontré sa force face à de nombreux ennemis, ses habitants considèrent le gros dôme blanc avec tendresse. Les bergers conduisent les moutons de la ville jusqu'aux collines situées par-delà le Crâne, ce qui empêche sa végétation clairsemée de devenir par trop touffue.

Mais le Vieux crâne est bien différent sous la surface. La Tour biscornue n'était qu'une infime représentation de la puissance des drows qui vivaient dans le val. Les profondeurs du Vieux crâne conduisent jusqu'à l'Outreterre elle-même. Les résidents monstrueux du Vieux crâne n'inquiètent pratiquement plus les habitants de la ville, en particulier depuis 1350 CV lorsque Elminster s'installa dans un moulin abandonné sur le flanc sud de la colline. Les aventuriers qui insistent pour emprunter des chemins conduisant dans les profondeurs du vieux dôme volcanique sortent obligatoirement de la zone de protection d'Elminster et doivent donc reposer toutes leurs chances de survie sur leur intelligence et leur ruse. Chaque année ou presque, des groupes d'aventuriers déclarent avoir entièrement nettoyé le Vieux crâne de toute sa vermine, mais un nombre égal de résidents de l'Outreterre du Vieux crâne se vante d'avoir appris à certains imbéciles de Valombre le prix de leur curiosité.

Sites importants

Les sites les plus remarquables du val sont rassemblés autour ou dans la ville de Valombre, dans la forêt située à l'extrémité ouest de la vallée.

Antichambre de l'aube : même Lathandre pourrait rougir face à la nature ostentatoire de son temple de la ville de Valombre. L'édifice est un miracle architectural de verre rose ayant la forme d'un grand phénix, les ailes déployées comme pour accueillir l'aube. Durant le Temps des Troubles, Baine lui-même détruisit la première version de l'Antichambre de l'aube. Le clergé zélé de Lathandre le reconstruisit à l'identique – à la grande consternation des habitants de Valombre qui apprécient grandement Lathandre lui-même, mais qui n'apprécient pas autant ses prêtres qui par deux fois ont édifié cette monstruosité trop voyante dans leur ville.

Auberge du vieux crâne : l'auberge se trouvant au pied du Vieux crâne est âgée d'une centaine d'années. Elle est réputée à travers toutes les Contrées du Mitan comme étant l'un des meilleurs repaires d'aventuriers de tout Faerûn – sa réputation est si grande que dans les pays extérieurs aux Vaux, les aventuriers utilisent le terme « vieux crâne » pour désigner un endroit où il fait bon boire. La propriétaire, Jhaele Crindargent (humaine NB, Exp2/Gue4), est dotée d'une attitude pleine de bon sens qui fait que ses clients habituels l'apprécient et qui lui permet de se débarrasser rapidement des fouineurs et des fainéants. De nombreux aventuriers supposent que les caves de l'auberge possèdent des passages secrets conduisant dans l'Outreterre sous le Vieux crâne lui-même, une rumeur qui semble si évidente pour les individus expérimentés que les personnes qui le murmurent dans l'auberge sont rapidement identifiées comme étant des novices sur le sujet.

Bosquet des druides : situé au nord-ouest de Valombre, le Bosquet accueillait un des cercles druidiques les plus puissants de Faerûn – des rituels étaient conduits pour augmenter la résistance de la forêt. Ce cercle de druides se sépara quelque temps après le Temps des Troubles. De puissants druides ayant peut-être appartenu au cercle visitent parfois la vieille clairière et son cercle d'anciens menhirs, mais personne ne fait jamais de commentaire sur la situation actuelle des membres du cercle.

Le Bosquet des druides est un endroit de puissance. Les vieilles pierres levées abritent certainement de nombreux secrets, dont certains pourraient être utilisés pour combattre les drows de la forêt.

Tour biscornue : si sa capacité à résister à d'impressionnantes invasions zhents est une preuve de sa puissance, la Tour biscornue en forme d'hélix est par conséquent la forteresse la plus résistante de tous les Vaux. La tour tire son nom de son apparence bancale. Le seigneur de Valombre, Trystemine, dirige le val depuis cette ancienne forteresse drow. La garnison de la tour est forte d'une centaine de membres. La tour est actuellement utilisée comme aire d'atterrissage pour les hippogriffes qui sont utilisés comme montures volantes par plusieurs des gardes de la tour.

Tour d'Elminster : si Elminster n'est pas le plus puissant mortel de Faerûn, personne ne sait alors qui cela peut être. Il vit dans une tour sans prétention ressemblant à un vieux silo ou à un vieux moulin bâti sur le flanc sud du Vieux crâne. Il n'encourage nullement la venue de visiteurs.

Valombre (bourg, 1 402 habitants) : l'apparence somnolente de Valombre et les habitudes tranquilles de ses habitants ont poussé une demi-douzaine de prétendus conquérants à sous-estimer leur cible. Derrière ces solides bâtiments de bois et de pierre, construits pour résister à des hivers qui chasseraient tout Sembien vers des plaines bien plus chaudes, les Valiens maintiennent un équilibre curieux entre une existence ordinaire et un courage et une détermination inébranlables.

À la différence des habitants d'autres villes des Vaux situées le long de routes commerciales, les habitants de Valombre ne se précipitent pas pour satisfaire les besoins des marchands, mais ils ne les chassent pas davantage. Ils refusent simplement d'orienter leurs vies autour des besoins des marchands qui traversent leur ville.

Histoire de la région

Avant la fondation de Valombre, des drows fidèles de Lolth profitèrent de la chute de Myth Drannor pour conquérir la région baptisée le Pays sous les ombres. Les humains et les elfes combattirent les drows pendant quasiment deux siècles jusqu'à ce que le grand magicien de l'eau Ashaba chassât les elfes noirs de la Tour biscornue en 906 CV. Pour le récompenser, les habitants de Valombre désignèrent Ashaba comme leur premier seigneur.

Au cours des quatre siècles qui suivirent la fondation de Valombre, le Pendentif d'Ashaba, le symbole magique représentant la charge de seigneur de Valombre, fut transmis à des hommes bons, de grands hommes (comme Aencar le roi à la pelisse) et à quelques faux rois. Le pire de ces individus, un félon nommé Jyordhan, devint seigneur de Valombre en 1339 CV, dirigeant tout d'abord dans l'ombre, puis ouvertement, pour le compte des Zhents. Jyordhan fut tué six ans plus tard par le magicien Khelben d'Eauprofonde qui appuya ensuite la candidature d'un nouveau seigneur, un aventurier du nom de Doust Sulbois.

Le seigneur actuel, Trystemine Amcathra (humain NB, Gue8), fut proposé par Khelben lorsque Sulbois se retira. Pour les services rendus au seigneur Sulbois et au val, la population proclama Trystemine comme son nouveau seigneur. Il épousa un agent du Cormyr se nommant Shaerl Sobretoge (humaine LN, Rou8) qui renonça bientôt à son allégeance cormyrienne afin de travailler pour le bien de son peuple d'adoption. Le couple a un fils de quatorze ans, Scotti. Trystemine a élevé le garçon comme s'il allait hériter de la charge de son père, une proposition qui mettra à l'épreuve la détermination du val à refuser des dirigeants héréditaires.

Au vu de l'histoire de Valombre, une région où les humains et les drows se livrèrent de nombreuses batailles, il est ironique de constater que le seigneur Trystemine a pour l'instant évité que ses forces n'entrent en conflit avec les drows vénérant Vhaeraun. Les drows qui se sont installés à la surface à Cormanthor ont choisi de ne pas attaquer ou infiltrer Valombre. Les autres vaux accusent Trystemine d'avoir tourné le dos à la situation critique commune qui frappe actuellement les Vaux. La vérité est que Trystemine se soucie probablement d'autres dangers qu'il n'exprime pas à voix haute, de peur d'affliger les délégués anxieux qui participent au Conseil des Vaux.

Rumeurs et intrigues

Les aventuriers se rendent à Valombre pour trois raisons : explorer les cavernes de l'Outreterre situées sous le Vieux crâne, monter des expéditions en direction de la Cour elfique et harceler Elminster pour obtenir quelques brillantes parcelles de son savoir. Les individus visitant Valombre pour la troisième raison sont peu nombreux à repartir satisfaits bien qu'il arrive parfois qu'ils y apprennent quelque chose.

Les étrangers : un curieux groupe d'aventuriers s'est rassemblé dans l'Auberge du vieux crâne en l'espace de quinze jours. Bien qu'ils soient arrivés jusqu'à Valombre par des routes différentes, ils se connaissent tous et partagent tous la même allure martiale, même les magiciens. Alors qu'ils réunissent des provisions et qu'ils préparent leurs plans, il devient évident qu'ils projettent d'explorer Château Krag (voir le Chapitre 8, *Célèbres donjons de Faerûn*) en force. Le groupe est peut-être constitué de Corbeaux argentés de Sembie ou d'un groupe de Magiciens de

guerre du Cormyr. Ils semblent en tout cas posséder des informations qui ont échappé aux PJ – ils sont d'ailleurs peut-être un peu trop expérimentés pour une simple exploration de Château Krag.

Si les PJ ne se préoccupent pas du problème, le groupe militaire réussira sa mission et prendra possession de Château Krag de façon quasi permanente ou alors il échouera de manière spectaculaire, libérant un véritable mal sur Valombre. Elminster et les autres piliers de la communauté menant d'autres batailles dans le monde, les PJ seront alors forcés de résoudre eux-mêmes le problème.

Oragie Maindargent

Humaine (Élue de Mystra) Rou1/Gue4/Ens12/Bard8/ Écm3 : FP 32 ; TA M (humain) ; DV 1d6+8 plus 4d10+32 plus 12d4+96 plus 3d6+24 ; pv 226 ; Init +8 ; VD 9 ; CA 28 (contact 16, pris au dépourvu 24) ; Att *épée longue de bonne fortune +1* (+18/+13/+8, 1d8+9, 19-20,), sort de contact à distance (+16/+11/+6, selon le sort) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part avantages de niveau épique, Constitution améliorée, détection de la magie, ennemi juré (Zhentarim +1), feu d'argent, immunité contre l'électricité, immunités d'Élue, localisation des pièges, musique de barde, pouvoirs d'éclaireur ménestrel, pouvoirs magiques d'Élue, savoir bardique (+10), savoir des Ménestrel, sorts curatifs ; AL CB ; JS Réf +15, Vig +18, Vol +18 ; For 18, Dex 18, Con 26, Int 15, Sag 16, Cha 18.

Compétences et dons : Acrobaties +8, Bluff +6, Concentration +23, Connaissance des sorts +17, Connaissances (les Vaux) +6, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (religion) +6, Crochetage +8, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +24, Désamorçage/sabotage +6, Détection +11, Diplomatie +12, Discrétion +18, Équilibre +9, Équitation +9, Escalade +8, Fouille +8, Maîtrise des cordes +8, Perception auditive +15, Premiers secours +10, Profession (herboriste) +8, Psychologie +9, Renseignements +9, Représentation (danse, chant) +16, Saut +5, Scrutation +12, Sens de la nature +6, Utilisation d'objets magiques +9, Vol à la tire +8 ; Arme de prédilection (épée longue), Chance des héros, Combat en aveugle, Création d'objets merveilleux, Endurance, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance, Volonté de fer.



Oragie Maindargent

Particularités. Avantages de niveau épique : cinq niveaux effectifs de barde et trois d'éclaireur ménestrel (inclus dans le total ci-dessus). Constitution améliorée : Oragie gagne 10 points de Constitution du fait qu'elle est l'Élue de Mystra. Détection de la magie (Sur) : ligne de mire. Feu d'argent (Sur) : cf. chapitre 2 pour plus de détails. Immunité contre l'électricité : Oragie est immunisée aux formes naturelles de l'électricité telle que la foudre. Immunités de l'Élue : Oragie est totalement immunisée contre les attaques reproduisant les sorts suivants : *boule de feu, cercle de mort, charme-personne, débilité, dédale, désintégration, détection faussée, nuée de météores, rayons prismatiques, terreur.* Musique de barde : contre-chant, encouragement, fascination, inspiration, suggestion. Pouvoirs d'éclaireur ménestrel : œil de Déneïr (bonus de sainteté de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les glyphes, les runes et les symboles), sourire de Tymora (1 fois par jour, Oragie bénéficie d'un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde), Talent (Psychologie, Représentation). Pouvoirs magiques d'Élue (1 fois par jour chacun) : *détection de pensées, identification, mythes et légendes, peau de pierre, respiration aquatique, transcurateur de la Simbule* (convertit des sorts préparés en 2 points de soins par niveau de sort), *téléportation.* Sorts curatifs : les sorts suivants procurent à Oragie des points de vie temporaires (ils disparaissent au bout d'une heure) au lieu de lui infliger des dégâts : *éclair, éclair multiple, projectile magique, tempête de grêle.*

Sorts de barde par jour : 3/4/4/2. DD de base = 14 + niveau du sort. 20% d'échec des sorts de magie profane. Sorts connus : niveau 0 – *bébétement, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, ouverture/fermeture, résistance* ; niveau 1 – *charme-personne, feuille morte, identification, soins légers* ; niveau 2 – *invisibilité, lumière du jour, soins modérés, suggestion* ; niveau 3 – *clignotement, scrutation, soins importants.*

Sorts d'ensorceleur par jour : 6/7/7/7/7/5/3. DD de base = 14 + niveau du sort. 20% d'échec des sorts de magie profane. Sorts connus : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, signature magique, son imaginaire* ; niveau 1 – *compréhension des langages, frayeur, pattes d'araignée, projectile magique, saut ;* niveau 2 – *détection de l'invisibilité, grâce féline, image miroir, toile d'araignée, verrou du mage* ; niveau 3 – *dissipation de la magie, don des langues, immobilisation de personne, vol* ; niveau 4 – *charme-monstre, création mineure, porte dimensionnelle ;* niveau 5 – *immobilisation de monstre, téléportation ;* niveau 6 – *zone d'antimagie.*

Sorts d'éclaireur ménestrel par jour : 2/1. DD de base = 14 + niveau du sort. 20% d'échec des sorts de magie profane. Sorts connus : niveau 1 – *changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, dispersion, effacement, feuille morte, lecture de la magie, lumière, message, monture, pattes d'araignée, saut, sommeil* ; niveau 2 – *bouche magique, déblocage, détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection faussée, splendeur de l'aigle, grâce féline, invisibilité, localisation d'objet, masque d'ombres, vision dans le noir.*

Possessions : amulette d'armure naturelle +5, cotte de mailles elfique +2, cape d'elfe, bottes d'elfe, anneau de protection +2, anneau à sorts, amulette d'antidétection, diadème de grande résistance au feu, épée longue de bonne fortune +1 (contient encore 1 *souhait*), *2 potions de soins importants* (niveau 10), *boucle de feuille morte et de chaleur constante.*

Si Oragie possède suffisamment de temps, elle peut obtenir de nombreux autres objets grâce à ses liens avec les Ménestrels.

La célèbre barde de Valombre est réputée pour son attitude joyeuse et ses courageuses aventures en tant que chef des Ménestrels. Elle aborde la vie avec plein d'entrain et un plaisir infini, elle est très peu arrogante et passe beaucoup de temps à entraîner les jeunes Ménestrels, à protéger Valombre de ses ennemis et à aider les jeunes malheureux. La tristesse des gens honnêtes est la seule chose qui contrarie Oragie, travailler à rendre les autres heureux lui donne toute la force nécessaire pour avancer dans la vie.

Les habitants de Valombre la considèrent comme leur guérisseuse, leur sage-femme et leur herboriste locale, ainsi que comme une sœur paysanne qui se joint toujours à eux lorsque le temps des récoltes arrive – elle est alors accompagnée de plusieurs Ménestrels enthousiastes et bénévoles qui apportent leurs bras pour aider aux travaux des champs.

Illustration de Todd Lockwood

Les habitants conduisent les blessés et les malades auprès d'elle – quelle que soit l'heure, Oragie les accueille toujours avec un sourire et une main chaleureuse. Les enfants l'aiment, les gens du peuple l'adorent et les elfes d'Evereska lui ont donné de nobles titres qui n'avaient jamais été accordés auparavant à un humain.

La stupidité des dirigeants l'exaspère – et leur abus délibéré d'autorité la rend furieuse. Le caractère décidé et vengeur d'Oragie la conduit à rendre une « justice poétique » (un châtiment correspondant au crime) à l'encontre des escrocs, des voleurs, des pyromanes, des vandales et des tyrans – elle combattra de tels ennemis sans aucun égard à sa propre sécurité, mais en prêtant bien attention que ses actions ne mettent pas en danger les autres. Elle tentera d'œuvrer avec les dirigeants qu'elle pense pouvoir « sauver » à travers une instruction ou des conseils. Les Ménestrels la considèrent comme leur membre le plus précieux. Les autres peuvent être plus puissants ou plus sages, mais Oragie représente la perfection de l'enseignement et de l'inspiration. Oragie est également un des êtres préférés de la déesse Mystra qui l'a sauvée à de nombreuses reprises d'une mort certaine (bien qu'Oragie ne s'attende et ne compte jamais sur une telle aide).

valplume

Capitale : aucune
Population : 14 020 (humains 84%, halfelins 11%, demi-elfes 2%, gnomes2%)
Gouvernement : démocratie
Religion : Lathandre (et Cyric)
Importations : armes, armures, huile, produits manufacturés de choix,
Exportations : fromages, légumes, maïs, viande salée,
Alignement : NB, N, CB

Valplume continue de mener l'existence tranquille d'une région pastorale relativement innocente tandis que les vaux plus puissants qui l'entourent se dirigent peu à peu vers l'anarchie ou s'arment pour la guerre. Occupant les plaines au nord du fleuve Ashaba entre le Pont de Plumenoire à l'ouest et les Chutes de la plume à l'est, Valplume a traversé toute l'histoire des Vaux sans posséder de dirigeant, de capitale, d'armée régulière ou de ville de taille respectable.

Les vertus principales des habitants de Valplume sont la résistance, le bon sens, la robustesse et une aptitude naturelle pour la culture des terres. Les Sembiens, en particulier, pensent que ces qualités font des habitants de Valplume des citoyens idéaux leur ressemblant, mais la Sembie a par trois fois raté son annexion de Valplume et a depuis dirigé son attention ailleurs.

Vie et société

Les habitants de Valplume sont en grande majorité des fermiers. La jeune population du val se contente apparemment de s'installer aux côtés de leurs parents sans jamais partir à la découverte du monde si ce n'est que quelques visites à Essembra, Valombre et, pour les plus aventureux, ce qui reste de Valbalafre.

Les seules réunions politiques des habitants de Valplume sont des réunions de quatre ou cinq jours peu fréquentes appelées Rencontres du val. Ces libres réunions de débat ont lieu aux Chutes de la plume afin de régler les disputes ou les problèmes qui touchent les habitants du val. Tout un chacun peut participer à une Rencontre du val.

Les habitants de Valplume sont réputés pour être rancuniers. Peu d'individus y supportent la présence d'un Magicien Rouge sur leurs terres car deux Magiciens Rouges assassinèrent le magicien attitré de Valplume dix ans auparavant. D'un autre côté, si les habitants de Valplume gardaient rancune à tous les groupes qui leur ont un jour fait du mal, ils seraient devenus véritablement revêches. La majorité d'entre eux ne tient pas les Sembiens en tant qu'individus pour responsables des tentatives répétées d'invasion pas plus qu'ils ne tiennent les habitants de Valbalafre pour responsables de l'invasion de leur val par Lashan de Valbalafre.

Les habitants de ce val règlent les querelles personnelles de manière consacrée, habituellement en parlant en présence des fermiers les plus vieux et les plus respectés. Il y a de cela soixante ans, des vendettas agitèrent la vallée car plusieurs familles s'étaient retrouvées mêlées à d'amères disputes concernant des conflits de territoires. Les familles participant à ces vendettas s'épuisèrent jusqu'à ce que les membres survivants fussent chassés vers la Mer de lune par une famille locale de bardes et d'ensorceleurs qui n'en pouvait plus de leurs querelles intestines.

Caractéristiques géographiques principales

Valplume n'est théoriquement pas un val car le pays est une plaine et non pas une vallée comme les autres vaux. Valplume occupe de riches terres arables le long du fleuve Ashaba qui coule vers l'est en direction de la Mer des étoiles déchues. Contrairement aux autres Valiens, les habitants de Valplume ne s'intéressent guère aux bois elfiques.

Chutes de la plume : ces chutes constituent la frontière orientale séparant Valplume de Valbalafre. Les eaux tombent en cascades sur différentes hauteurs depuis la plaine de Valplume jusqu'à la Balafre, la gorge qui a donné son nom à Valbalafre. Les bateaux et les barges ne peuvent pas naviguer sur ces eaux, mais les saumons qui naissent en amont de l'Ashaba peuvent atteindre le haut des chutes après une lutte longue d'une journée entière passée à remonter les différents dénivelés et à franchir les bassins remplis de tourbillons qui donnent aux chutes leur apparence embrouillée.

Fleuve Ashaba : ce grand fleuve prend sa source dans les Montagnes de l'orée du désert à proximité de Valdague, traverse Valombre, puis coule en direction de la Mer des étoiles déchues en passant par Cormanthor, Valbrume, Valbataille, Valplume et finalement la Balafre et Valbalafre lui-même.

La vie sociale et économique de Valplume se concentre autour du fleuve Ashaba. Les transports et les communications du val utilisent généralement le fleuve grâce à de petits bateaux à quille dirigés par des hommes et des femmes qui gagnent leur vie en faisant remonter et descendre l'Ashaba. Lors des siècles passés, les crues du fleuve inondèrent les terres cultivées du val, mais des digues élaborées et une magie depuis longtemps maîtrisée empêchent aujourd'hui ces crues de faire trop de dommages.

Sites importants

Tous les habitants de Valplume réunis équivaudraient en nombre à la population d'une petite ville de la Sembie ou du Cormyr. Valplume est une région que les habitants des Contrées du Mitan connaissent principalement comme étant une large et plaisante bande de terre séparant des régions plus importantes.

Chutes de la plume (village, 784 habitants) : cette ville située à côté des chutes était autrefois la plus grande colonie de Valplume, mais ce titre est actuellement détenu par le Pont de Plumenoire. Les Chutes de la plume sont le point d'amarrage habituel des petits bateaux à quille qui naviguent sur l'Ashaba. Maintenant que Cholandrothipe est mort, de pleines cargaisons doivent être transportées le long du chemin de portage situé à côté des chutes.

Pont de Plumenoire (village, 818 habitants) : le village qui s'agrandit encore aujourd'hui du Pont de Plumenoire entoure un pont portant le même nom qui traverse le fleuve Ashaba. Le pont, comme le village grandissant, a été maintes fois rénové depuis sa première construction où il n'était alors qu'un pont de bois branlant peint en noir pour renforcer la confiance des voyageurs à l'égard de sa solidité. C'est maintenant un pont de pierre qui est parfois gardé par de jeunes gens habitant Valplume et craignant la présence de Magiciens Rouges ou de Cyricistes. Si un tel individu venait à être aperçu, les jeunes gens se dirigeraient alors dans les collines pour aller chercher de l'aide. Les habitants de Valplume savent que les prêtres de Cyric considèrent le pont comme un site sacré, mais peu de personnes savent pourquoi (le dieu du meurtre tua Leira, l'ancienne déesse des illusions, à cet endroit). Les prêtres de Cyric visitent le pont pour y prier et y conduire des sacrifices appropriés.

Temple sous les chutes : en fonction de l'individu à qui vous posez la question, les grottes secrètes situées sous les eaux et les rochers des Chutes

de la plume sont soient des histoires destinées à divertir les enfants et les aventuriers crédules ou les repaires bien réels de membres appartenant à un culte, de contrebandiers ou de hors-la-loi possédant des talents magiques. Certains des habitants parlent de ce « temple sous les chutes » en utilisant un ton solennel pour plaisanter, ce que d'autres ne trouvent pas très amusant.

Tour de Cholandrothipe : le magicien Cholandrothipe détenait de puissants sorts qui lui permettaient de réduire la taille de bateaux entiers et de leur faire traverser les Chutes de la plume sans devoir transporter leurs cargaisons par portage. Il y a de cela quelques années, les Magiciens Rouges de Thay assassinèrent Cholandrothipe, certainement parce qu'il avait refusé de partager ses sorts ou qu'ils avaient voulu mettre la main sur les trésors accumulés dans sa tour.

Des Thayens pénétrèrent dans la fine tour située non loin des Chutes de la plume, mais des gardiens et des pièges magiques les firent s'enfuir. Depuis ce jour, les aventuriers qui sont rentrés dans la tour ont rapporté qu'il existait de nombreux passages souterrains et de sinistres laboratoires, indiquant ainsi que Cholandrothipe était bien moins bienveillant que ne l'avaient pensé les habitants de Valplume.

Histoire de la région

Comme Valbrume, Valplume a mené une existence plutôt tranquille. Tandis que Valbrume a réussi à éviter l'occupation de forces hostiles, la chance de Valplume s'est résumée à sortir de tels épisodes relativement indemne. Lorsque Lashan de Valbalafre a conquis Valplume, ses habitants ont gardé un profil bas durant des mois et compté sur leurs amitiés soigneusement cultivées avec les autres Valiens pour obtenir du secours. Tant que les habitants de Valplume demeurent généreux avec leurs voisins et restent des membres fiables du Conseil des Vaux, leurs innombrables liens familiaux avec les vaux militairement plus forts seront peut-être suffisants pour empêcher qu'ils ne soient envahis par une puissance comme la Sembie.

Rumeurs et intrigues

Valplume est rarement la proie de monstres et il y a peu de bandits ou de brigands sur ses terres – il n'y a pas suffisamment de refuges pour que de tels groupes de prédateurs puissent se cacher.

Le prix de la liberté : un magicien sembien cherche des appuis pour la création d'un nouveau portage renforcé magiquement au niveau des Chutes de la plume. Il a tenté maintes fois de réunir une Rencontre du val pour débattre du financement et de la construction d'un tel projet. Malheureusement, ce prétendu Sembien est un esclavagiste zhent qui désire attirer aux Chutes de la plume un maximum d'habitants de ce val. Lorsqu'il parviendra à réunir une Rencontre du val, il projette de faire venir plusieurs groupes d'esclavagistes à travers des *portails* et des tunnels de l'Outreterre, puis enlever des centaines d'habitants de Valplume de leurs terres relativement peu défendues.

valprofond

Capitale : Hautelune
Population : 50 239 (humains 70%, demi-elfes 20%, elfes 9%)
Gouvernement : république, élection d'un seigneur
Religions : Corellon Larethian, Oghma
Importations : coton, laine, produits manufacturés de choix, soie, textiles
Exportations : bois, fourrures, viande

Situé le long de la route disputée par le Cormyr et la Sembie, Valprofond aurait pu suivre la voie de l'épée, la voie militaire choisie par Valarchen et Valbalafre. Bien que ses habitants soient prêts à prendre les armes et que l'art du combat ne soit pas inconnu de ses dirigeants, Valprofond a évité l'obsession de conquête de Valbalafre et la préoccupation de puissance de Valarchen. Valprofond reste en fait fidèle à sa vision fondatrice : le Pacte des Vaux signé avec les elfes de Cormanthor, dans lequel les Valiens se considèrent comme les invités des elfes et les gardiens conjoints des puissants arbres de la forêt.

Les autres Valiens et même quelques elfes surnomment souvent Valprofond le « val des arbres ». Contrairement aux fermiers des autres vaux qui prospèrent à travers l'abattage des forêts, les habitants de Valprofond le pratiquent uniquement pour entretenir le manteau de végétation verdoyant et touffu du pays. Les bois des zones occupées par les humains de Valprofond sont aussi bien entretenus que les fermes de Valplume. L'agriculture attentive et l'attention portée aux haies, aux bois, au gibier et aux riches ruisseaux et rivières du val ont transformé le val en un véritable jardin forestier.

Vie et société

De tous les Valiens, les habitants de Valprofond sont probablement les plus tolérants et les plus simples dans leur accueil. Ils ont tendance à juger les individus sur leurs actions plutôt que sur leurs paroles ou leur apparence : les aventuriers qui s'y présentent en toute honnêteté peuvent donc se faire de bons amis à Valprofond. D'un autre côté, les aventuriers qui fabulent ou qui persistent à abattre les arbres ou à chasser inutilement dans les bois découvriront que les habitants de Valprofond sont tolérants car ils ont confiance dans leur capacité à traiter avec les individus qu'ils considèrent comme des menaces. Un nombre important d'habitants de Valprofond appartient à la milice locale.

La majorité des aventuriers originaires de Valprofond choisit la voie du rôdeur et même les membres humains de la milice sont compétents dans leur capacité à se déplacer silencieusement dans leurs bois natals. Les membres non humains de la milice regroupent des archers elfes originaires de la Colline de Hautelune et des ensorceleurs rôdeurs de Brisétoile.

Caractéristiques géographiques principales

Plus que n'importe quel autre val, Valprofond est véritablement lové autour et à l'intérieur de la forêt de Cormanthor elle-même. Les habitants de Valprofond vivent dans l'ombre des arbres et dans la végétation réduite située à la lisière de la grande forêt.

Corne sanglante : se dressant au-dessus des ruines du val disparu de Valsessren, telle une grande dent rouge, cette montagne saisissante est actuellement la résidence d'une jeune adulte dragonne rouge nommée Thraxata. La malchance veut que Valprofond soit le val le plus proche de son repaire. Thraxata chasse généralement au sud et à l'ouest en direction du Cormyr, mais elle a également déjà pillé et détruit plusieurs caravanes empruntant la Voie de l'Est. La dragonne devient plus agressive au fur et à mesure que grandissent sa force et ses pouvoirs.

Lac Eredruie : ce lac splendide et charmant est la source de la rivière Glaemril. Les résidents de Valprofond, en particulier les elfes de la lune de Brisétoile qui protègent ses eaux des intrus potentiels, considèrent ce grand étang comme un lac en raison de ses pouvoirs surnaturels. Cet endroit est considéré comme sacré par la divinité elfique Labelas Enoreth. L'eau du lac agit comme le sort de *soins légers* (sous forme de potions) pour les elfes et les demi-elfes. La puissance des eaux de ce lac perdure une journée entière après que l'eau ait été retirée du lac, bien qu'un individu ne puisse jamais bénéficier de plus de trois breuvages en une dizaine – en boire davantage ne produit aucun effet supplémentaire.

Rivières Glaemril et Vinasse : Valprofond est constitué des terres autour de ces cours d'eau et ces rivières. Ces deux rivières aux eaux rapides abritent de nombreux saumons qui nourrissent les créatures de la forêt et les habitants de Hautelune. Un étranger pêchant plus d'un saumon pour son repas est considéré comme un bandit.

Sites importants

Des colonies humaines sont éparpillées le long de la route baptisée la Voie de l'Est, depuis les Collines de Glaun jusqu'aux quasi-frontières de l'ancien Valsessren. Le cœur de cette communauté est toutefois situé dans les forêts et les clairières bordant les deux côtés de la route.

Brisétoile (village, 701 habitants) : situé au sud du Lac Eredruie, le village des elfes de la lune de Brisétoile choisit de vivre les années de la Retraite en consolidant ses liens avec Valprofond plutôt que de rejoindre

la proche communauté de Sembreloge qui avait juré allégeance à la Cour elfique. La Retraite ayant aujourd'hui pris fin, Brisétoile est l'une des plus grandes communautés elfes vivant encore à Cormanthor. Brisétoile fournit une compagnie d'archers à la milice de Valprofond et effectue de nombreuses patrouilles pour chasser les éclaireurs et les pillards drows.

Colline de Hautelune (village, 818 habitants) : comme les habitants de Brisétoile, les elfes de ce village se trouvant à quelques lieues au nord-est du Lac Eredruie servent dans les Lames de Valprofond, la milice non officielle et rarement réunie de ce val. Les elfes de la Colline de Hautelune sont plus distants que les elfes de Brisétoile. Les aventuriers ne sont pas les bienvenus dans ce village et s'ils pensent s'y rendre ils devront pratiquer l'art d'éviter les flèches.

Feuilles de la connaissance : s'élevant encore plus haut que la Tour du lever de lune du seigneur Ulath, ce temple de Hautelune dédié à Oghma abrite une des meilleures bibliothèques de tout Faerûn. La bibliothèque du temple s'est désintéressée des ouvrages liés à la magie en faveur de sujets étrangers à l'Art. La collection d'ouvrages du temple a donc pu s'agrandir sans trop souffrir de l'attention de magiciens trop curieux.

Les étrangers peuvent consulter les ouvrages au prix de 15 pièces d'or par livre – le prix est assez élevé mais l'affaire est plutôt bonne car la bibliothèque possède un index remarquable établi par la vision unique de son grand prêtre, Danali l'indexeur (humain LB, Prê9 d'Oghma). Ainsi, un chercheur peut généralement facilement identifier l'ouvrage ou les ouvrages dont il a besoin, et cela sans devoir payer pour consulter des volumes qui ne possèdent pas les informations recherchées. Les prêtres et les initiés d'Oghma ne payent que 1 pièce d'or par ouvrage, un prix ne s'appliquant que pour eux et non pas pour leurs amis chercheurs.

Hautelune (ville importante, 3 505 habitants) : deuxième ville derrière Lunargent située dans le nord lointain, Hautelune est un modèle d'intégration des races humaines, elfiques et demi-elfiques de Faerûn. La cité n'a que trois cents ans d'existence et elle se développe encore aujourd'hui. Avant l'arrivée des drows de Vhaeraun, les projets d'expansion des murs de la cité s'enlisaient en raison d'un manque d'intérêt de préparatifs militaires visant à protéger la ville d'attaques ennemies potentielles. Les drows du clan Auzkovyn hantant aujourd'hui les frontières sud de Cormanthor, l'expansion et la fortification des murs de Hautelune avancent à grands pas.

Sombre faille : située au nord de la rivière Glaemril et dans des profondeurs sylvestres que seuls les elfes peuvent découvrir, la Sombre faille est une longue et noire faille déchirant le sol de la forêt, entourée d'arbres calcinés et difformes. Pour autant que la Cour elfique et les magiciens des Vaux puissent le vérifier, la faille était autrefois la prison d'une divinité de la pourriture et de la corruption. Ils ne savent pas si cette puissance était l'une des premières formes du dieu Moander aujourd'hui disparu ou celle d'un autre être malfaisant. Ils ne savent pas non plus si cet être y est toujours prisonnier car personne n'a osé descendre dans les ténèbres surnaturelles lovées entre les deux flancs escarpés de la faille.

Par contre, ils sont certains que la faille est un véritable aimant pour les esprits maléfiques et les dieux mauvais. Les créatures sylvestres et les animaux magiques qui s'égarent dans cette zone sont frappés de folie et quelquefois poussés à entrer dans des rages dévastatrices. Les prêtres de Cyric, le Prince des Mensonges, se délectent des énergies tourbillonnant autour de la faille. Ils visitent la Sombre faille pour se donner – en quelque sorte – des forces, mais il ne reste jamais bien longtemps. Même les drows vénérant Vhaeraun évitent la Sombre faille.

Tour de Rhauntides : jusqu'en 1371 CV, cette petite tour hexagonale située au sommet de la Colline aux sorts de Hautelune était la résidence du Sage de Valprofond, le magicien renommé Rhauntides. Il est mort de vieillesse et a légué ses possessions à Theremen Ulath (mâle demi-elfe de la lune NB, Gue7), le seigneur de Hautelune. Ulath les a déménagées jusque dans la Tour du lever de lune. Shaunil Tharm, l'apprentie de Rhauntides, a pris la *ceinture des étoiles* du magicien et est partie pour effectuer une mission secrète. Personne ne l'a revue depuis.

À la surprise générale, Rhauntides légua la tour elle-même à une dynamique moine aquafondiene avec laquelle il se lia d'amitié lorsque celle-ci traversa Valprofond comme aventurière. La moine en question, Teesha Than (humaine LB, Moi11/Exp1), a initié la création d'un petit monastère dans la Tour de Rhauntides. C'est le premier monastère de l'Ordre ancien à s'installer dans les Vaux. Les gens du cru furent tout d'abord méfiants, mais ils réalisent maintenant que les moines s'entraînant aux côtés de Teesha sont de bons voisins.

Tour du lever de lune : les murs noirs de la forteresse du seigneur Theremen Ulath ornent la petite colline s'élevant au centre des murs de Hautelune. Forteresse n'ayant jamais eu à repousser d'attaque sérieuse, elle est davantage réputée pour la bonne humeur de son seigneur, les merveilles architecturales de ses salles intérieures et les plaisirs offerts par ses banquets splendides que pour sa puissance martiale.

C'est précisément ce que désire Ulath. Endormis par les histoires courant sur les merveilles de la tour (des plantes suspendues dans un atrium ouvert aux étoiles mais néanmoins protégé de la pluie battante, ainsi qu'une carte remarquable des Vaux gravée dans une grande table en bois trônant dans la salle des étoiles filantes), les attaquants pourraient sous-estimer les défenses de la forteresse. Elle fut construite en 1022 CV par le héros demi-elfe Aglauntaras et abrite des défenses et des armes cachées, la majeure partie d'entre elles étant de nature non magique.

Histoire de la région

Valprofond fut fondé par l'ensorceleuse demi-elfe Imryll Eluarshee. Surnommée la Princesse pensive, Imryll créa une société dans laquelle les humains, les demi-elfes et les elfes purent se réunir autour d'une vision commune reposant sur les coutumes elfiques et le savoir lié à la vie dans la grande forêt en évitant de la détruire selon les habitudes humaines.

La relation de Valprofond avec les elfes et la Cour elfique a toujours été cordiale et s'est améliorée avec les siècles. Les individus du val qui possèdent des ancêtres demi-elfes en sont fiers. Même lors de l'apogée de la Retraite, Ulath et les autres demi-elfes et humains de Valprofond continuèrent de maintenir d'excellentes relations avec les communautés elfiques de Brisétoile et de la Colline de Hautelune.

À la différence des autres dirigeants valiens possédant des sentiments mitigés à l'égard de la fin de la Retraite, le seigneur Ulath accueille chaleureusement les elfes qui désirent s'installer à Valprofond ou combattre les drows vénérant Vhaeraun et les chasser de leurs résidences ancestrales de Cormanthor. Ulath accueille même les drows fidèles d'Eilistraée car il juge qu'ils possèdent un accès de choix à la magie capable de repousser les serviteurs de Vhaeraun et de Lolth.

L'accès à une puissante magie est devenu l'un des principaux soucis d'Ulath depuis la mort de son fidèle conseiller, le magicien Rhauntides. Les magiciens talentueux et sages peuvent trouver un emploi auprès de Ulath qui continue à chercher le successeur de Rhauntides.

Rumeurs et intrigues

Comme d'autres nombreux vaux pacifiques, Valprofond est aujourd'hui menacé par un ennemi dangereux et déterminé. La partie sud-ouest de la forêt a conservé la plus importante population d'elfes depuis la Retraite, mais le clan Auzkovyn considère Valprofond et ses alliés elfiques comme son plus grand obstacle au contrôle de la forêt.

Le Roi-Tonnerre : vivant à l'intérieur d'une noire forteresse, dans les montagnes au sud de la Passe du tonnerre, le Roi-Tonnerre, un géant des nuages ensorceleur d'alignement chaotique mauvais, dirige plusieurs groupes d'ogres et de nombreuses tribus gobelines. Le Roi-Tonnerre a exigé des habitants de Hautelune le paiement d'un tribut en contrepartie duquel il ne ravagerait pas les terres situées entre le fleuve Arkhen et la Voie de l'Est. Malgré les efforts entrepris pour renforcer les murs de Hautelune, le seigneur Ulath ne possède ni les moyens financiers ni le désir de payer ce tribut. Il ne possède également pas suffisamment de guerriers de réserve pour protéger la ville d'une attaque provenant des montagnes.

Un ou deux groupes d'aventuriers expérimentés pourraient suffire pour repousser toute force que le Roi-Tonnerre enverrait à Valprofond. Des aventuriers déterminés et puissants pourraient même éliminer le problème en frappant directement le Roi-Tonnerre avant que ce dernier ne réunisse une armée de gobelins et d'ogres vouée à sa cause.

Les vieux empires

Héritiers d'un royaume déchu qui défia les cieux, le peuple des Vieux Empires fut convoqué sur Faerûn il y a un millénaire de cela et réduit à l'esclavage par des magiciens. Avec l'aide de leurs dieux étrangers, les esclaves se libérèrent et créèrent ces terres qu'on appelle à présent Chessenta, la Mulhorande et Unther. Ces pays prirent du pouvoir il y a mille ans et déclinent depuis, perdant leurs vastes territoires au profit de jeunes royaumes plus vigoureux.

Résistants aux changements et hostiles envers les visiteurs depuis des siècles, les Vieux Empires ont été forcés de participer activement au destin de Faerûn et pourraient reprendre un place importante dans la politique et la culture faerûniennes.

chessenta

Capitale : Cimbar (théoriquement)
Population : 3 386 880 (humains 82%, halfelins 6%, nains 5%, demi-orques 4%, hommes-lézards 2%)
Gouvernement : variable suivant les cités (dictature militaire, théocratie, monarchie)
Religions : Anhur, Assuran (vieux nom de Hoar), Azouth, Cavalière Rouge, Lathandre, Tchazzar (un des aspects de Tiamat), Waukyne
Importations : armes magiques, chevaux, esclaves, fromage, mercenaires, parfums, porcs, verre,
Exportations : argent, armes, art, bétail, esclaves (vers Thay), fer de qualité, huile d'olive, or, raisin, statues, vin
Alignement : N, CB, LN

Ce groupe de villes considéré comme une seule nation par le reste de Faerûn, est en fait tout sauf uni. Les cités se font la guerre les unes les autres à propos de vieux affronts, de philosophies divergentes ou de systèmes économiques différents. Les aventuriers et les compagnies de mercenaires ont la belle vie ici, embauchés par divers gouvernements pour participer à des attaques furtives, planifier des stratégies ou organiser des protections. La culture de Chessenta est empreinte du concept de conflit physique. Les héros de guerre sont hautement estimés. Cette nation est amicale avec les nains et les demi-orques mais mal à l'aise avec les elfes. Les Chessentiens apprécient l'art et sont de grands admirateurs du théâtre. En nombre, la profession de barde vient donc juste après celle de guerrier.

Vie et société

Les Chessentiens sont passionnés et vivent chaque jour le plus pleinement possible. Vus par des observateurs extérieurs comme un peuple de soiffards et de tapageurs, ils festoient et guerroient souvent, mais ne font jamais quelque chose à moitié. Leurs compétitions sportives sont connues et particulièrement la lutte. Presque tous ses citoyens ont des notions de combat.

La majorité des dirigeants de Chessenta sont des soldats à la retraite. Le titre de héros de guerre est l'un des plus grands honneurs qu'une personne puisse recevoir. Au terme d'une bataille, on a rarement plus d'un seul individu pour gagner un tel qualificatif. Cette dévotion pour la guerre va comme un gant aux Chessentiens, puisque leur nation n'a prospéré qu'au travers de conflits avec des cités rivales.

Les Chessentiens pratiquent l'esclavage même si cela reste moins répandu qu'en Unther et en Mulhorande. Contrairement à ces pays, un propriétaire d'esclave peut rendre la liberté à son serviteur, le plus souvent au terme d'un travail exceptionnel. Les esclaves sont maintenus dans l'illettrisme à l'exception de ceux de Cimbar. La classe moyenne de Chessenta (la plus importante) contrôle la masse monétaire du pays. Le gouvernement encourage la prospérité pour tous, donc les taxes sur le revenu restent hautes.

Caractéristiques géographiques principales

Chessenta occupe un plateau, une plaine fertile entourant la grande Baie de Chessenta, dans le sud-ouest de la Mer des étoiles déchues. Des montagnes escarpées et des hautes terres accidentées délimitent les frontières orientale, australe et occidentale.

Marais d'Adder : des serpents mortels, des rats-garous et des crocodiles-garous habitent dans ce dangereux marais. Les crocodiles-garous ont une ville à demi-engloutie dans la baie et les deux races de lycanthropes se mènent une guerre incessante.

Mer Akana : ce lac est riche en poisson et habité par des vodyanois (des ombres des roches aquatiques). Il y a au moins un vaisseau pirate sur le lac et de petites tribus d'hommes-lézards parsèment la rive. La péninsule entre la partie sud et la partie ouest est connue sous le nom d'Akanal, l'une des terres cultivables parmi les plus riches de tout Faerûn.

Montagnes des chasseurs célestes : cette chaîne est plutôt composée de collines. Habitée par des bandits dans sa partie orientale, des trolls, des duergars dans sa partie occidentale, des ptéranodons un peu partout, elle cache les ruines d'une civilisation aarakocra qui a lutté jusqu'à l'extinction de ses forces contre des bandes de mercenaires.

Pics Akana : comprenant les plus hauts pics de Chessenta, cette chaîne est connue pour la féroce tribu de la Pointe enflammée qui compte au moins dix milles orques logeant dans une immense mine naine abandonnée. Les mines de fer de Chessenta sont dans une zone plus sécurisée.

Threskel : au sud du volcan éteint connu sous le nom de Mont Thulbane, et au nord des Montagnes des chasseurs célestes, la terre quasi sauvage de Threskel est revendiquée à la fois par Chessenta et Unther. Elle n'appartient réellement ni à l'un ni à l'autre. Un très vieux dragon vert vampire nommé Jaxanaedegor niche quelque part dans le Mont Thulbane et revendique les désolations de Threskel comme son royaume, même s'il ne peut supporter la lumière du jour.

Sites importants

Chessenta est déchirée entre trois factions ou alliances majeures : Akanax, Cimbar et Soorenar. Les autres cités dans leur majorité ont prêté allégeance à l'une de ces trois dernières, pourtant il en est qui restent neutres.

Airspur (cité, 22 282 habitants) : la population de ce puissant port de commerce a la particularité d'être composée à 30% de demi-orques. Il y a plusieurs années, Airspur a adopté une attitude agressive envers Cimbar et depuis elle recompose ses forces et cherche un nouvel ennemi. Elle est dirigée par un conseil militaire mené par Khrulis (mâle demi-orque N, Gue8), un personnage ingénieux, pragmatique et ambitieux.

Akanax (cité, 24 632 habitants) : cette ville fonctionne comme un camp militaire. Les citoyens mâles sont conscrits dans l'armé ou exécutés pour désertion. Les étrangers sont tout juste tolérés ici et regardés avec suspicion. Aucune compagnie de mercenaires n'est autorisée dans son enceinte. Akanax a été en guerre avec Luthcheq durant de nombreuses années et s'est alliée avec Cimbar contre Soorenar. Le roi Hippartes (humain LN, Gue19) est un tyran mais est considéré comme un soldat d'expérience par ses sujets. On ne compte pas parmi la population l'armée qui campe autour des murs et qui comprend cinquante mille hommes d'arme.

Cimbar (métropole, 110 843 habitants) : il y a quelques centaines d'années, Tchazzar choisit Cimbar comme centre de son très éphémère empire chessentien. Cimbar est la capitale traditionnelle de Chessenta, même si cela n'a été vrai que pendant une courte période de l'histoire. La ville encourage les arts, la philosophie et la musique dans sa population et est connue pour ses collèges de penseurs et d'artistes. Cimbar se vante d'avoir la deuxième plus grande armada de la partie orientale de la Mer des étoiles déchues (après Thay). Cette flotte bataille fréquemment contre les villes de la côte nord.

Le collège de sorcellerie de Cimbar est en cours de reconstruction depuis sa destruction en 1370 CV suite à un puissant rituel impliquant un artefact maléfique de la Toile d'Ombre. Il n'y a pas longtemps, le sceptanar en place a été délogé par Aeron Morieth (mâle demi-elfe N, Mag13/Aom3) qui a tenu ce rôle pendant quelques mois avant de désigner la noble Melissanda d'Arrabar (humaine LB, Mag7) pour le remplacer. Aeron réside à présent dans les Bois de Maerch, une petite forêt entre les Montagnes fumantes et les Pics d'Adder le long de la Rivière sinueuse.

Luthcheq (métropole, 61 580 habitants) : aussi connue sous le nom de cité de la folie, Luthcheq est dirigé par la famille Karanok, qui pratique dans son ensemble le culte de l'Entropie (une *sphère d'annihilation* géante qu'ils prennent pour une divinité), un groupuscule qui désire détruire toute magie. Les membres de la famille Karanok, et particulièrement l'actuel gouvernant, Maelos (humain LM, Nob18), espèrent que les fragiles alliances chessentiennes vont se détruire les unes les autres et *qu'ils* pourront ainsi prendre le contrôle. Aucune compagnie de mercenaires n'est autorisée ici.

Luthcheq n'aime pas les pratiquants de l'Art. Les ensorceleurs et les magiciens connus risquent de terminer sur un bûcher. Les elfes (considérés comme des créatures magiques) et les nains (considérés comme des magiciens de la terre) sont pareillement persécutés, comme tous ceux qui sont associés à ce tabou local.

Soorenar (métropole, 73 896 habitants) : cette cité portuaire belliqueuse est associée à Airspur et Luthcheq contre Cimbar. Son gouvernement est composé des représentants des trois plus puissantes familles de la ville. Ils remportent généralement la victoire à grand renfort d'argent et de puissants magiciens (ce qui les met parfois en porte-à-faux avec Luthcheq).

Histoire de la région

Les Chessentiens ont passé des siècles d'insoumission sous la coupe d'Unther pendant le zénith de cet empire. Ils furent de plus en plus mal à l'aise face à la décadence et les oppressions religieuses de leurs maîtres, pour finalement se rebeller, conduits par un héros de guerre du nom de Tchazzar. En réalité un dragon rouge métamorphosé en humain, Tchazzar, tenta de soumettre Unther pendant presque un siècle.

Même si les cités-états de Chessenta jurèrent fidélité à un monarque central, chacune avait sa propre idée de qui devait être ce monarque. Depuis Chessenta a été secouée par les guerres entre les cités-états pour déterminer qui aurait la suprématie. Cet état de guerre larvé a engendré une nation de guerriers entraînés et une dépendance vis-à-vis des mercenaires étrangers et des aventuriers prêts à faire le sale boulot. Chessenta se lance dans le commerce maritime avec les autres nations mais ne montre aucun signe d'une proche et nouvelle unification.

Rumeurs et intrigues

Les aventures en Chessenta impliquent souvent d'aider une cité dans son combat contre une autre.

L'éruption : une éruption dans les Montagnes fumantes provoque une pluie de cendres brûlantes sur cent soixante kilomètres à la ronde. L'explosion a surtout chassé des monstres de la chaîne, les repoussant le plus souvent vers le nord. Dans cette horde, on trouve de jeunes dragons, des kir-lanans, des magiciens en exil et des liches en décomposition. Les dirigeants des cités du sud cherchent à recruter des mercenaires et des aventuriers pour régler le problème avant que les créatures n'arrivent dans les régions civilisées.

La Mulhorande

Capitale : Skuld
Population : 5 339 520 (humains 95%, demi-orques 2%, planaires 2%)
Gouvernement : théocratie
Religions : Cavalière Rouge, Gond, Mask, Mystra, panthéon mulhorandi
Import : bois précieux, encens, épices, esclaves (de Thay), fer, parfums
Export : ale, bière, granite, livres de sorts vierges, papier, pierres précieuses
Alignements : LN, LB, LM

Un des seuls anciens empires ayant survécu jusqu'à nos jours. Pendant des millénaires, la Mulhorande a été gouvernée par les manifestations physiques de ses divinités. Le pouvoir est maintenant détenu par les descendants mortels de ces divinités. La Mulhorande a entrepris de se transformer et de s'adapter au reste du monde, s'ouvrant au commerce et aux idées des autres.

Avec la disparition du gouvernement d'Unther, la Mulhorande a conquis la plupart des territoires de ses rivaux historiques et pourrait entreprendre de reconstruire son empire. Elle est encore impopulaire dans certains pays de l'Ouest car elle accepte l'esclavage. La Mulhorande reste une terre exotique dotée de magies puissantes, de technologies anciennes et d'un clergé fort.

Vie et société

La Mulhorande a longtemps fonctionné sur un principe patriarcal, le fils aîné d'une famille héritant des deux tiers de ses biens, le deuxième du reste et les autres devant se débrouiller par eux-mêmes. Avec la disparition des manifestations divines et l'influence exercée par les mercenaires étrangers sur le pharaon Horustep III, les lois mulhorandi ont commencé à promouvoir l'égalité entre les sexes.

Les prêtres sont toujours les membres les plus respectés de la société. Une grande majorité d'entre eux descendent des incarnations physiques des divinités qu'ils servent. Les magiciens et les ensorceleurs sont également bien considérés. Ils consacrent leur temps à la recherche de magies nouvelles et à l'étude d'anciens artefacts.

Tchazzar

Sous la conduite du grand stratège Tchazzar, les chaotiques, les riches, les toujours agitées, cités-états regroupées sous le nom de Chessenta, furent unifiées pour la première et dernière fois. Son infatigable épée a forgé un empire.

Tchazzar a régné longtemps et bien, sa maîtrise des intrigues et son intérêt pour son peuple, ont amené ce dernier à un riche et grand âge d'or. Les Chessentiens sont énergiques, passionnés et vont toujours au bout des choses. Les fêtes comme les guerres sont des occupations fréquentes en Chessenta. Tchazzar en était le plus avide et un héros de guerre prenant de l'importance d'une victoire sur l'autre, entre deux débauches.

Quand des sahuagins harcelèrent les côtes de Chessenta en 1018 CV, Tchazzar chevaucha seul au nord, commandant à son armée : « Festoyez et prenez du bon temps pendant que j'aiguise encore ma lame ». Il ne fut jamais revu, sauf durant de fugaces apparitions qui eurent lieu simultanément dans les salles du trône et les salles du conseil des cités chessentienes. La vision était celle de Tchazzar se tenant sur un monticule de sahuagins lardés de coups, avec une épée sanglante dans la main et un sourire aux lèvres. « Sachez que j'ai gagné ma plus grande victoire » a-t-il déclaré. L'Invisible Guerrier ne fut plus jamais vu en Chessenta et son corps ne fut jamais retrouvé. Sans lui son empire s'effondra en moins de dix ans.

En leur temps, certains commencèrent à adorer le « Grand dragon rouge » Tchazzar comme un dieu. Malgré les ruines et les conflits qui ont suivi (et qui continuent encore aujourd'hui), le clergé du Grand dragon rouge dans les villes chessentienes de Cimbar et Soorenar continue à le vénérer. Les adorateurs de Tchazzar croient qu'il va revenir pour guider Chessenta vers un nouvel âge d'or. Son culte est fort dans cette partie de Faerûn mais inconnu ailleurs.

Certains sages disent que Tchazzar n'était pas un humain qui montait un dragon mais un véritable dragon rouge. Si on poursuit ce raisonnement, le dragon croyait qu'en prenant forme humaine, en unifiant et en dirigeant Chessenta pendant un temps et en disparaissant mystérieusement, un culte naîtrait pour le vénérer, lui prêtant des pouvoirs de dieu. Et il avait raison.

La religion occupe une place importante pour les Mulhorandi ; ils prient quatre fois par jour. Les prêtres dirigent le gouvernement, les temples et possèdent tous les esclaves (qui sont ensuite loués à d'autres). La classe sociale est également importante. Les bureaucrates (des gens d'importance) se rasent la tête et peignent des cercles sur leur front : un cercle pour les hommes libres, deux pour les magiciens et trois pour les prêtres. La classe moyenne est composée des artisans, ouvriers, marchands, mercenaires et scribes.

En dessous de la classe moyenne se trouvent les esclaves qui sont bien traités ; blesser un esclave est considéré comme du vandalisme sur une propriété du temple. Il est possible pour un esclave de s'élever au rang de bureaucrate s'il a reçu une éducation suffisante. Pour la plupart, les aventuriers ne sont guère mieux considérés que des pilleurs de tombes. Les non-humains sont rares en dehors des nains et gnomes dans les Montagnes des épées et des elfes et demi-elfes dans les Bois de Meth.

La principale source de dissensions parmi les citoyens est la rivalité entre les Églises d'Anhur et de Horus-Re. Anhur favorise le changement et les conflits alors que Horus-Re représente l'éternité et l'ordre perpétuel. Maintenant que la Mulhorande est à nouveau gouvernée par un mortel à part entière, la domination de Horus-Re s'amenuise. Des divinités du panthéon de Faerûn infiltrent la Mulhorande pendant que les dieux locaux étendent leur pouvoir au-delà de leur sol natal. La Mulhorande est également particulière pour sa technologie constituée de pompes alimentant l'irrigation. Cet aspect culturel a connu un déclin de plusieurs siècles mais revit aujourd'hui grâce aux prêtres de Thoth et de Gond.

Caractéristiques géographiques principales

La Mulhorande est un vaste royaume courant du lac salé d'Azulduth au travers des États satellites de Semphar et Murghôm jusqu'aux Terres de la Horde.

Mer d'Alambre : cette mer est largement peuplée de sahuagins en provenance de leur royaume sous-marin d'Aleaxtis dont on pense qu'il est situé dans le tiers le plus haut de la baie. La grande île abrite le Vaisseau des dieux, un volcan en activité et un refuge pour les pirates.

Montagnes de lamedragon : les Mulhorandi considèrent ces montagnes comme infranchissables à cause des nombreux sphinx, griffons et yrthaks y ayant établi leur repaire. Gestaniius le dracosire bleu est l'hôte le plus dangereux de ces montagnes.

Plaines de la poussière pourpre : cette région de sable vaguement magique est occupée par des vers pourpres et des nomades humains sur sa bordure ouest. Sous le sable se trouvent des accès à l'Outreterre. Les villes d'en dessous sont contrôlées par de cruels hommes-lézards. La plupart pensent que ces terres désolées sont indirectement issues des combats entre les divinités d'Unther et de Mulhorande.

Raurin, le Désert de poussière : cet endroit fut le centre de l'empire d'Imaskar. Les batailles de l'empire contre les Mulhorandi et les divinités d'Unther détruisirent leur pays natal et les survivants migrèrent à l'Ouest. Aujourd'hui, Raurin est une terre désolée de pierre, de sable et de poussière peuplée de dragons bruns, de dragons bleus et d'une poignée d'éfrits renégats. Le désert abrite aussi de nombreuses ruines et puissants artefacts ainsi qu'un grand temple dédié au dieu Seth.

Sites importants

Les chiffres de population donnés en dessous incluent les vingt mille soldats mulhorandi actuellement stationnés en Unther.

Gheldaneth (métropole, 172 243 habitants) : la deuxième ville du pays est un port en pleine expansion contrôlé par les prêtres de Thoth. Les bâtiments les plus hauts sont la grande université et l'école de magie. La majorité des objets magiques produits en Mulhorande sont faits ici.

Mishtan (grande ville, 6 459 habitants) : le temple d'Osiris, le dieu mulhorandi des morts, dirige cette ville. Mishtan tire son importance de sa proximité avec le Pays des morts, l'endroit ou étaient enterrés les pharaons et leur famille. Ce complexe de sépulture dans les Montagnes de lamedragon est continuellement en construction et le nombre d'ouvriers qui y travaillent est multiplié par dix dès l'arrivée du printemps. Des squelettes animés et des zombis protégent les sépultures de l'intérieur contre les pilleurs de tombes et autres profanateurs.

Neldorild (métropole, 86 121 habitants) : Neldorild est une ville de nobles fortunés et de riches retraités cherchant à échapper à la politique. La ville a moins de vingt ans et certaines parties sont encore en construction pour accueillir les nouveaux arrivants. Dirigée par l'Église de Nephtys, la ville est intolérante envers les brigands, le vol étant passible de mort.

Skuld (métropole, 204 538 habitants) : la plus ancienne des villes toujours habitées de Faerûn. Skuld fut fondée il y a plus de trente-cinq siècles. Ses habitants se vantent (à raison) qu'aucune armée d'envahisseurs n'a ouvert de brèche dans ses murailles. La partie de Skuld appelée La Cité des dieux est l'endroit occupé par les temples et les anciennes résidences des divinités mulhorandi incarnées. Sa grandeur est d'autant plus impressionnante si on la compare au reste de la ville, sordide. Les lois sont multiples et sévères et les taxes nombreuses et élevées même si celles sur les visiteurs non humains ont été largement abandonnées.

Histoire de la région

Il y a quatre mille ans, Imaskar fut victime d'une épidémie de peste qui décima sa population. Les seigneurs mages d'Imaskar ouvrirent deux grands *portails* vers un autre monde. Ils amenèrent cent mille personnes puis fermèrent le *portail* et scellèrent à jamais les liens avec ce monde. Les Imaskari réduirent en esclavage et oppressèrent ce peuple (les Mulans). Les esclaves offrirent d'innombrables prières à leurs dieux qui ne furent pas entendues à cause de la barrière dressée par Imaskar.

Grâce à l'intervention d'Ao, les divinités des esclaves purent envoyer de puissantes mais mortelles représentations d'elles-mêmes par des moyens détournés, contournant la barrière. Les dieux combattirent et défirent les Imaskari, avant d'installer leur peuple sur les terres à l'ouest. La Mulhorande et l'Unther étaient nés. Après des siècles de guerre, les divinités se mirent d'accord pour respecter leurs frontières communes et continuer la conquête des autres terres.

Neuf cents ans plus tard, un autre grand *portail* s'ouvrit vers un monde inconnu drainant d'innombrables hordes d'orques. Les humanoïdes attaquèrent les marches septentrionales de la Mulhorande et de l'Unther attirant les incarnations divines dans la bataille avec les ennemis barbares. En réponse, les prêtres orques invoquèrent des incarnations de leurs divinités et les morts furent nombreux dans chacun des camps. Enfin, les orques furent vaincus et s'enfuirent autre part en Toril.

Pendant les deux millénaires qui suivirent, les cités filles de Mulhorande prirent leur indépendance formant les nations de Murghôm, Semphar et Thay.

La Mulhorande vécut un lent déclin de plusieurs siècles jusqu'à la fin du Temps des Troubles quand Ao abattit la barrière imaskari, permettant aux incarnations divines de retrouver leur essence primaire. Gouvernée par un mortel à part entière pour la première fois de son histoire, la Mulhorande traversa une brève période de répression et de loi martiale. Puis le clergé, habitué depuis longtemps à diriger le pays ramena les choses à la normale.

Avec la mort de Gilgeam le Tyran, l'Unther perdit sa seule incarnation divine. Anhur, le dieu mulhorandi de la guerre pressait depuis longtemps le pharaon de prendre un rôle plus actif dans le monde et les changements en Unther étaient le catalyseur dont le jeune pharaon Horustep III (humain LB, Prê4/Pal6 de Horus-Re) avait besoin. Réalisant que le traité concernant la frontière conclu entre les divinités n'était plus valide avec la disparition de Gilgeam en Unther, il autorisa les prêtres d'Anhur à conduire une armée en Unther. Grandement aidée par les Épées dorées, une compagnie de mercenaires étrangère conduite par Kendera Dédacier (humaine LB, Pal11 de la Cavalière Rouge), l'armée mulhorandi marcha autour de la Mer d'Alambre et au nord jusqu'à la ville de Shussel. La majeure partie de l'Unther était conquise. La puissance militaire de la Mulhorande est aujourd'hui utilisée pour mettre fin aux révoltes d'esclaves et former les anciens esclaves d'Unther au service des temples mulhorandi.

De retour à Skuld, le pharaon s'est amouraché de la mercenaire Kendera dont la dévotion, les talents et l'expérience lui faisaient forte impression. En raison du stationnement des hommes valides à l'Ouest, la



Illustration de Sam Wood

Skuld

Mulhorande dut faire face à un manque en main d'œuvre dans tous les corps de métier. Sous l'influence de Kendera, Horustep III a fait passer une loi autorisant les femmes à exercer les mêmes métiers que les hommes. Il envisage de plus de réformer les lois sur l'héritage et de les rendre plus équitables pour tous les frères et sœurs.

La Mulhorande a maintenant étendu son territoire de près de moitié et le reste de l'Unther est à peine capable d'organiser une défense cohérente. Thay, Chessenta et d'autres nations voisines ont fait attention de traiter la Mulhorande avec attention. Les diplomates de nombreux pays se rendent en visite à Skuld avec l'espoir de rester dans les petits papiers du pharaon. Le reste de l'Unther tremble à la perspective d'une campagne pour l'année suivante mais les conseillers du pharaon lui suggèrent de ne pas s'étendre trop rapidement.

Rumeurs et intrigues

Le pouvoir mulhorandi repose sur trois piliers : le pharaon et son armée, les prêtres et les vastes possessions de leurs temples, les magiciens du pays. Les proches du pharaon n'apprécient ni les prêtres d'autres dieux qu'Anhur et Horus-Re, ni les mages. Les intrigues et machinations pour contrôler le jeune et agressif pharaon deviennent monnaie courante à Skuld.

Des voleurs dans la nuit : l'Église de Mask a profité de l'absence des forces mulhorandi pour effectuer quelques vols violents et peu discrets à Skuld. Les églises officielles se sont révélées incapables de poursuivre les responsables car certains des voleurs pouvaient se fondre dans les airs. Inconnu des mulhorandi, le rituel secret découvert par les Maîtres de l'ombre de Telflamme (voir la section consacrée à Thesk) a été révélé aux prêtres de Mask locaux. S'ils ne se font pas prendre très bientôt, tous les voleurs de la ville auront accès au rituel.

murghôm

Cet État semi-indépendant de la Mulhorande fit partie du grand empire. Il fournit à son parent de la nourriture en temps de famine et sa cavalerie en temps de guerre. Il est composé de villages fermiers semi-indépendants dirigés par un ancien appelé l'ataman. Les atamans ne se réunissent pour former un gouvernement qu'en temps de guerre. Les habitants de Murghôm sont connus pour leurs talents de cavaliers et de dresseurs ainsi que pour leurs batailles contre les ennemis historiques de Semphar et les non-vivants et autres monstres qui infestent la côte nord du Lac de Clairétoile.

semphar

Cet État satellite situé à l'est de Murghôm est une autre possession mulhorandi. La Mulhorande a beau dire que Semphar est son extrémité orientale, ce pays est entièrement souverain. Il est devenu riche par les échanges entre l'ouest de Faerûn et Kara-Tur. Il possède même sa propre école de magie. À part ça, Semphar est très comparable à Murghôm.

unther

Capitale : Messemprar (auparavant Unthalass)
Population : 4 263 840 (humains 94%, nains 3%, halfelins 2%)
Gouvernement : magocratie (auparavant théocratie directe)
Religions : Baine, Mystra, panthéon mulhorandi, Tempus (principalement par les mercenaires de Chessenta), Tiamat
Importations : armes, esclaves, mercenaires, nourriture
Exportations : céramiques, fer, huiles végétales, minéraux, or, sculptures, vêtements
Alignement : CN, CM, N

Autrefois un grand empire à l'instar de sa nation sœur, la Mulhorande, l'Unther tomba sous le joug de la cruelle incarnation du dieu Gilgeam. À la mort de ce dernier sous les griffes de Tiamat, l'Unther fut plongé dans le chaos. Les esclaves se rebellaient, les roturiers se réjouissaient de la mort du tyran, les prêtres de Gilgeam et les nobles luttaient pour maintenir l'ordre. Les armées de la Mulhorande prirent avantage de la situation, envahissant le sud de l'Unther et plaçant les zones conquises sous la loi martiale.

L'Unther est maintenant divisé entre ceux qui s'accrochent aux anciennes valeurs et ceux qui espèrent que le pharaon de Mulhorande les traitera mieux que leur ancien dirigeant. L'Unther est une terre d'opportunités où la force armée, la diplomatie, le subterfuge et les intrigues jouent un rôle pour la survie et le pouvoir.

Vie et société

Victime d'un tyran cruel, le peuple d'Unther s'est habitué sans s'y complaire à la rudesse et la misère. Alors que les nobles exaltés vivaient dans le luxe servis par des esclaves et financés par le trésor public, les roturiers payaient des impôts élevés. Les esclaves étaient si peu considérés que la punition pour le meurtre de l'un d'eux était le paiement d'une réparation à son propriétaire. Alors que le gouvernement épousait le pouvoir de la loi en Unther, ceux qui la faisaient respecter négligeaient souvent les droits des citoyens et cherchaient leur richesse et pouvoir personnels. Les esclaves travaillaient de longues heures pour peu de nourriture et étaient marqués au bras comme signe de leur servitude.

Avec la chute de Gilgeam, les basses classes espéraient une amélioration de leur sort mais l'arrivée de l'armée mulhorandi a compliqué les choses. L'armée est contrôlée par les prêtres d'Anhur, un dieu guerrier mais d'alignement bon, synonyme de grands changements pour le peuple d'Unther. Les abus contre le peuple conquis sont rares et rapidement punis. Quant aux esclaves, leurs conditions se sont sensiblement améliorés depuis qu'ils sont devenus la propriété des églises mulhorandi.

Les esclaves les plus capables ont reçu un entraînement rudimentaire aux armes avant d'être envoyés pour déloger les poches de résistance untherites, une vengeance qu'ils ont accompli efficacement. Désormais, les quelques cités libres d'Unther regardent leurs frères du sud et se demandent s'ils gagnent vraiment à continuer de servir leur patrie. Les armées mulhorandi contrôlant les champs fertiles de l'Unther, la famine les guette et leurs dirigeants sont pressés soit de trouver de la nourriture, soit de se rendre.

L'armée untherite, mal entraînée et sous-équipée, arbore des épées et des armures de plaques en bronze. Les gardes personnelles des nobles encore en vie sont mieux armées et bien plus impressionnantes sur le champ de bataille.

Caractéristiques géographiques principales

La Rivière des épées fut longtemps reconnue comme la frontière entre l'Unther et la Mulhorande mais il n'est pas évident de savoir quelle sera la nouvelle frontière quand les armées mulhorandi auront cessé d'avancer.

Bois de Meth : cette épaisse forêt fut autrefois le repaire de nombreux druides mais ils partirent ou moururent il y a une centaine d'années. Elle est maintenant l'habitat de petites tribus elfes et demi-elfes. Les Bois de Meth sont également occupés par des chimères et par un vieux dragon vert nommé Skuthosiin. Les légendes parlent d'une cité perdue des Turami dans la forêt datant peut-être de l'empire d'Imaskar.

Lac de Meth : cette étendue d'eau est très poissonneuse, ce dont profitent les plésiosaures qui en sont natifs. Les campements de bandits occupent la côte ouest. De nombreux réfugiés traversèrent les eaux à l'arrivée de l'armée mulhorandi. Certains furent capturés par les bandits et vendus comme esclaves, certains gagnèrent Chessenta et d'autres tentent de survivre sur le rivage.

Montagnes fumantes : l'extrémité ouest de cette chaîne possède des volcans en activité alors que ceux de l'est sont endormis. Le repaire de Guyanothaz le dragon rouge se trouve ici mais il n'a pas été vu depuis des siècles. Ces montagnes abritent également des pyrohydres et des salamandres.

Plaine des cendres noires : cette zone, au sud des Montagnes fumantes tire son nom de la poudre carbonique grise de ses volcans. Elle est habitée par des dragons bruns et des géants des pierres à la peau noire connus localement sous le nom de géants des cendres. Cet endroit n'est pas particulièrement fertile, n'a pas vraiment de sol à part la cendre et fut évité par l'armée mulhorandi.

Vertes contrées : le sol des Vertes contrées est amélioré magiquement et est habituellement à l'origine des trois quarts de la production de nourriture de l'Unther. La lande est habitée par des androsphinx et des sphinges qui attaquent parfois les fermes d'élevage. Les Vertes contrées ont été couvertes de boue par l'armée mulhorandi. Les envahisseurs devront donc faire un effort pour prévenir les risques de famine cette année.

Sites importants

Les chiffres de population n'incluent pas les quelques vingt mille soldats mulhorandi actuellement stationnés en Unther.

Messemprar (métropole, 98 776 habitants) : elle fut la plus grande ville d'Unther quand elle se trouvait sur la route navale marchande. Messemprar déclina quand les navires de commerce commencèrent à éviter la côte d'Unther et les taxes commerciales excessives imposées par Gilgeam. Une brève guerre civile survint à la suite d'une révolte contre les taxes qui avait conduit à une perte de contrôle des approvisionnements. Ce désordre cessa lorsque des magiciens appartenant à un groupe secrètement opposé à Gilgeam, les Mages du Nord, prirent le contrôle de la ville.

Messemprar a maintenant plus que doublé en taille avec les réfugiés d'autres cités d'Unther. Les Mages du Nord espéraient être libérés de Gilgeam mais ne s'attendaient pas à ce que leur libération soit suivie de l'attaque mulhorandi. Ils ont travaillé frénétiquement au renforcement des défenses de la cité et plaidé auprès du pharaon l'arrêt des hostilités. Les Mages du Nord ont des accords tacites avec des groupes d'aventuriers pour acheminer des vivres dans la cité.

Si quelqu'un peut se targuer d'être le dirigeant de la partie non conquise d'Unther en ce moment, cela pourrait être Isimud (humain NB, Mag15/Dév3 de Mystra), le chef des mages de Messemprar. Ses confrères forment un groupe belliqueux dont le pouvoir n'est que peu respecté par les nobles opportunistes réfugiés dans la ville.

Shussel (grande ville, 9 150 habitants) : il y a environ deux ans, toute la population a disparu en une seule nuit. La guerre avec la Mulhorande n'a rien à voir avec cette disparition. Le récit des survivants et de nombreuses divinations révèlent qu'un mystérieux brouillard est tombé sur la ville et s'y est étendu toute la nuit. Au matin, les neuf dixièmes de la population avaient disparu.

Les habitants qui n'étaient pas présents réclamèrent leur ville déserte dont des quartiers entiers étaient emplis de maisons vides. Les squatters et les bandits suivirent, profitant des maisons vides et des richesses abandonnées. Shussel était de toute façon en déclin avant les disparitions. Ses mines de fer sont épuisées et la surexploitation des champs du nord n'a laissé guère plus que des déserts. Shussel est aujourd'hui une garnison mulhorandi, son petit port, bien gardé, permet aux navires en provenance de Skuld de décharger du matériel, des vivres et des troupes fraîches.

Unthalass (métropole, 164 627 habitants) : en ses jours de gloire, c'était la plus grande ville de Faerûn. Depuis, elle a été inondée de nombreuses fois, attaquée par des pirates et presque complètement détruite par un combat entre Tiamat et Gilgeam pendant le Temps des Troubles. L'armée mulhorandi occupe la ville aujourd'hui vidée de la moitié de son ancienne population. Ceux qui restent étant sous la loi martiale (pour les hommes libres) ou réclamés par l'Église d'Anhur (pour les esclaves).

Les catacombes sont le refuge de monstres tels que des lamies ou des rats-garous avec une grande lamie régnant en reine. Les monstres

attendent leur heure depuis le début de l'occupation mulhorandi faisant des raids occasionnels à la surface comme ils le faisaient quand la cité était libre. Un temple secret de Tiamat se trouve sous la ville. Le centre ville, autrefois occupé par Gilgeam et ses prêtres a été pillé après la mort du dieu.

HISTOIRE DE LA RÉGION

L'histoire de l'Unther est fortement liée à celle de sa sœur la Mulhorande excepté que le peuple d'Unther a toujours eu des vues plus agressives et expansionnistes que ses voisins orientaux. Le territoire d'Unther incluait ce qui est maintenant Chessenta, Chondath et des villes de la côte sud d'Aglarond. Ses guerriers rudes et belliqueux étaient haïs par ceux qui étaient conquis. Le coût de ces conquêtes précipita l'Unther dans la faillite, obligeant ses dirigeants à élever les taxes à des niveaux absurdes.

Morceau par morceau, les colonies d'Unther se rebellèrent. Chessenta réussit à conquérir l'Unther et le dirigea comme un État vassal pendant presque un siècle. Avec la disparition du héros conquérant Tchazzar de Chessenta, l'Unther fut capable de se libérer et de se consacrer à son propre et cruel peuple. Le pays, qui avait réalisé de grandes avancées en sculpture, poésie et autres arts raffinés s'engagea dans la voie du déclin culturel et moral, suivant par la même la chute de Gilgeam dans la tyrannie et la démence.

Quand Gilgeam fut abattu par Tiamat, la Mulhorande vit une opportunité et franchit la frontière traditionnelle entre les nations, conquit les premières petites villes, l'arrière-pays et enfin la capitale et des villes au-delà.

Laissé avec moins d'un tiers du territoire qu'il contrôlait, il y a un an, l'Unther est au bord de l'agonie. Seule la pitié du pharaon de Mulhorande ou l'intervention de puissants agents extérieurs (comme les Magiciens Rouges, le Zhentarim ou l'Église de Tiamat) pourraient empêcher l'Unther de devenir un territoire du nouvel empire mulhorandi. Les Magiciens Rouges en particulier ne veulent pas que cela se produise et fournissent de l'argent et un soutien politique pour aider l'Unther à rester indépendant. L'Unther est inquiet quant au prix à payer pour cet appui mais beaucoup pensent que toute alternative est préférable à devenir sujets de la Mulhorande.

RUMEURS ET INTRIGUES

La guerre, la rébellion et le désordre ont laissé de vastes parties de l'Unther dans un état de quasi-anarchie.

Un homme sans dieu : Le bras droit assassin du dieu mort Gilgeam, le haut-seigneur Shuruppak (humain NM, Guc20/Rou3/Mag7) était l'Élu de Gilgeam et l'agent de son déplaisir souvent envoyé pour tuer un politicien ou dangereux opposant. Avec la disparition de sa divinité, Shuruppak perdit son statut d'Élu et devint un gredin, tuant quiconque le croisait ou qu'il percevait comme un ennemi d'Unther.

Les buts à long terme de Shuruppak sont inconnus mais l'Église de Tiamat aimerait s'adjuger ses services.

Il porte des robes noires et un masque rouge figurant un crâne sur la moitié supérieure de son visage. Ce fou a été un emblème de terreur pendant si longtemps sous le règne de Gilgeam qu'il se considère comme étant réellement « l'éventreur », un surnom qu'il a acquis au service de Gilgeam.

Un patriote secret : le chef bandit Furifax (mâle demi-elfe de lune LM, Gue15) est un adorateur de Tempus et un ancien esclave du palais. Il utilise ses agents pour acheminer des marchandises de contrebande et surveiller les généraux des armées. Il souhaitait être libéré du joug de Gilgeam mais pas tomber sous le pouvoir de qui que ce soit d'autre. Il est allié à l'Église de Tiamat mais réalise qu'elle a l'intention de prendre le pouvoir quand les Mulhorandi auront été chassés.



Ningal

NINGAL

Femelle genasi d'air, Gue4/Ens8/ Bard4 : FP 17 ; TA M (Extérieur)Outsider de taille moyenne ; DV 4d10+8 plus 8d4+16 plus 4d6+8 ; pv 92 ; Init +7 ; VD 9 ; CA 25 (contact 17, pris au dépourvu 22) ; Att *masse d'armes lourde de froid +2* (+14/+9/+4, 1d8+3 plus 1d6 de froid), *arc court de froid +2* (+16/+11/+6, 1d6+2 plus 1d6 froid, 20/x3) ; Part caractéristiques raciales de genasi d'air, musique de barde (4 fois par jour), savoir bardique (+8) ; AL NB ; JS Réf +13, Vig +12, Vol +17 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 17.

Compétences et dons : Acrobaties +10, Alchimie +9, Artisanat (fabrication d'armes) +11, Artisanat (fabrication d'armures) +11, Bluff +8, Concentration +12, Connaissance des sorts +14, Connaissances (histoire untherite) +7, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (religion) +7, Décryptage +7, Détection +6, Diplomatie +6, Équilibre +5, Équitation (cheval) +10, Escalade +8, Fouille +8, Intimidation +5, Natation +8, Psychologie +4, Renseignements +6, Représentation +6, Saut +10, Utilisation d'objets magiques +6 ; Création d'armes et armures magiques, Expertise du combat, Instruction profane (ensorceleur), Magie de guerre, Prestige (19), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de loin, Volonté de fer.

Particularités. Caractéristiques raciale de genasi d'air : bonus racial de +4 contre tous les sorts et autres effets basés sur l'air, *lévitation* (1 fois par jour comme un ensorceleur du niveau 5), vision nocturne. Musique de barde : contre-chants, encouragement, fascination.

Sorts de barde par jour : 3/3/1. DD de base = 13 + niveau du sort. Sorts connus : niveau 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, réparation, résistance* ; niveau 1 – *protection contre le Mal, soins légers, sommeil* ; niveau 2 – *soins modérés, suggestion.*

Sorts d'ensorceleur par jour : 6/7/7/6/3. DD de base = 13 + niveau du sort. Sorts connus : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection du poison, illumination, lumières dansantes, ouverture/fermeture, rayon de givre, signature magique, son imaginaire* ; niveau 1 – *arme magique, armure de mage, bouclier, coup au but, projectile magique* ; niveau 2 – *endurance, invisibilité, lumière du jour* ; niveau 3 – *éclair, vol* ; niveau 4 – *tempête de grêle.*

Possessions : arc court +2, arc court de froid +2, masse d'armes lourde de froid +2, anneau de protection +4, anneau de barrière mentale, 4 boucliers antiprojectiles +1*, 50 flèches de froid +1*, baguette de peau de pierre* (25 charges), *bracelets d'armure +8, 2 gants de rangement, casque de téléportation, cape de résistance +3.** Ningal n'utilise pas ces objets, elle les donne à ses suivants.

Faisant souvent référence à elle-même comme « la fille de la lune », Ningal est une mystérieuse untherite organisant actuellement une rébellion contre les envahisseurs mulhorandi. Elle fournit ses suivants en armes magiques et en boucliers (tous portant le symbole de Séluné) à utiliser contre les mulhorandi. Elle les protège par sa magie d'abjuration et les encourage dans leurs opérations de guérilla.

Ningal parle peu de ses origines mais sa nature genasi est évidente. Ses cheveux semblent toujours au vent et sa peau est froide au toucher même pendant les jours chauds. Ses suivants l'aiment sincèrement car elle leur donne de la force contre l'ennemi et soigne leurs blessures en cas de besoin.

La suivante la plus fidèle de Ningal est Jeardra d'Aglarond (femelle elfe de la lune NB, Pré9 de Séluné), qui est avec elle depuis plus d'un an. Jeardra est convaincue que Ningal a une grande destiné à vivre au service de Séluné et qu'elle pourrait finalement devenir une de ses Élues. Ningal elle-même ne réclame rien, préférant se concentrer sur la libération de son peuple par son pouvoir et sa foi en la Vierge de lune.

La genasi est considérée par les mulhorandi comme une exaltée et une rebelle dangereuse. Une récompense de dix mille pièces d'or est offerte pour sa capture. Elle a jusqu'ici échappé à ses poursuivants en choisissant avec prudence les endroits dans lesquels elle se rend et en faisant usage de son *casque de téléportation*. Les Mages du Nord aimeraient s'en faire une alliée mais Ningal reste très prudente à cause des espions et des assassins mulhorandi.

Au-delà de Faerûn

Même les plus sages des érudits de Château-Suif ne savent que très peu de choses de ce qui dort au-delà des royaumes de Faerûn. Parmi les héros, les explorateurs, les diplomates et les marchands qui ont voyagé dans ces contrées, rares sont ceux qui ont réellement visité plus d'une région par-delà les terres connues.

Kara-Tur

Les Terres de la Horde s'étirent sur des centaines et des centaines de kilomètres, à l'est des terres de Rashéménie et de Narfell. Plus oriental que l'orient, au-delà du levant, s'étend un vaste et merveilleux territoire de légende connu sous le nom de Kara-Tur. Des montagnes aussi hautes que le ciel, d'impénétrables jungles et de vastes prairies inhabitées, parcourues par les féroces tribus tuiganes se dressent entre les régions les plus orientales de Faerûn et les empires tentaculaires de Kara-Tur.

Kara-Tur est réputé pour sa soie, ses épices et son or : une région magnifique gouvernée par de hautains et cruels seigneurs de guerre. Les voyageurs évoquent, terrorisés, l'Empire Shou, un royaume de milliers de kilomètres de large, cerné d'une épaisse muraille. On dit qu'à Shou Lung, les toits des temples sont recouverts d'or et que l'empereur règne sur une cour composée de milliers de rois aux millions d'épées.

Depuis ces terres fantastiques, une seule route de commerce serpente en direction de l'ouest. La Voie dorée traverse les vastes étendues des Terres de la Horde, zigzague à travers la Rashéménie et Thesk pour finalement rejoindre la Mer intérieure au port de Telflamme. C'est là que la soie et les épices exotiques de Shou en provenance des îles de Wa parviennent à Faerûn, après un périple couvrant des milliers de kilomètres et durant de nombreux mois. La Voie dorée ne reste ouverte que grâce à la tolérance des Tuigans, qui quelquefois y prélèvent un tribut extravagant, quand ils ne ferment pas la route purement et simplement.

Maztica

Il y a dix ans, de courageux mercenaires au service d'Amn défièrent la Mer inviolée, navigant vers l'ouest pendant des semaines et des semaines jusqu'à atteindre une terre inexplorée au-delà du couchant : Maztica. Après avoir combattu les étranges guerriers que portait cette terre, ils établirent une tête de pont sur le continent occidental. Plusieurs compagnies marchandes d'envergure se concurrencent à présent pour exploiter les richesses de ce nouveau territoire. Les conséquences directes en sont un surcroit de commerce, de découvertes et d'échauffourées contre les hostiles Maztèques et les rivaux Faerûniens.

On en sait moins encore au sujet de Maztica que sur Kara-Tur. Cette terre est caractérisée par des barrières naturelles infranchissables et des centaines de cultures lointaines et isolées, dont la plupart sont ennemies les unes des autres. Chaque année, des volumes plus importants d'or, de pierres précieuses et de produits de l'agriculture très prisés comme la vanille et le café relient Faerûn en caraque amniene, un commerce unilatéral qui promet d'enrichir cette nation de manière inimaginable.

Zakhara

Le plus connu et le plus fréquemment visité des sous-continents voisins de Faerûn, Zakhara s'étend au-delà de la Grande mer au sud et à l'est. Les dhows zakhariens sont communs dans les ports d'Halruaa, de Nimbral, de Dambrath et de Luiren. Les marchands marins de ces terres rapportent qu'un désert criblé de merveilles inconnues et à la culture subtile se trouve seulement à quelques centaines de kilomètres par-delà la mer, au large des rives méridionales de Faerûn.

Les côtes zakhariennes sont infestées de corsaires particulièrement redoutables et nombreux. Ils exigent de lourds tributs et interdisent quelquefois complètement les traversées jusqu'aux terres exotiques du sud. Même lorsque la voie est libre, les voyageurs faerûniens ne sont pas toujours les bienvenus dans les discrètes cités de Zakhara.

Terre désertique ponctuée d'oasis luxuriantes et peuplée de puissants génies qui interviennent dans les affaires humaines, Zakhara forme une nation unifiée par une intense foi inspirant la piété, le zèle et l'honneur. Pourtant, les récits locaux parlent de cités hantées par des démons et d'ensorceleurs impies qui pratiquent une étrange magie.

La Mer de nuit

La dernière et plus fantastique des terres s'étendant au-delà de Faerûn est si proche que tous les Faerûniens l'ont entr'aperçue de loin. Au-dessus du ciel se trouve un royaume de dimension incroyable, la Mer de nuit, où les rivières d'étoiles et des mondes à la fois étranges et merveilleux étincellent de tous leurs feux dans l'obscurité.

Les récits sont nombreux qui racontent les péripéties de magiciens ayant tenté de s'élever au-dessus du ciel et d'explorer ses sombres confins, de princes régnant sur des châteaux de lumière argentée et d'esquifs elfes de cristal qui s'extraient en miroitant des mers occidentales et caracolent sur des océans plus vastes et plus incroyables encore lorsque le crépuscule tombe sur Toril. Sur une terre où les magiciens font voler les châteaux et les prêtres parviennent à des actes miraculeux à l'instar des dieux, les îles et les royaumes légendaires du ciel nocturne inspirent les imaginations les plus débridées et les plus étranges des rêves.

Séluné

La lune de Toril est connue sous le nom de Séluné. Grâce à de minutieuses observations et de constantes divinations, les sages ont découvert qu'elle tourne autour de Toril à une distance d'environ trente-deux mille kilomètres. Même si, dans le ciel, Séluné ne semble pas plus grosse qu'une main humaine, c'est un monde à part entière de plus de trois mille deux cents kilomètres de long.

Sa brillance est suffisante pour que, lorsqu'elle est pleine, les ombres qu'elle renvoie soient encore pâles. Un essaim de petites taches de lumière, les Larmes de Séluné, lui fait comme une traînée en arc de cercle dans le ciel. Les contes enfantins évoquent des pirates à bord de vaisseaux volants qui descendent des Larmes pour piller les terres en dessous, mais personne n'y croit sérieusement.

Éclipses

L'orbite que décrit Séluné autour de Toril se situe sur le même plan que celle de Toril autour de son soleil. Les éclipses solaires et lunaires sont donc fréquentes, quoique celles du soleil ne soient jamais annulaires (le pourtour du soleil n'est pas visible pendant toute la durée de l'événement) et presque jamais partielles, à cause de la largeur de l'ombre que projette Séluné sur Toril et inversement. Les habitants d'une nation donnée ne remarquent pas toujours la survenue de telles éclipses, car l'heure de lever et de coucher de Séluné varie en fonction du calendrier. Les éclipses solaires peuvent réveiller brièvement les êtres nocturnes, mais ils se rendorment aussi vite lorsque la lumière du jour revient.

Les phases de Séluné

Séluné est pleine à minuit très exactement, le premier Martel 1372 CV et tous les trente jours, dix heures et trente minutes qui suivent. Le laps de temps qui s'écoule entre chaque pleine lune représente techniquement un mois synodique, soit la période séparant une conjonction Soleil-Toril-Séluné de la prochaine. Séluné décrit exactement quarante-huit révolutions synodiques tous les quatre ans du calendrier de Toril.



Planisphère torilien

Ainsi, elle est pleine à minuit pile le premier jour de chaque année et présente la même phase à quatre ans d'intervalle.

L'une des festivités faerûnienes, la Fête de la lune, se tient à l'occasion d'une pleine lune prévue aux alentour de cette date ou à cette date précise. Du fait de la proximité de la période synodique de Séluné avec la longueur réelle d'un mois calendaire, Séluné est pleine aux alentours du premier jour de chaque mois ou lors des jours de festivités, à un ou deux jours près. Les festivités annuelles servent à redresser les inadéquations entre les mois synodique et calendaire, la Rencontre des boucliers apportant une correction nécessaire tous les quatre ans pour éviter que la pleine lune ne se présente de plus en plus tard dans le mois.

Les Larmes de Séluné

Les Larmes de Séluné forment un groupe de centaines de corps célestes minuscules mais brillants (des astéroïdes) qui tournent autour de Toril, dans le sillage de Séluné. Les Larmes sont des astéroïdes troyens typiques, c'est-à-dire qu'ils ne restent pas immobiles, mais décrivent une orbite autour d'un centre commun en spirale. Vues du dessus, les Larmes forment un très large disque de centaines d'objets célestes assortis, dont aucun n'a atteint une taille remarquable. Les Larmes apparaissent à l'œil nu comme des points brillants dans le ciel, à l'instar des étoiles, mais trop petits pour que leurs observateurs n'en distinguent la forme véritable.

Les orbites individuelles des Larmes ne suivent pas exactement le même plan que celle de Toril et de Séluné, mais elles en sont proches. Par conséquent, elles forment une sorte d'ellipse plate « d'étoiles » chatoyantes dans le ciel nocturne de Toril, faisant une traînée à soixante degrés derrière Séluné, le long de l'écliptique. Un humain moyen tendant le poing peut recouvrir entièrement l'image de Séluné ; les Larmes, toutefois, semblant balayer une zone du ciel nocturne de presque trois mains, les doigts écartés en largeur et d'environ trois doigts d'épaisseur, le bras tendu. Leur position relative les unes par rapport aux autres varie chaque nuit, tandis qu'elles progressent dans leur révolution autour de leur centre commun.

Les Larmes ne sont pas assez brillantes pour pouvoir être aperçues de jour, contrairement à Séluné. Bien qu'elles étincellent même en phase de nouvelle Séluné, elles ne sont pas toujours visibles dans le ciel la nuit, car elles observent également des périodes de lever et de coucher et peuvent donc très bien ne pas être en phase ascendante toute la nuit. La première Larme se lève ou se couche environ quatre heures après Séluné. Du fait de la longueur de l'essaim, il met environ trois heures à s'élever ou à disparaître tout entier. La puissance des rayons lumineux combinés des Larmes n'est pas suffisante pour projeter des ombres, la nuit.

Comme de Séluné, les sages pensent des Larmes qu'elles sont habitées, bien que très peu puissent véritablement deviner la nature de leurs occupants. Encore plus rares sont ceux qui s'y sont rendus en personne et qui ont pu rapporter ce qu'ils avaient vu.

Les Messagers de l'aube

Pendant des siècles, les astrologues ont observé l'apparition d'une ou deux étoiles particulièrement brillantes aux alentours du lever du soleil et immédiatement après son coucher. Anadia et Coliar sont quelquefois surnommés les Messagers de l'aube, bien que « Messagers du soir » aurait peut-être été plus correct. Ce sont des mondes, tout comme Toril. Ils se situent simplement à une moins grande distance du soleil que Toril et sont donc toujours localisés non loin de lui dans le ciel. Coliar est le plus grand et le plus brillant des deux, mais également celui qui se trouve le plus haut dans le ciel.

Les systèmes de vision magique et les divinations profondes révèlent qu'Anadia est un petit monde de la couleur de l'ambre et dont les pôles se parent de vert vif. Coliar est une sphère veinée de gris et de blanc, dont on dit qu'elle est recouverte d'océans s'étendant à perte de vue sous un ciel chargé de nuages.

Les cinq vagabonds

Plus loin au cœur de la Mer de nuit errent les Cinq Vagabonds, étoiles versatiles qui ne suivent pas une trajectoire annuelle dans le ciel comme les autres. Ces Vagabonds sont significativement différents des rivières d'étoiles qu'ils parcourent : ils ont tendance à être de plus grande taille, plus brillants et une observation plus poussée laisse entrevoir des couleurs et des caractéristiques merveilleuses.

Karpri, le plus proche, est un globe couleur saphir, dont les pôles sont surmontés de grands nuages blancs. Les sages affirment qu'il parcourt des millions de kilomètres depuis Toril, si une telle chose est envisageable. Chandos, le suivant, se présente sous la forme d'une tache verdâtre, dont les contours changent étrangement au bout de quelques nuits d'observation. Glyth est d'un gris terne, mais il est entouré d'un anneau spectaculaire et de trois satellites, qui ne sont visibles que par la magie. Garden est un minuscule éclat vert, que l'on voit rarement. Le dernier, H'Catha, semble un vaste monde très lointain, au scintillement comparable à celui d'un diamant.

Les Divinités

Les divinités de Toril s'intéressent énormément à leur monde. Elles utilisent leurs prêtres, druides, rôdeurs, paladins et autres serviteurs pour agir directement dans les affaires des mortels. Dans le même temps, elles complotent, se combattent, s'allient, intriguent entre elles, avec des mortels influents et avec des créatures Extérieurs particulièrement puissantes telles que des seigneurs élémentaires et des démons. En cela elles ressemblent à leurs adeptes mortels. Et de bien des manières, les divinités sont d'ailleurs modelées et définies par la nature et les centres d'intérêts de leurs adeptes. Il faut aussi remarquer que bon nombre de divinités sont d'anciens mortels qui ont acquis une étincelle divine. Parce que leur puissance s'évanouira si leur nombre d'adeptes diminue, les divinités chargent leurs plus fidèles serviteurs d'étendre le plus possible leur foi et leur doctrine, elles leur demandent aussi de ne jamais cesser de recruter de nouveaux fidèles. En contrepartie de ce travail, et de manière à le faciliter, elles leurs procurent des sorts de magie divine.

Le culte

S'il y a de grandes chances qu'un fabricant d'armes vénère Gond, il y a de fortes chances qu'il prie aussi Tempus, le Seigneur des batailles, avant de commencer à réaliser une épée. Lors d'un travail particulièrement délicat ou lorsqu'il cherchera à concevoir une épée susceptible de porter chance à son utilisateur, le même artisan priera probablement Tymora. Dans le même ordre d'idée, une lame conçue pour des gardiens impliquera généralement des offrandes et des prières à Heaum. Une arme créée pour servir la justice (peut-être s'agira-t-il de l'épée d'un exécuteur) sera probablement fabriquée en priant Tyr.

La plupart des habitants de Faerûn vénèrent quotidiennement plus d'une divinité, même s'ils considèrent que leur vie est vouée à un dieu tutélaire spécifique. Certains Faerûniens considèrent les divinités comme des mortels d'une exceptionnelle puissance, et donc comme des êtres susceptibles de comprendre les faiblesses, les tourments, les problèmes et les émotions des simples mortels. D'autres voient les divinités comme des êtres au-delà de toute compréhension et de tout défaut mortel. Entre ces deux extrémités, les mortels se contentent d'essayer de comprendre les raisons des éventuelles interventions des dieux dans leurs affaires. Force est de constater qu'il est difficile de prévoir quoi que ce soit, les divinités agissant pour un nombre incalculable de raisons et par une infinité de moyens, parmi lesquels : utiliser les moments critiques de l'histoire d'un peuple pour le propulser vers une nouvelle voie, préférer rester discret et mystérieux, agir afin de promouvoir des intérêts secrets ou connus, influencer discrètement les mortels par des visions et des rêves prophétiques, etc. Chaque divinité agit cependant généralement d'une manière qui lui est propre. Il est souvent possible de retrouver cette attitude dans la manière dont est célébré son culte par ses adeptes.

Ceci étant dit, nombreux sont les Faerûniens qui font des offrandes à une multitude de divinités de toutes attributions et de tous les alignements de manière à s'en attirer les bonnes grâces ou, plus simplement, afin d'éviter leur courroux divin. La plus simple des offrandes qui peut être faite à une divinité consiste à jeter quelques pièces dans un bol à offrande de temple ou à offrir un petit sacrifice approprié au dieu (par exemple, du sang pour Tempus ou Malar et des graines sacrées ou des objets particuliers pour la plupart des autres dieux) lorsqu'on l'implore de réaliser quelque chose. Cette pratique a été de plus en plus formalisée sous la forme du paiement d'un coût fixé au clergé d'un temple. Ensuite, les prêtres se chargent de prier pour le payeur ou ils lui apprennent, ou lui écrivent, une petite prière destinée à être prononcée plus tard.

Les divinités tutélaires

Les divinités de Faerûn sont intimement liées au fonctionnement de l'écologie magique du monde ainsi qu'à la vie des mortels. La presque totalité des habitants de Faerûn ont une divinité tutélaire. Tous les habitants de Faerûn savent parfaitement que ceux qui meurent sans divinité tutélaire passeront l'éternité à grouiller et à implorer au pied du Mur des Infidèles ou qu'ils disparaîtront simplement dans les enfers diaboliques ou dans les brasiers démoniaques.

Pour plus d'informations sur les divinités tutélaires, reportez-vous à la section consacrée à la religion dans le chapitre 1 : Les personnages.

Péchés et pénitences

Certains membres de clergés croient que leur divinité observe le moindre acte ou la moindre pensée de leurs adeptes mortels. Ces mêmes individus estiment que leur divinité pèse les conséquences de chaque acte entrepris par ses fidèles. Toutefois, la plupart des prêtres pensent que leur divinité tutélaire ne juge les mortels que sur les actes et les intentions clairement affichées plutôt que sur les conséquences des actes entrepris.

Lorsqu'il commet une offense mineure contre son dieu ou lorsqu'il préfère ignorer une partie du dogme qu'il est censé représenter, le prêtre ou le druide commet un péché envers sa foi. Il lui faut alors faire un acte de pénitence approprié à la gravité du péché de manière à pouvoir espérer rester au sein de son ordre religieux. Les paladins, rôdeurs et autres lanceurs de sorts divins sont aussi tenus à de telles règles de comportement et de pénitence (bien qu'à un degré moindre).

Pour une infraction mineure, les pénitences typiques correspondent à passer une heure en prière, à effectuer une petite donation pécuniaire au temple (de 1 à 10 po), à accomplir des tâches mineures pour le temple (appropriées à chaque foi) et ainsi de suite.

Les pénitences pour des infractions plus graves peuvent être de passer de un jour à une dizaine en prière, d'effectuer une importante donation au temple (100 à 500 po), d'effectuer une petite quête pour le compte de son église (une courte aventure)...

Enfin, pour des infractions majeures, les pénitences pourront être de passer un mois (ou plus) à prier, une donation exceptionnelle au temple (1000 po ou plus), une quête et peut-être même un sort de *pénitence* (qui pourra imposer une quête)...

Des abus continuels au dogme de l'église pourront résulter en une perte de la capacité de lancer des sorts de magie divine, tant que pénitence n'aura pas été faite (le personnage ne perdra que sa capacité à lancer des sorts, pas ses niveaux et ses compétences de combat ou de manœuvres en armure).

Changer de divinité

Il est possible pour un prêtre, un druide, un paladin ou un rôdeur capable de lancer des sorts (ou pour tout autre individu susceptible d'utiliser la magie divine) d'abandonner sa divinité tutélaire pour pouvoir se consacrer à la vénération d'une autre. En agissant ainsi, le lanceur de sort perd aussitôt toutes ses particularités de classe liées à son ancienne divinité. Afin de se développer en tant que lanceur de sort divin d'une nouvelle divinité, le personnage doit effectuer une quête pour le compte de sa nouvelle église (la plupart du temps, il s'agira d'aller retrouver un objet important), puis il devra accepter de recevoir un sort de *pénitence* lancé par un prêtre de sa nouvelle foi. Une fois que ces deux conditions sont remplies, le personnage devient alors un lanceur de sorts de sa nouvelle divinité tutélaire et, s'il est prêtre, il peut alors choisir les deux domaines de prédilection de son dieu. Le personnage récupère ensuite les particularités de classe qu'il a perdues en quittant son ancienne religion (si elles sont toujours applicables – ainsi, la capacité de repousser les morts-vivants peut singulièrement changer d'une église à une autre).

Les panthéons

Un panthéon est un groupe de divinités organisées selon un ordre géographique ou racial spécifique. Parfois les membres d'un panthéon sont aussi reliés les uns aux autres par des liens de famille. La majorité du continent de Faerûn est sous le contrôle du panthéon faerûnien, un groupe de divinités natives des lieux ou immigrées n'ayant que peu ou pas de liens familiaux entre elles. L'exception à cette règle concerne les nations de la Mulhorande, d'Unther, de Semphar et de Murghôm qui sont contrôlées par le panthéon mulhorandi, où les divinités sont essentiellement liées par des relations familiales. Les principales races non-humaines (les nains, les elfes...) disposent de leurs propres panthéons. En dehors de Faerûn, Kara-Tur dispose de son propre panthéon, de la même manière que toutes les autres grandes régions de Toril. Les prêtres peuvent se déplacer dans des contrées contrôlées par d'autres divinités que leur dieu tutélaire. Ils continueront à y recevoir des sorts normalement, mais il est aussi probable qu'ils seront rapidement assaillis et combattus par les adeptes de la religion locale s'ils commencent à faire du prosélytisme, s'ils tentent de convertir de nouveaux adeptes, d'établir un temple ou de déclencher une guerre sainte. Les membres du clergé des races non-humaines ne sont pas soumis à de telles persécutions tant qu'ils n'agissent pas ainsi en territoire humain. Généralement les membres de ces clergés non-humains consacrent leur temps et leurs efforts aux régions contrôlées par leur race ou à des régions encore inconnues des peuples civilisés.

Les divinités

Chaque divinité est détaillée de la même manière. Cette section vous explique comment.

Nom de la divinité (niveau de puissance)

La description de chaque divinité commence par le nom sous lequel elle est la plus connue. Immédiatement après le nom est indiqué son niveau de puissance. Du plus puissant au moins remarquable, les niveaux de puissance sont : divinité supérieure, divinité intermédiaire, divinité mineure et demi-dieu. Ce niveau n'affecte pas les capacités des prêtres ou la puissance des sorts qu'ils lancent. Il n'affecte aussi que peu ou pas le monde des mortels. Ce niveau sert juste à représenter les différences de pouvoir entre les divinités elles-mêmes. En même temps que le niveau de puissance, il sera aussi possible d'apprendre si la divinité est plus communément considérée comme un dieu ou comme une déesse. Bien que les divinités puissent aussi bien prendre la forme d'un homme que d'une femme, elles favorisent généralement l'une de ces deux apparences.

Titres habituels

Après le niveau de pouvoir, il sera possible de trouver un certain nombre de titres généralement utilisés par les fidèles. Parmi les adeptes de la divinité, tous ces titres et ces noms sont synonymes. Il ne s'agit aucunement d'une liste exhaustive mais simplement des titres les plus habituels.

Symbole

Le symbole représenté à côté de la description de la divinité est celui le plus généralement utilisé par les fidèles du culte. Ce symbole permet aussi de visualiser la forme du symbole religieux utilisé par les prêtres. Ces objets pourront être particulièrement précieux et décorés ou simples et dénués de fioritures, en fonction de la nature de la divinité et des moyens du prêtre. Il est toutefois important de remarquer que certaines limitations peuvent exister aux décorations apportées à un symbole religieux. Par exemple, les prêtres de Silvanus portent une feuille de chêne encore fraîche en guise de symbole religieux et, bien qu'elle ne puisse pas être décorée, il est toutefois possible de la conserver dans un petit coffret de bois laqué et précieux.

Alignement

L'alignement indiqué pour chaque divinité représente la tendance naturelle la plus généralement montrée par la divinité. Toutefois, il est parfaitement possible que des divinités malfaisantes agissent de manière bienfaisante pour parvenir à leurs objectifs et l'inverse est tout aussi vrai. C'est pourquoi il est important de se souvenir que l'alignement indiqué n'est qu'un guide. Les prêtres utilisent toutefois cette indication afin de choisir leur propre alignement (en utilisant la règle du « un cran de différence » présentée dans le *Manuel des Joueurs*). Quelques rares divinités acceptent des prêtres dont l'alignement est différent du leur de plus de « un cran. » Lorsque c'est le cas, cela sera précisé dans leur description.

Attributions

Dans cette catégorie sont présentés toutes les idées, toutes les émotions et tous les concepts sur lesquels la divinité exerce une certaine forme de contrôle ou de pouvoir. Il n'est pas possible que deux divinités appartenant à un même panthéon disposent des mêmes attributions.

Table 5–1 : Le panthéon faerûnien

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Akadi (S)	N	Air, Illusion, Voyage, Duperie	Un tourbillon de vent (fléau d'armes lourd)
Aurile (M)	NM	Air, Mal, Tempête, Eau	« La caresse des vierges de glace » [hache de glace] (hache d'armes)
Azouth (M)	LN	Illusion, Magie, Connaissance, Loi, Sorts	« Le Vieux bâton » (bâton)
Baine (S)	LM	Destruction, Mal, Haine, Loi, Tyrannie	« La Main noire de Baine » [gantelet noir] (morgenstern)
Beshaba (I)	CM	Chaos, Mal, Destin, Chance, Duperie	« Mauvaise fortune » [fouet barbelé] (fouet barbelé)
Cavalière Rouge (D)	LN	Loi, Noblesse, Organisation, Guerre	« Échec et mat » (épée longue)
Chauntéa (S)	NB	Faune, Terre, Bien, Flore, Protection, Renouvellement	Des épis de blé (faux)
Cyric (S)	CM	Chaos, Destruction, Mal, Illusion, Duperie	« Lame de rasoir » (épée longue)
Déneïr (M)	NB	Bien, Connaissance, Protection, Runes	Un glyphe tourbillonnant (dague)
Eldath (M)	NB	Famille, Bien, Flore, Protection, Eau	Filet (filet ou filet causant des dégâts en attaque à mains nues)
Garagos (D)	CN	Chaos, Destruction, Force, Guerre	« Le Tentatcus » [un axe d'où partent cinq bras serpentins se terminant par une épée] (épée longue)
Gargauth (D)	LM	Charme, Mal, Loi, Duperie	« Corrupteur » (dague ou dague de jet)
Gond (I)*	N	Artisanat, Terre, Feu, Connaissance, Métal, Organisation	« Maître d'œuvre » (marteau de guerre)
Grumbar (S)	N	Cavernes, Terre, Métal, Temps	Un poing de pierre (marteau de guerre)
Gwaeron Bourrasque (D)	NB	Faune, Bien, Connaissance, Flore, Voyage	« Cœur ardent » (épée à deux mains)
Heaum (I)	LN	Loi, Organisation, Protection, Force	« Éternelle vigilance » (épée bâtarde)
Hoar (D)	LN	Destin, Loi, Justice, Voyage	« Piqûre de justice» [javeline de foudre] (javeline)
Ilmater (I)	LB	Bien, Guérison, Loi, Force, Souffrance	Une main ouverte (attaque à mains nues)
Istishia (S)	N	Destruction, Océan, Tempête, Voyage, Eau	Une vague (marteau de guerre)
Jergal (D)	LN	Mort, Destin, Loi, Runes, Souffrance	Un gant blanc (faux)
Kelemvor (S)	LN	Mort, Destin, Loi, Protection, Voyage	« Touché fatal » (épée bâtarde)
Kossuth (S)*	N (LN)	Destruction, Feu, Renouvellement, Souffrance	Filament de feu (chaîne cloutée)
Lathandre (S)	NB	Bien, Noblesse, Protection, Renouvellement, Force, Soleil	« Oraison de l'aube » (masse d'armes lourde ou légère)
Lliira (M)	CB	Chaos, Charme, Famille, Bien, Voyage	« Étincelle » (shuriken)
Loviatar (M)	LM	Mal, Loi, Justice, Force, Souffrance	« Porteur de douleur » (fouet barbelé)
Lurue (D)	CB	Faune, Chaos, Bien, Guérison	Une corne de licorne (lance)
Mailikki (I)	NB	Faune, Bien, Flore, Voyage	« La Cornelame » (cimeterre)
Malar (M)	CM	Faune, Chaos, Mal, Lune, Force	Une griffe de monstre (bracelet à griffes)
Mask (M)	NM	Ténèbres, Mal, Chance, Duperie	« Murmure de l'ombre » (épée longue)
Milil (M)	NB	Charme, Bien, Connaissance, Noblesse	« Langue aiguisée » (rapière)
Mystra (S)*	NB (LN)	Bien, Illusion, Connaissance, Magie, Runes, Sorts	Sept étoiles tourbillonnantes (shuriken)
Nobanion (D)	LB	Faune, Bien, Loi, Noblesse	Une tête de lion (Pic de guerre lourd)
Oghma (S)*	N	Charme, Connaissance, Chance, Voyage, Duperie	« Coup mortel » (épée longue)
Savras (D)	LN	Destin, Connaissance, Loi, Magie, Sorts	L'œil de Savras (dague)
Séluné (I)	CB	Chaos, Bien, Lune, Protection, Voyage	« Baguette des quatre lunes » (masse d'armes lourde)
Shar (S)	NM	Cavernes, Ténèbres, Mal, Connaissance	« Le disque de la nuit » (chakram)
Sharess (D)	CB	Chaos, Charme, Bien, Voyage, Duperie	Une grande patte de félin (bracelet à griffes)
Shaundakul (M)	CN	Air, Chaos, Portails, Protection, Commerce, Voyage	« Lame de l'ombre » (épée à deux mains)
Shiallia (D)	NB	Faune, Bien, Flore, Renouvellement	« Ami de la forêt » (bâton)
Siamorphe (D)	LN	Connaissance, Loi, Noblesse, Organisation	« Noble puissance » [sceptre] (masse d'armes légère)
Silvanus (S)	N	Faune, Flore, Protection, Renouvellement, Eau	« Le grand maillet de Silvanus » (maillet)
Sunie (S)	CB	Chaos, Charme, Bien, Protection	Une écharpe de soie (fouet)
Talona (M)	CM	Chaos, Destruction, Mal, Souffrance	Une main croûtée (attaque à mains nues)
Talos (S)	CM	Chaos, Destruction, Mal, Feu, Tempête	Un éclair (lance, pique ou demi-pique)
Tempus (S)	CN	Chaos, Protection, Force, Guerre	« Prouesse martiale » (hache d'armes)
Tiamat (M)	LM	Mal, Loi, Reptiles, Tyrannie	Une tête de dragon (pic de guerre lourd)
Torm (M)	LB	Bien, Guérison, Loi, Protection, Force	« Le lien du devoir » (épée à deux mains)
Trouveur Grifwiverne (D)	CN	Chaos, Charme, Renouvellement, Reptiles	« Épée des chants » (épée bâtarde)
Tymora (I)	CB	Chaos, Bien, Chance, Protection, Voyage	Une pièce tournoyante (shuriken)
Tyr (S)	LB	Bien, Connaissance, Loi, Justice, Guerre	« Justicier » (épée longue)
Ubtao (S)	N	Organisation, Flore, Protection, Reptiles	Tête de tyrannosaure (pic de guerre lourd)
Ulutiu (dormant) (D)	LN	Faune, Loi, Océan, Protection, Force	« Harpon de la mer froide » (pic ou lance)
Umberlie (I)	CM	Chaos, Destruction, Mal, Océan, Tempête, Eau	« Noyade » [trident] ou une méduse (trident)
Uthgar (D)*	CN	Faune, Chaos, Justice, Force, Guerre	Esprit animal totémique approprié (hache d'armes)
Valkur (D)	CB	Air, Chaos, Bien, Océan, Protection	« La lame du capitaine » (sabre d'abordage)
Velsharoon (D)	NM	Mort, Mal, Magie, Morts-vivants	« Bâton morbide du nécromancien » (bâton)
Waukyne (M)	N	Connaissance, Protection, Voyage, Commerce	Nuage de pièces (nunchaku)

*Reportez-vous à la description de la divinité pour les règles spéciales concernant son choix comme divinité tutélaire.

Table 5-1 : Le panthéon faerûnien

Nom	Symbole	Attributions
Akadi	Nuage blanc sur fond bleu	Élémentaires de l'Air, mouvement, vitesse, créatures volantes
Aurile	Flocon de neige blanc sur un diamant gris bordé de blanc	Froid, hiver
Azouth	Main gauche humaine bordée de flammes bleues, index pointé vers le haut	Magiciens, mages, lanceurs de sorts en général
Baine	Rayons verts s'échappant de la poigne d'un gantelet noir	Haine, tyrannie, peur
Beshaba	Andouillers noirs sur un champ rouge	Bêtises impromptues, malchance, mauvaise fortune, accidents
Cavalière Rouge	Pièce d'échec (cavalier rouge) dotée d'étoiles brillantes à la place des yeux	Stratégie, organisation, tactique
Chauntéa	Roses ouvertes sur une couronne de blé d'or	Agriculture, fermiers, jardiniers, été, plantes cultivées par les humains
Cyric	Crâne blanc sans mâchoire sur une explosion pourpre	Meurtres, mensonges, intrigue, tromperie, illusion, conflit
Déneïr	Chandelle allumée au-dessus d'un œil doté d'une pupille triangulaire	Glyphes, images, littérature, scribes, cartographie
Eldath	Chute d'eau tombant dans une étendue d'eau calme	Lieux tranquilles, sources, étendues d'eau, paix, chutes d'eau
Garagos	Cinq bras serpentins tenant des épées et tournant sur un axe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Affrontement, expertise du combat, destruction, pillage
Gargauth	Corne d'animal brisée	Trahison, cruauté, corruption politique, individus qui abusent de leur force ou de leur pouvoir
Gond *	Un engrenage en métal, en os ou en bois et doté de quatre rayons	Artifice, artisanat, construction, forge
Grumbar	Montagnes sur fond pourpre	Élémentaires de la Terre, solidité, immuabilité, serments
Gwaeron Bourrasque	Étoile blanche et empreinte de patte brune sur un « S » rouge sombre	Pistage, rôdeurs du Nord
Heaum	Œil ouvert à la pupille bleue apposé sur le dessus d'un gantelet gauche de guerre vertical	Gardiens, protection, protecteurs
Hoar	Main gantée de noir et tenant une pièce marquée d'une tête à deux visages	Vengeance, châtiment, justice poétique
Ilmater	Paire de mains blanches, liées au niveau des poignets par une corde rouge	Endurance, souffrance, martyre, persévérance
Istishia	Crête d'une vague	Élémentaires de l'Eau, purification, humidité
Jergal	Plume d'écriture et crâne sans mâchoire sur fond de parchemin	Fatalisme, enterrement rituel, gardiens des tombes
Kelemvor	Bras droit de squelette tenant la balance dorée de la justice	La mort, les morts
Kossuth *	Grande flamme rouge	Élémentaires de Feu, purification par le feu
Lathandre	Lever de soleil fait de gemmes roses, rouges et jaunes	Printemps, naissance, jeunesse, vitalité, renouveau, athlétisme, créativité, aube, perfection corporelle
Lliira	Triangle reliant trois étoiles à six branches (orange, jaune et rouge)	Joie, bonheur, danse, festivals, liberté, indépendance
Loviatar	Fouet barbelé à neuf queues	Douleur, agonie, blessure, tourment, mortifications, torture
Lurue	Tête de licorne à corne d'argent sur fond de croissant de lune	Bêtes parlantes, créatures non-humanoïdes
Mailikki	Tête de licorne tournée vers la gauche, dotée d'une corne dorée et d'un œil bleu	Forêts, créatures des forêts, rôdeurs, dryades, automne
Malar	Pince bestiale couverte de fourrure et pourvue d'ergots ensanglantées	Chasseurs, traquer, soif de sang, lycanthropes malveillants, bêtes et monstres errants
Mask	Masque de velours noir rehaussé de rouge	Voleurs, vol, ombres
Milil	Harpe à cinq cordes faite de feuilles argentées	Poésie, chants, éloquence
Mystra *	Fumée rouge s'écoulant d'un cercle de sept étoiles blanches et bleues	Magie, sorts, la Toile
Nobanion	Tête de lion sur un bouclier vert	Royauté, lions et créatures félines, créatures bienveillantes
Oghma *	Parchemin vierge	Connaissance, inventions, inspiration, bardes
Savras	Boule de cristal contenant de nombreux types d'yeux	Divination, destin, vérité
Séluné	Une paire d'yeux de femmes entourée de sept étoiles argentées	Prophétie, étoiles, navigation, navigateurs, vagabonds, lune, quêteurs, lycanthropes bienveillants et neutres
Shar	Disque noir au bord pourpre	Ténèbres, nuit, égarement, oubli, secrets non-révélés, tunnels, donjons, Outreterre
Sharess	Lèvres de femme	Hédonisme, bonheur des sens, lieux de fêtes, chats
Shaundakul	Homme barbu vêtu d'une cape de voyageur, de bottes et marchant sur le vent	Voyages, explorations, caravanes, portails, marchands au long-cours
Shiallia	Gland de chêne doré	Clairières forestières, croissance forestière, la Haute-Forêt, le bois du Padhiver
Siamorphe	Calice argenté marqué d'un soleil	Nobles, droit de noblesse, royauté humaine
Silvanus	Feuille de chêne, verte et vivante	Nature sauvage, druides
Sunie	Visage d'une très belle femme à la peau ivoire et aux cheveux rouges	Beauté, amour, passion
Talona	Trois larmes d'ambre sur un triangle pourpre	Maladie, poison
Talos	Une déflagration d'éclairs	Tempêtes, dévastation, rébellion, conflagrations, tremblements de terre, vortex
Tempus	Épée argentée enflammée sur un bouclier rouge sang	Guerre, batailles, guerriers
Tiamat	Dragon à cinq têtes	Dragons malveillants, reptiles maléfiques, cupidité, Chessenta
Torm	Gantelet droit dressé vers le haut, présenté du côté de la paume	Devoir, loyauté, obéissance, paladins
Trouveur Grifwiverne	Harpe blanche sur cercle gris	Cycle de la vie, transformation de l'art, sauriens
Tymora	Pièce d'argent marquée du visage de Tymora et entourée de trèfles	Bonne fortune, compétence, victoire, aventuriers
Tyr	Balance équilibrée reposant sur un marteau de guerre	Justice
Ubtao	Labyrinthe	Création, jungles, Chult, Chultiens, dinosaures
Ulutiu (dormant)	Collier de cristaux bleus et blancs	Glaciers, régions polaires, habitants des régions arctiques
Umberlie	Vague glauque se recourbant à gauche et à droite	Océans, courants, vagues, vents marins
Uthgar *	Animal totémique approprié	Tribus barbares Uthgardt, force physique
Valkur	Nuage avec trois éclairs sur un bouclier	Marins, navires, vents favorables, combat naval
Velsharoon	Crâne de liche couronnée s'esclaffant sur un hexagone noir	Nécromancie, nécromanciens, liches maléfiques, non-mort *
Waukyne	Pièce d'or marquée du visage de Waukyne tourné vers la gauche	Commerce, monnaie, richesse

*Reportez-vous à la description de la divinité pour les règles spéciales concernant son choix comme divinité tutélaire.

Table 5-2 : Le panthéon mulhorandi

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Anhur (M)	CB	Chaos, Bien, Force, Tempête, Guerre	« Faucon de guerre » (cimeterre à deux mains)
Geb (M)	N	Cavernes, Artisanat, Terre, Protection	« Manteau de pierre » (bâton)
Hathor (M)	NB	Famille, Destin, Bien, Lune	Longues cornes de vache (épée courte)
Horus-Re (S)	LB	Bien, Loi, Noblesse, Justice, Soleil	Un ankh (khopesh)
Isis (I)	NB	Famille, Bien, Magie, Tempête, Eau	Un ankh et une étoile (dague de poing)
Nephthys (I)	CB	Chaos, Bien, Protection, Commerce	Un ankh suivi d'une traînée dorée (fouet)
Osiris (I)	LB	Mort, Bien, Loi, Flore, Justice	« Juste rétribution » (fléau d'armes léger ou lourd)
Sebek (D)	NM	Faune, Mal, Reptiles, Eau	« La lance d'affliction » (lance, pique ou demi-pique)
Seth (I)	LM	Air, Ténèbres, Mal, Haine, Loi, Magie, Reptiles	« La lance des ténèbres » (lance, pique ou demi-pique)
Thoth (I)	N	Artisanat, Connaissance, Magie, Runes, Sorts	« Gardien de la connaissance » (bâton)

Table 5-3 : Le panthéon drow

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Eilistraée (M)	CB	Chaos, Charme, Drows, Elfes, Bien, Lune, Portails	« L'épée lunaire » (épée bâtarde)
Ghaunadaur (M)	CM	Cavernes, Drows, Chaos, Mal, Haine, Vases	Un tentacule amorphe (marteau de guerre)
Kiaransalee (M)	CM	Chaos, Drows, Mal, Vengeance, Morts-vivants	« Cœur glacé » (dague)
Lolth (I)	CM	Chaos, Ténèbres, Destruction, Drows, Mal, Araignées, Duperie	Une araignée (dague)
Selvetarm (D)	CM	Chaos, Drows, Mal, Araignées, Guerre	« Massevenin » (masse d'armes lourde)
Vhaeraun (M)	CM	Chaos, Drows, Mal, Voyage, Duperie	« Éclat d'ombre » (épée courte)

Domaines

Les domaines indiqués sont ceux qui sont donnés aux prêtres du culte par leur divinité. Ces domaines sont un reflet des attributions et de l'alignement de la divinité. Comme pour les divinités présentées dans le *Manuel des Joueurs*, un prêtre doit choisir deux domaines de la sphère d'influence de sa divinité tutélaire. Il en obtient alors aussitôt les pouvoirs afférents.

Arme privilégiée

L'arme privilégiée par une divinité est une simple représentation de l'arme qu'elle porte généralement lorsqu'elle se manifeste physiquement. Parfois, il peut arriver qu'il s'agisse de la manifestation physique ou magique d'un objet associé à la divinité, sans qu'il s'agisse véritablement d'une arme. (Le nom de l'arme d'une divinité, lorsqu'il est connu, est donné entre guillemets) sur les tables 5-1 à 5-8.)

Des sorts tels qu'*arme spirituelle* prennent toujours la forme de l'arme privilégiée ainsi que sa valeur de critique (multiplicateur et intervalle de réussite). À moins que cela ne soit spécifié, les dommages ne changent pas et sont liés au sort, quelle que soit la forme adoptée. Comme il peut arriver que l'arme privilégiée d'une divinité soit un artefact spécifique au culte (comme la Baguette des quatre lunes) ou une force naturelle (comme un cyclone), l'arme indiquée entre parenthèses à côté de l'arme privilégié indique la nature des armes portées par les prêtres du culte. Bien qu'ils ne soient pas obligé de le faire, la plupart des prêtres se montrent particulièrement fiers de toujours porter cette arme au combat.

Sur les tables 5-1 à 5-8, lorsqu'une arme est décrite entre crochets, c'est simplement afin de préciser la forme de l'arme de la divinité lorsqu'elle est différente de l'arme des adeptes du culte décrite entre parenthèses. Il s'agit d'une information purement descriptive.

Description des divinités

Le premier paragraphe de la description de la divinité s'attache à préciser des informations telles que : la prononciation de son nom, son attitude générale, son tempérament, sa nature profonde. C'est aussi dans ce paragraphe que vous pourrez trouver les objectifs généraux de cette divinité. Enfin vous y apprendrez si elle est généralement vénérée par respect ou par peur (ou par un mélange des deux).

Le deuxième paragraphe décrit le culte de la divinité. Vous y apprendrez si cette foi est particulièrement organisée, hiérarchisée, indépendante, secrète... C'est aussi à cet endroit que vous seront expliqués les devoirs des membres du clergé. Remarquez aussi que les bâtiments consacrés à une divinité sont connus sous le nom de temples, mais ces temples sont aussi divisés en trois catégories de tailles différentes : les chapelles (petites structures), les temples (bâtiments de taille déjà importante et contenant plusieurs chambres individuelles) et les cathédrales (très grands bâtiments). Un autel de prière d'intérieur ou de bord de route n'est pas un bâtiment. Il ne s'agit généralement que d'une simple statue ou d'une pile de pierres dans une clairière. Ce petit lieu de prière n'est généralement consacré qu'à une seule divinité.

Le troisième paragraphe indique le moment de la journée que les prêtres du culte consacrent à la prière. Si plus d'un moment de la journée est indiqué, le prêtre doit alors choisir à quel moment il prie pour obtenir ses sorts et continuer à prier au même moment par la suite. Cette section indique aussi les fêtes religieuses du culte les plus connues. Ce sont des jours fériés que les prêtres sont censés respecter afin de rester dans les bonnes grâces de leur église et de leur divinité. Finalement, c'est aussi dans cette section que vous pourrez trouver les multiclassages les plus courants choisis par les prêtres du culte. Attention, les prêtres ne sont pas obligés de se multiclasser, pas plus qu'ils ne sont limités aux classes indiquées dans cette section et ils ne seront pas pénalisés s'ils sont multiclassés avec une classe autre que celles indiquées (à moins que cette classe ne soit contraire aux principes de la divinité, comme une classe de guerrier pour un prêtre d'une divinité de la paix). Certaines divinités permettent à leurs prêtres de se multiclasser librement en moine ou en paladin, même après avoir acquis de nouveaux niveaux de prêtre. (Un prêtre d'une telle divinité pourra prendre un niveau de paladin, puis un niveau de prêtre avant de revenir à la classe de paladin. Il pourra ignorer la restriction indiquée dans le *Manuel des Joueurs* : « s'il change de classe ou s'il gagne un niveau de plus dans une classe qu'il possédait avant de devenir (moine ou paladin), il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de (moine ou paladin) »).

Histoire/Relations : cette section précise des détails importants de l'histoire de la divinité. Vous y découvrirez ses origines ainsi que les raisons des amitiés ou des inimitiés qu'elle entretient encore aujourd'hui. Les relations de la divinité précisent ses alliés et ses adversaires parmi les autres divinités. C'est aussi dans cette section que vous trouverez à qui la divinité est assujettie (si elle l'est).

Dogme : ce dernier paragraphe indique le dogme de la divinité : les bases de la religion suivies et propagées par les prêtres (et autres lanceurs de sorts divins). Ce paragraphe est écrit comme s'il s'agissait d'un extrait d'un texte saint consacré à la divinité. Certaines déclarations dogmatiques

Table 5-2 : Le panthéon mulhorandi

Nom	Symbole	Attributions
Anhur	Cimeterre à deux mains à tête de faucon lié à une corde	Guerre, conflit, prouesses physiques, tonnerre, pluie
Geb	Montagne	La terre, mineurs, mines, ressources minières
Hathor	Tête de vache portant un disque lunaire entre ses cornes	Maternité, musique populaire, danse, lune, destin
Horus-Re	Tête de faucon portant une couronne de pharaon, sur un disque solaire	Le soleil, vengeance, souveraineté, rois, la vie
Isis	Ankh et étoile sur un disque solaire	Conditions climatiques, rivières, agriculture, amour, mariage, magie bienfaisante
Nephthys	Ankh au-dessus d'un bol d'offrande doré	Richesse, commerce, protecteur des enfants et des morts
Osiris	Couronne blanche de Mulhorande au-dessus d'une crosse et d'un fléau croisés	Végétation, la mort, les morts, justice, récoltes
Sebek	Tête de crocodile portant une parure de cornes et de plumes	Dangers des rivières, crocodiles, crocodile-garous, marais
Seth	Cobra lové	Désert, destruction, sécheresse, nuit, pourriture, serpents, haine, trahison, magie maléfique, ambition, poison, meurtre
Thoth	Ankh au-dessus d'une tête d'ibis	Magie neutre, scribes, connaissance, inventions, secrets

Table 5-3 : Le panthéon drow

Nom	Symbole	Attributions
Eilistraée	Femme drow aux longs cheveux, armée d'une épée bâtarde et dansant devant une lune pleine	Chants, beauté, danse, maniement de l'épée, chasse, claire de lune
Ghaunadaur	Œil pourpre sur cercles pourpres, violets et noirs	Limons, vases, gelée, bannis, enlaceurs, rebelles
Kiaransalee	Main de femme drow portant des anneaux d'argent	Morts-vivants, vengeance
Lolth	Araignée noire à tête de femme drow et suspendue à une toile	Araignées, mal, ténèbres, chaos, assassins, drows
Selvetarm	Araignée sur une épée et une masse croisées	Guerriers drows
Vhaeraun	Une paire de lentilles de verre noire formant un masque	Vol, mâles drows, activités maléfiques à la surface

Symboles divins illustrés par Stephanie Pui-Mun Law

sont des impératifs absolus (par exemple, pour Azouth : « apprenez tout nouveau sort que vous découvrirez » ou pour Chauntéa : « ne laissez jamais passer un jour sans avoir aidé une chose vivante à s'épanouir »...). Si un prêtre n'est pas capable d'obéir à ces impératifs pour des raisons au-delà de son contrôle (comme s'il est emprisonné dans un sombre cachot), il ne sera pas pénalisé. Toutefois, s'il pouvait accomplir cette obligation mais qu'il a choisi de ne pas le faire (comme un prêtre de Chauntéa préférant se trouver une nouvelle paire de bottes plutôt que d'aider à l'épanouissement d'une chose vivante), le prêtre sera alors coupable d'un péché mineur.

Azouth (dieu mineur)

Le Grand, Père des mages, Seigneur des sorts

Symbole : Main gauche humaine bordée de flammes bleues, index pointé vers le haut
Alignement : LN
Attributions : Magiciens, mages, lanceurs de sorts en général
Domaines : Illusion, Magie, Connaissance, Loi, Sorts
Arme de prédilection : « Le Vieux bâton » (bâton)



Azouth (ah-*zooth*) est le dieu des lanceurs de sorts de magie profane bien plus que le dieu de la magie elle-même. Il est finalement bien plus semblable à un père dur et autoritaire qu'à un dieu. Il est sec et tranchant. Son esprit est vif et il apprécie les formes d'humour subtiles. Il porte le Vieux bâton, un artefact divin disposant des pouvoirs combinés d'un *bâton de surpuissance* et d'un *bâton de thaumaturge* et de la capacité de réfléchir ou d'absorber la magie.

Son culte fait en sorte de récupérer des copies de tous les sorts jamais écrits par des lanceurs de sorts (utilisant parfois l'espionnage ou le vol temporaire) afin de les préserver lorsque leur créateur viendra à disparaître. L'Église azouthane finance aussi les réunions de mages et elle agit toujours de manière à mettre un frein à l'utilisation et au développement de nouvelles formes de magie destructrice ou particulièrement fourbe. Elle s'assure aussi de transmettre des livres de sorts et des objets magiques mineurs à tous les individus qui montrent le potentiel nécessaire pour devenir lanceurs de sorts.

Les prêtres d'Azouth prient à l'aube afin de recevoir leurs sorts. Le seul jour saint officiel du culte est le jour de la commémoration de l'ascension d'un nouveau Magister. Au sein des temples, les repas sont accompagnés de la lecture de textes concernant l'éthique et la philosophie de l'utilisation de la magie. De nombreux prêtres d'Azouth sont multiclassés en sorciers ou en magiciens.

Histoire/Relations : Azouth fut le premier Magister, le plus haut rang qui soit pour un mage mortel. Son pouvoir était si grand qu'il parvint à vaincre la divinité Savras au cours d'une guerre magique d'attrition qui dura plusieurs années. Il finit par parvenir à emprisonner l'essence de Savras dans un bâton. Par la suite, Azouth accéda au statut de divinité avec l'aide de Mystra. Depuis, il est resté son serviteur, son ami et son conseiller. Ses subordonnés sont les divinités faerûniennes spécifiques à chaque forme de magie : Savras, finalement libéré du bâton et Velsharoon. Il est ami avec les divinités liées à la connaissance, à l'art et à l'apprentissage, mais il s'oppose violemment aux divinités de la tromperie et de la destruction aveugle telles que Cyric.

Dogme : la raison est le meilleur moyen de parvenir à appréhender la magie. Il est possible de l'examiner et de la diviser en parties plus facilement compréhensibles par l'intermédiaire de la méditation et de l'étude. Il faut conserver son calme et s'entourer de maintes précautions avant de lancer un sort ou d'utiliser toute autre forme de magie. Ceci afin d'éviter de commettre des erreurs que même la magie ne pourra pas réparer. Utilisez l'Art sagement et gardez l'esprit ouvert afin de savoir quand il est important d'avoir recours, ou de ne pas avoir recours, à la magie. Enseignez l'Art et faites circuler les objets qui permettront son apprentissage à travers tout Faerûn. Ce n'est qu'ainsi que la connaissance de la magie pourra croître. Vivez avec l'idée qu'avec le pouvoir de contrôler la magie vient une énorme responsabilité. Enseignez aussi cette idée à tous les lanceurs de sorts que vous rencontrerez. Apprenez tout nouveau sort que vous découvrirez et faites en une copie pour les bibliothèques du culte. Ne gardez pas vos découvertes et vos connaissances secrètes. Dans le domaine de la magie, encouragez la créativité dès que vous en aurez l'occasion.

Table 5-4 : Le panthéon nain

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Abbathor (I)	NM	Nains, Mal, Chance, Commerce, Duperie	« Cœur d'avarice » [dague à lame de diamant] (dague)
Berronar Purargent (I)	LB	Nains, Famille, Bien, Guérison, Loi, Protection	« Colère de la vertu » (masse d'armes lourde)
Clangeddin Barbedargent (I)	LB	Nains, Bien, Loi, Force, Guerre	« Fléau des géants » (hache d'armes)
Duerra des abîmes (duergar) (D)	LM	Nains, Mal, Loi, Esprit, Guerre	« Briscsprit » (hache d'armes)
Dugmaren Brilletoge (M)	CB	Chaos, Artisanat, Nains, Bien, Runes, Connaissance	« Couvif » (épée courte)
Dumathoïn (I)	N	Cavernes, Artisanat, Nains, Terre, Connaissance, Protection, Métal	« Magmarteau » [pioche] (maillet)
Gorm Gulthyn (M)	LB	Nains, Bien, Loi, Protection, Guerre	« Hachegard » (hache d'armes)
Haela Brillehache (D)	CB	Chaos, Nains, Chance, Bien, Guerre	« Jet de flammes » (épée à deux mains)
Laduguer (duergar) (I)	LM	Artisanat, Nains, Mal, Loi, Magie, Métal, Protection	« Macabre marteau » (marteau de guerre)
Marthammor Duïn (M)	NB	Nains, Bien, Protection, Voyage	« Brillemarteau » (masse d'armes lourde)
Moradin (S)	LB	Artisanat, Nains, Terre, Bien, Loi, Protection	« Marteau d'âme » (marteau de guerre)
Sharindlar (I)	CB	Chaos, Charme, Nains, Bien, Guérison, Lune	« Champmorsure » (fouet)
Thard Harr (M)	CB	Faune, Chaos, Nains, Bien, Flore	Gantelet griffu (gantelet à pointes)
Vergadain (I)	N	Nains, Chance, Commerce, Duperie	« Chercheuse d'or » (épée longue)

Table 5-5 : Le panthéon elfique

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Aerdrië Faenya (I)	CB	Air, Faune, Chaos, Elfes, Bien, Tempête	« Coup de tonnerre » (bâton)
Angharradh (S)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Connaissance, Flore, Protection, Renouvellement	« Hampe crépusculaire » (pique ou lance)
Corellon Larethian (S)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Magie, Protection, Guerre	« Sahandrian » (épée longue)
Erevan Ilesere (I)	CN	Chaos, Elfes, Chance, Duperie	« Frappe éclair » (épée courte)
Fenmarel Mestarine (M)	CN	Faune, Chaos, Flore, Elfes, Voyage	« Morsure d'épine » (dague)
Hanali Celanil (I)	CB	Chaos, Charme, Elfes, Bien, Magie, Protection	Une dague étincelante (dague)
Labelas Enoreth (I)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Connaissance, Temps	« Bâton du temps » (bâton)
Rillifane Rallathil (I)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Flore, Protection	« Bâton du chêne » (bâton)
Sashalas des abîmes (I)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Connaissance, Océan, Eau	« Trident des abîmes » (trident)
Schanine Lunare (I)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Illusion, Connaissance, Lune, Voyage	« Hampe lunaire » (bâton)
Shevarash (D)	CN	Chaos, Elfes, Vengeance, Guerre	« l'Arc noir » (arc long)
Solonor Thelandira (I)	CB	Chaos, Elfes, Bien, Flore, Guerre	« Long-tir » (arc long)

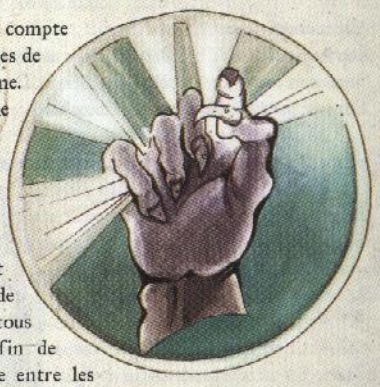
Baine (dieu supérieur)

Le Seigneur noir, la Main noire, le Seigneur des ténèbres

Symbole : Rayons verts s'échappant de la poigne d'un gantelet noir
Alignement : LM
Attributions : Haine, tyrannie, peur
Domaines : Destruction, Mal, Haine, Loi, Tyrannie
Arme de prédilection : « La Main noire de Baine » [gantelet noir] (morgenstern)

Baine (*bé*-ne) est le tyran ultime. Il est viscéralement maléfique et malicieux et il ne se complait que dans la haine et la peur. Toutefois, il ne se montre que rarement et préfère agir indirectement, influençant des innocents ou ses adeptes afin de détruire ses adversaires de loin. Il rêve de contrôler tout Faerûn et de dominer ou de détruire les autres divinités. Actuellement, il est cependant prêt à s'allier temporairement avec certaines d'entre elles afin de faire avancer ses objectifs.

Le clergé de Baine s'est finalement stabilisé après les bouleversements liés au retour du dieu. Désormais, presque tous les anciens adeptes de Xvim sont désormais affiliés à Baine. On compte même quelques anciens adeptes de Cyric au sein du clergé de Baine. Au sein du culte, la hiérarchie cléricale règle les problèmes par des réflexions froides et claires, jamais en se laissant emporter par la fougue ou le feu du moment. Les prêtres et les adeptes de Baine tentent d'accéder à des positions de pouvoir et d'influence dans tous les royaumes de Faerûn afin de remettre, un jour, le monde entre les mains de leur dieu. Ils travaillent subtilement et patiemment pour diviser les forces de leurs ennemis. Ils agissent délicatement de manière à favoriser leur ascension sociale ainsi que celle des alliés de leur culte. En dépit de leur attitude pondérée et calme, les adeptes de Baine n'hésitent toutefois pas à avoir recours à des actions rapides et violentes si elles peuvent s'avérer décisives pour la poursuite de leurs objectifs.



Les prêtres de Baine prient à minuit. Le culte de Baine n'a pas de jour saint basé sur un quelconque calendrier. Les rituels importants sont

Table 5-4 : Le panthéon nain

Nom	Symbole	Attributions
Abbathor	Dague incrustée de joyaux	Cupidité
Berronar Purârgent	Deux anneaux d'argent	Sûreté, honnêteté, foyer, soins, familles naines, archives, mariages, foi, loyauté, serments
Clangeddin Barbedargent	Deux haches d'armes croisées	Batailles, guerre, valeur au combat, bravoure, honneur au combat
Duerra des abîmes (duergar)	Crâne d'illithid brisé	Psioniques, conquête, expansion
Dugmaren Brilletoge	Livre ouvert	Découvertes, éducation, inventions
Dumathoïn	Gemme à facettes dans une montagne	Richesses enfouies, minerais, gemmes, mines, explorations, nains d'écu, gardiens des morts
Gorm Gulthyn	Masque en bronze étincelant, des flammes s'échappent des orbites	Gardien de tous les nains, défense, vigilance
Haela Brillehache	Épée sortie du fourreau, la lame est entourée de deux spirales de flammes	Chance au combat, joie de la bataille, guerriers nains
Laduguer (duergar)	Carreau d'arbalète brisé sur un bouclier	Création d'armes magiques, artisans, magie, nains gris
Marthammor Duïn	Masse levée dressée vers le haut devant une botte de cuir rehaussée de fourrure	Guides, explorateurs, expatriés, voyageurs, éclairs
Moradin	Marteau et enclume	Nains, création, forge, protection, artisanat du métal, artisanat de la pierre
Sharindlar	Flamme s'élevant d'une aiguille de fer	Soins, pitié, amour romantique, fertilité, danse, courtiser, la lune
Thard Harr	Deux gantelets croisés faits d'écailles métalliques bleu-argent	Nains sauvages, survie en jungle, chasse
Vergadain	Pièce d'or	Richesse, chance, bonne fortune, vol bienveillant,

Table 5-5 : Le panthéon elfique

Nom	Symbole	Attributions
Aerdrië Faenya	Silhouette d'oiseau sur nuage	Air, conditions climatiques, créatures volantes, pluie, fertilité, avariels
Angharradh	Trois anneaux liés devant un triangle pointant vers le bas	Printemps, renaissance, plantation, naissance, défense, sagesse
Corellon Larethian	Lune croissante	Magie, musique, arts, artisanats, guerre, la race des elfes (particulièrement les elfes solaires), poésie, bardes, guerriers
Erevan Ilesere	Déflagration étoilée dont les rayons sont asymétriques	Tromperie, changement, roublards
Fenmarel Mestarine	Paire d'yeux elfes dans les ténèbres	Elfes indomptés, bannis, boucs-émissaires, isolement
Hanali Celanil	Cœur doré	Amour, romance, beauté, enchantements, objets magiques artistiques, arts fins, artistes
Labelas Enoreth	Soleil couchant	Temps, longévité, les moments de choix, histoire
Rillifane Rallathil	Chêne	Forêts, nature, elfes sauvages, druides
Sashalas des abîmes	Dauphin	Océans, elfes des mers, création, connaissance
Sehanine Lunarc	Croissant brumeux au-dessus d'une lune pleine	Mysticisme, rêves, mort, voyages, transcendance, la lune, les étoiles, les cieux, elfes de la lune
Shevarash	Flèche brisée au-dessus d'une larme	Haine des drows, vengeance, croisades, sentiment de perte
Solonor Thelandira	Flèche argentée avec un empennage vert	Archerie, chasse, survie en milieu sauvage

simplement accomplis lorsqu'un prêtre de haut rang le décide. Ces rituels impliquent généralement des tambourinages, de sourdes mélopées, des chants impies ainsi que le sacrifice d'êtres intelligents qui auront été préalablement humiliés, torturés ou rendus fous par les atroces traitements dont ils auront été les victimes. Les prêtres de Baine se multiclassent généralement en guerriers, moines ou chevaliers noirs.

Histoire/Relations : mortel ayant accédé au statut de divinité après avoir remporté un jeu de hasard avec le dieu Jergal, Baine était une flétrissure à la surface du monde jusqu'à ce qu'il soit tué par Torm durant le Temps des Troubles. Toutefois, Baine est parvenu à renaître en reprenant possession du corps de son propre fils demi-démon, Iyachtu Xvim (fils par ailleurs conçu à cet usage). Il a ensuite récupéré ses attributions, volant à Cyric une partie des siennes. Après avoir acquis la peur, Baine a accédé au statut de divinité supérieure. Il a récemment renouvelé ses anciennes alliances avec Loviatar, Malar, Mask et Talona. Il déteste tout particulièrement Heaum, Lathandre, Mystra, Oghma et les divinités de la Triade. Il apprécie aussi fort peu Cyric.

Dogme : ne servez nul autre que Baine. Craignez-le toujours et assurez-vous que les autres le craignent encore plus. La Main noire parvient toujours à frapper ceux qui cherchent à s'opposer à elle. Défiez Baine et vous trouverez la mort – ou par la mort prouvez votre loyauté, car c'est parfois ce qu'il peut exiger de vous. Soumettez-vous aux ordres que Baine transmet par l'intermédiaire de son clergé. Ce n'est que par l'obéissance aveugle que vous pourrez accéder à la véritable puissance. Répandez la sombre terreur de Baine. Ceux qui ne le vénèrent pas sont condamnés à voir leur échapper la véritable puissance. Ceux qui osent s'opposer à la Main noire sont condamnés à mourir précocement et plus douloureusement que les imbéciles qui vénèrent les autres dieux.

Chauntéa (déesse supérieure)

La Grande Mère, la déesse du grain, la Mère nourricière

Symbole : Roses ouvertes sur une couronne de blé d'or
Alignement : NB
Attributions : Agriculture, plantes cultivées par les humains, fermiers, jardiniers, été
Domaines : Faune, Terre, Bien, Protection, Flore, Renouvellement
Arme de prédilection : Des épis de blé (faux)

Chauntéa (chawn-*té*-ah) est l'humble divinité de toutes les plantes vivantes, tout particulièrement celles entretenues par l'humanité. Elle n'apparaît que rarement aux mortels et elle n'apprécie pas spécialement les grands spectacles

Table 5-6 : Le panthéon gnome

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Baervan Ermiterrant (I)	NB	Faune, Gnomes, Flore, Bien, Voyage	« Bruissement de feuille » (lance)
Baravar Sombretoge (M)	NB	Gnomes, Bien, Illusion, Protection, Duperie	« Cauchemar » (dague)
Callarduran Doucemains (I)	N	Cavernes, Artisanat, Terre, Gnomes	« Fléau des araignées » (hache d'armes)
Flandal Peaudacier (I)	NB	Artisanat, Gnomes, Bien, Métal	« Rhondang » (marteau de guerre)
Gaerdal Maindefer (M)	LB	Gnomes, Bien, Loi, Protection, Guerre	« Chantemarteau » (marteau de guerre)
Garl Brillor (S)	LB	Artisanat, Gnomes, Bien, Loi, Protection, Duperie	« Arumdina » (hache d'armes)
Segojan Hanteterre (I)	NB	Cavernes, Terre, Gnomes, Bien	« Hanteterre » [sceptre cristallin] (masse d'armes lourde)
Urdlen (I)	CM	Chaos, Terre, Mal, Gnomes, Haine	Grande griffe (bracelet à griffes)

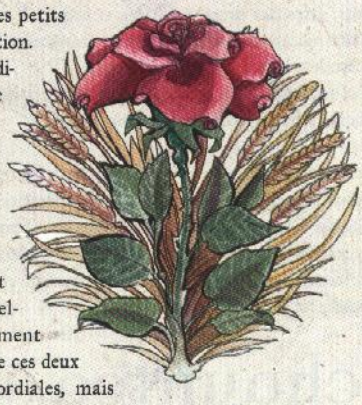
Table 5-7 : Le panthéon halfelin

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Arvoreen (I)	LB	Bien, Halfelins, Loi, Protection, Guerre	« Cœur d'Aegis » (épée courte)
Brandobaris (M)	N	Halfelins, Chance, Voyage, Duperie	« Évasion » (dague)
Cyrrollalie (I)	LB	Famille, Bien, Halfelins, Loi	« Bâton du compagnon » [bâton] (gourdin)
Sheela Peryroyl (I)	N	Air, Charme, Halfelins, Flore	« Épine de chêne » (serpe)
Urogalan (D)	LN	Mort, Terre, Halfelins, Protection, Loi	« Fléau de malédiction » [fléau à deux têtes] (tous les types de fléaux d'armes)
Yondalla (S)	LB	Famille, Bien, Halfelins, Loi, Protection	« Cornelame » (épée courte)

Table 5-8 : Le panthéon orque

Nom (Puissance)	Alignement	Domaines	Arme de prédilection
Bahgtru (M)	CM	Chaos, Mal, Orques, Force	« Broyeur » (gantelet à pointes)
Gruumsh (S)	CM	Cavernes, Chaos, Mal, Haine, Orques, Force, Guerre	« Pique sanglante » [pique] (pique ou lance)
Ilneval (M)	NM	Destruction, Mal, Orques, Organisation, Guerre	« Brisennemi » (épée longue)
Luthic (M)	NM	Cavernes, Terre, Mal, Famille, Guérison, Orques	Une main munie de longues griffes (bracelet à griffes)
Shargaas (M)	CM	Chaos, Ténèbres, Mal, Orques, Duperie	« Nuitlame » (épée courte)
Yurtrus (M)	NM	Mort, Destruction, Mal, Orques, Souffrance	Mains blanchâtres (mains nues)

en son honneur. Elle préfère les petits actes de dévotion et la discrétion. Vénérée par les fermiers, les jardiniers et les gens du peuple, elle est aussi aimée par tous ceux qui travaillent la terre.



Les membres de son clergé peuvent être divisés en deux groupes : ceux qui travaillent dans les régions civilisées (les prêtres) et ceux qui s'occupent des régions sauvages ou nouvellement colonisées (essentiellement des druides). Les relations entre ces deux groupes sont généralement cordiales, mais elles peuvent parfois se tendre lorsque la civilisation étend son emprise sur des territoires autrefois sauvages, obligeant ainsi les protecteurs de ces terres à partir pour des régions plus reculées. Tous les membres du clergé enseignent comment protéger et respecter la nature, comment éviter que les maladies s'abattent sur les plantations et comment entretenir la terre afin qu'elle continue de donner d'abondantes récoltes chaque année.

Les prêtres et les druides de Chauntéa prient au coucher du soleil. Le clergé célèbre un festival de la fertilité à chaque Herbeverte et il accomplit les rituels des Hautes prières des Moissons le jour où elles commencent dans chaque communauté. Les quelques rituels de ce culte sont généralement sur des terres fraîchement labourées et il est dit que passer la nuit de noces sur de telles terres garantit la fertilité du couple. Les prêtres de Chauntéa se multiclassent généralement en rôdeurs ou en druides.

Histoire/Relations : Chauntéa est alliée avec les autres divinités du panthéon faerûnien liées à la nature. Elle entretient aussi une histoire d'amour épisodique avec Lathandre. Chauntéa s'oppose aux divinités de la destruction et de la mort précoce et tout particulièrement aux dieux de la fureur (Aurile, Malar, Talos et Umberlie). Elle est l'une des plus anciennes divinités et certains la considèrent comme la génitrice de toutes les races naturelles du monde.

Dogme : faire pousser et moissonner sont des éléments du cycle éternel et ils sont une partie essentielle de la vie. Il faut anathématiser toute destruction sans but et sans volonté de reconstruction. Ne laissez jamais passer un jour sans aider une chose vivante à se développer. Soignez, entretenez et ensemencez des plantes dès que vous en avez l'occasion. Protégez les arbres et les plantes. Sauvez leurs graines de manière à faire en sorte que ce qui a été détruit puisse repousser. Préoccupez-vous de la fertilité de la terre, laissez les humains s'occuper de leur propre fertilité. Évitez le feu. Plantez une graine ou une petite plante au moins une fois toutes les dizaines.

Cyric (dieu supérieur)

Prince des Mensonges, le Soleil sombre, le Soleil noir

Symbole : Crâne blanc sans mâchoire sur une explosion pourpre
Alignement : CM
Attributions : Meurtres, mensonges, intrigue, tromperie, illusion, conflit
Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Illusion, Duperie
Arme de prédilection : « Lame de rasoir » (épée longue)

Table 5-6 : Le panthéon gnome

Nom	Symbole	Attributions
Baervan Ermiterrant	Cape et dague	Illusions, tromperie, pièges, protections magiques
Baravar Sombretoge	Tête de raton-laveur	Forêts, voyage, nature
Callarduran Doucemains	Anneau d'or marqué d'une étoile	Pierre, l'Outreterre, extraction de minerai, les svirfnebelins
Flandal Peaudacier	Marteau enflammé	Galeries souterraines, forme physique, travail du métal
Gaerdal Maindefer	Pépite d'or	Protection, sens de l'humour, duperie, taille de gemmes, gnomes
Garl Brillor	Bande de métal	Vigilance, combat, défense martiale
Segojan Hanteterre	Gemme brillante	Terre, vie sauvage, les morts
Urdlen	Taupe blanche	Cupidité, soif de sang, mal, haine, pulsions incontrôlables, spriggans

Table 5-7 : Le panthéon halfelin

Nom	Symbole	Attributions
Arvoreen	Deux épées courtes	Défense, guerre, vigilance, guerriers halfelins, devoir
Brandobaris	Empreinte de pas halfelin	Discrétion, vol, aventure, roublards halfelins
Cyrrollalie	Porte ouverte	Amitié, confiance, la terre, hospitalité, artisanat
Sheela Peryroyl	Pâquerette	Nature, agriculture, conditions climatiques, chants, danses, beauté, amour romantique
Urogalan	Silhouette d'une tête de chien	Terre, la mort, protection des morts
Yondalla	Corne d'abondance sur bouclier	Protection, récompense, halfelins, enfants, sécurité, commandement, sagesse, création, famille, tradition

Table 5-8 : Le panthéon orque

Nom	Symbole	Attributions
Bahgtru	Fémur brisé	Loyauté, stupidité, force brute
Gruumsh	Œil sans paupière	Orques, conquêtes, survie, force, territoire
Ilneval	Épée longue ensanglantée	Guerre, combat, avantage numérique, stratégie
Luthic	Rune orque représentant le foyer	Grottes, femelles orques, foyer, sagesse, fertilité, soins, servitude
Shargaas	Crâne sur un croissant de lune rouge	Nuit, voleurs, discrétion, ténèbres, monde souterrain
Yurtrus	Mains blanches sur fond noir	La mort, maladies



Cyric (*sir*-ick) est un dieu mégalomane doté d'un immense nombre d'adeptes. Il est l'une des trois grandes puissances maléfiques de Faerûn. Mesquin et égocentrique, il se délecte de pousser tous types d'individus à accomplir des actes qui finiront par ruiner leur vie. Il aime faire en sorte que les mortels fassent des erreurs catastrophiques pour eux et pour leur entourage. Il s'abreuve aux larmes de rêveurs qui viennent de perdre leurs illusions et des amoureux dont le cœur est brisé. Il n'est pas contre l'idée de s'allier à une autre divinité, du moment qu'il estime pouvoir la trahir et s'en tirer tranquillement.

Le clergé de Cyric cherche à créer un climat propice à la naissance de conflits. La présence des adeptes de Cyric est synonyme de meurtres et de problèmes à venir. C'est ainsi qu'ils entretiennent la peur du Soleil noir. Le clergé soutient les souverains cruels et il intrigue de manière à ce que le monde soit en perpétuel chaos tout en faisant en sorte d'éviter qu'il ne s'embrase d'une guerre (auquel cas, il tomberait sous la coupe de Tempus). Le clergé de Cyric est souvent déchiré par des luttes intestines et par des tentatives de prise de pouvoir. Toutefois, au cours des dernières années, ces luttes sont devenues moins nombreuses après que Cyric ait amélioré le contrôle qu'il avait sur lui-même et après qu'il ait réorganisé les clergés des divinités dont il a volé les attributions.

Les prêtres de Cyric prient la nuit, quand la lune est levée. Les jours saints de ce culte sont rares. Le clergé ne célèbre même pas la date de l'ascension de Cyric au statut divin. Lorsqu'un temple estime détenir quelque chose ou quelqu'un de suffisamment important pour être sacrifié à Cyric, son grand prêtre déclare alors un jour de Soleil noir et marque ainsi le caractère sacré du moment. Les éclipses sont considérées comme des moments sacrés. Elles sont accompagnées de fêtes, des prières ferventes et de sacrifices sanglants. Les prêtres de Cyric se multiclassent généralement en roublards ou assassins.

Histoire/Relations : Cyric accéda au statut de divinité durant le Temps des Troubles. C'était un mortel qui récupéra les attributions de deux divinités tuées au cours de la Guerre des dieux. Par la suite, il parvint à éliminer deux autres divinités afin de récupérer leurs attributions. Il hait la plupart des divinités de Toril et tout particulièrement Mystra (qu'il connaissait alors qu'ils étaient humains et dont il désire les attributions), Kelemvor et Baine (qui détient désormais une partie des attributions qui lui appartenaient précédemment).

Dogme : que la mort s'abatte sur tous ceux qui s'opposent à Cyric. Inclinez-vous devant son pouvoir suprême et apportez-lui le sang de ceux qui ne croient pas en sa supériorité absolue. Craignez et obéissez à ceux qui détiennent l'autorité. Tuez les faibles, les individus bienveillants et les faux prophètes. Donnez la mort à ceux qui cherchent à contrecarrer les plans du culte ou à ceux qui cherchent à rétablir l'ordre, la paix et la loi. Cyric est la seule autorité, le seul ordre, la seule loi. Faites en sorte de ne pas déclencher de guerres ouvertes, car de faux dieux récupéreraient alors le fruit de vos actes. Abattez un adversaire à la fois et maintenez une ambiance malsaine de peur et de conflits. Souvenez-vous que la fin justifie tous les moyens.

Eilistraée (déesse mineure)

La Vierge Noire, Dame de la danse

Symbole : Femme drow nue aux longs cheveux, armée d'une épée bâtarde et dansant devant une lune pleine
Alignement : CB
Attributions : Chants, beauté, danse, maniement de l'épée, chasse, clair de lune
Domaines : Chaos, Charme, Drows, Elfes, Bien, Lune, Portails
Arme de prédilection : « L'épée lunaire » (épée bâtarde)



Eilistraée (Il-iss-*tré*-ée) est la divinité des drows bienveillants et des membres de cette race qui souhaitent vivre à la surface de Toril en paix. C'est une déesse mélancolique à l'humeur changeante. Elle aime la beauté et la paix, mais elle n'hésitera jamais à abattre ceux qui tenteront de faire souffrir ses adeptes. La malveillance de la plupart des drows est une douleur qui embrase son cœur d'une colère ardente.

Le clergé d'Eilistraée encourage les drows à revenir à la surface. Les adeptes de cette déesse œuvrent afin de restaurer l'harmonie entre les peuples de la surface et les drows afin que ces derniers puissent espérer un jour redevenir un peuple non-malfaisant de la surface de Faerûn. Les membres du clergé cultivent la beauté en toute chose, ils fabriquent des instruments de musique, chantent et aident les individus dans le besoin. Les prêtres doivent être capables de chanter, de danser gracieusement et de jouer de la corne, de la flûte ou de la harpe. La maîtrise du combat à l'épée est aussi encouragée au sein du clergé, tout comme l'est l'art de la chasse.

Les prêtres de la Vierge Noire prient la nuit, après que la lune s'est élevée dans les cieux. Leurs rituels tournent autour d'une partie de chasse suivie de danses (en étant aussi dénudé que possible). Quatre fois par an se déroule la Grande Chasse. Au cours de cette cérémonie, les prêtres partent en chasse d'une créature particulièrement dangereuse en ne portant aucun vêtement et armés d'une seule épée longue. Une fois par an, ils accomplissent une Course. Lors de cette cérémonie, ils partent à la recherche d'une communauté d'elfes avec laquelle ils ne sont pas familiers afin de leur apporter de l'aide et de faire preuve de bonté. Ils tentent ainsi de redorer l'image des drows et de faire en sorte que ce peuple, puisse retrouver sa place à la surface un jour prochain. Les prêtres d'Eilistraée se multiclassent généralement en guerriers, bardes et rôdeurs.

Histoire/Relations : fille de Corellon Larethian et de Araushnee (qui deviendra Lolth), Eilistraée fut bannie en compagnie des autres drows pour sa participation (involontaire) à la guerre contre le Seldarine (le panthéon elfique). Elle insista pour être châtiée alors que son père voulait l'épargner, car elle savait que les elfes noirs auraient besoin d'une lueur de bienveillance afin de pouvoir espérer trouver la rédemption. Ses alliés sont les membres du Seldarine, les autres divinités bienveillantes des panthéons souterrains, Mystra et Séluné. Ses adversaires sont toutes les divinités malveillantes du monde souterrain et tout particulièrement les autres divinités du panthéon drow.

Dogme : soyez toujours bon, sauf lors d'un combat contre le mal. Encouragez l'éclosion de moments de joie et de bonheur partout où vous vous trouvez. Apprenez et enseignez de nouveaux chants, de nouvelles danses et la danse fluide de la maîtrise de l'épée. Liez-vous d'amitié avec les étrangers, recueillez ceux qui n'ont plus de foyer et nourrissez les affamés. À la grossièreté, répondez par la gentillesse. À la violence, répondez par une violence rapide, afin que ceux qui l'ont provoquée la subissent aussitôt. Aidez les drows dans le besoin et donnez-leur le message de la dame : « une place légitime vous attend dans les Royaumes de la Surface, dans les terres de la Grande Lumière. Venez en paix et vivez à nouveau sous le soleil, là où poussent les arbres et les fleurs ».

Gond (dieu intermédiaire)

Porteur de merveilles, Seigneur de tous les forgerons

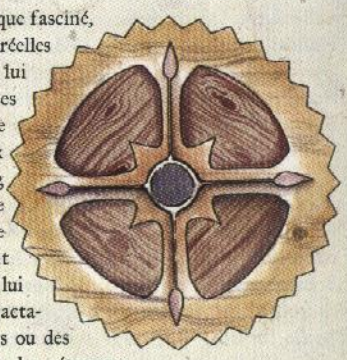
Symbole : Un engrenage en métal, en os ou en bois et doté de quatre rayons

Alignement : N (n'importe quel personnage peut choisir Gond comme divinité tutélaire)

Attributions : Artifice, artisanat, construction, forge

Domaines : Artisanat, Terre, Feu, Connaissance, Métal, Organisation

Arme de prédilection : « Maître d'œuvre » (marteau de guerre)



Gond (*guonde*) est un dieu énergique fasciné, voire obnubilé, par l'idée de rendre réelles les plus étonnantes théories. Il lui arrive d'être si concentré sur ses projets qu'il s'avère incapable de réfléchir aux conséquences et aux implications de l'utilisation à long terme de ses créations. Il ne cesse de pousser Oghma à permettre que de nouvelles inventions soient autorisées à la surface de Toril et il lui arrive de conclure de sombres tractations (en promettant des faveurs ou des dons d'objets) afin d'acquérir les étranges matériaux dont il a parfois besoin.

Le clergé de Gond met tout en œuvre pour s'assurer que les secrets de la *poudre fumigène* et d'autres inventions tout aussi extraordinaires, restent sa propriété exclusive. Au besoin, les adeptes du culte peuvent éliminer des rivaux par le sabotage, par la diplomatie ou par des pressions financières. Le clergé accepte des individus de n'importe quel alignement du moment qu'ils sont intéressés par l'artisanat. Les prêtres de tous les alignements peuvent vénérer Gond. Ils sont encouragés à ne pas s'établir dans un endroit afin d'être libres de voyager pour découvrir de nouvelles inventions. La plupart d'entre eux vivent en vendant des munitions pour les armes à *poudre fumigène* ainsi que d'autres objets rares tels que des lentilles, des horloges mécaniques... Certains prêtres se contentent de travailler comme ingénieurs ou comme maîtres artisans. Les prêtres errants établissent des caches de biens précieux, ils s'occupent de former les artisans prometteurs et ils copient les nouvelles inventions qu'ils découvrent. On raconte que les temples de Gond seraient reliés par des portails qui leur permettraient d'échanger rapidement et sûrement informations et matériel.

Les prêtres de Gond prient pour leur sort au petit matin avant le premier repas. Le seul festival sacré est l'Ippensheir, qui se déroule durant les douze jours précédents Herbeverte. Lors de cette fête, les adeptes de Gond montrent leurs inventions et s'échangent des informations sur de nouvelles technologies. Ils en profitent aussi pour boire et manger en abondance. L'un des plus étranges rituels de ce culte advient lorsque les adeptes découvrent une nouvelle invention. Le prêtre responsable de la découverte est chargé de réaliser deux copies de l'invention. La première est destinée à être stockée au temple et la deuxième sera brisée et brûlée en offrande à Gond. Certains prêtres se multiclassent en roublards, mais généralement simplement par intérêt pour les outils de crochetage et autres petits gadgets propres à cette profession.

Histoire/Relations : Gond est une divinité énigmatique. Il sert Oghma mais il est si indépendant vis-à-vis de son supérieur que nombreux sont ceux qui oublient cette relation. Il est ami avec Lathandre, Oghma, Waukyne et Tempus car ses inventions sont directement liées à la créativité, à la connaissance, au profit et à la guerre. Son seul véritable adversaire est Talos, dont la volonté de destruction aveugle menace non seulement les inventions de Gond, mais aussi le contrôle de Gond sur les appareils de destruction.

Dogme : seuls les actes comptent. Les intentions et les pensées sont une part importante de l'être mais, au final, c'est le résultat qui a une véritable importance. Les autres parlent, les serviteurs de Gond *agissent*. Concevez des nouvelles choses qui fonctionnent. Devenez expert dans divers artisanats. Entraînez-vous jusqu'à parvenir à créer des nouveaux objets. Défiez l'inconnu en créant la nouveauté, l'originalité. Les nouvelles inventions doivent, tout à la fois, être élégantes et utiles. Pratiquez l'innovation et l'expérimentation. Encouragez ces vertus chez ceux que vous rencontrerez. Gardez des archives de vos recherches, de vos idées et de vos travaux afin que d'autres puissent suivrent votre travail et le poursuivre lorsque vous disparaîtrez.



Illustrations de Sam Wood

Heaum (dieu intermédiaire)

La Sentinelle, Le Vigilant

Symbole : Œil ouvert et à la pupille bleue apposé sur le dessus d'un gantelet gauche de guerre vertical
Alignement : LN
Attributions : Gardiens, protection, protecteurs
Domaines : Loi, Organisation, Protection, Force
Arme de prédilection : « Éternelle vigilance » (épée bâtarde)

Heaum (*eaume*) est un dieu inébranlable et résolu. Il est souvent considéré comme étant froid et détaché, indifférent à l'issue morale de son devoir. En fait, il est surtout totalement dévoué à sa tâche et il est particulièrement fier de faire passer son travail avant toute autre chose. Il adore les enfants et il s'avère bien plus tolérant à leurs infractions mineures que pour n'importe qui d'autre. Nombreux sont ceux qui croient que Heaum serait prêt à donner sa vie pour protéger ce qui lui a été confié. Il reste silencieux sur cette question.



Les temples consacrés à Heaum sont souvent situés près d'endroits dangereux ou malfaisants. Ils forment la première ligne de défense contre la progression d'ennemis puissants. Les grandes cités disposent généralement d'une chapelle ou d'un temple consacré à Heaum, car ses prêtres forment les meilleurs gardes ou chefs de gardes qui soient. Le clergé entretient soigneusement cette image de gardiens loyaux et de confiance à travers tout Faerûn. Le clergé de Heaum et celui de Torm entretiennent une froide rivalité. Chacun d'entre eux considère l'autre comme un usurpateur.

Les prêtres de Heaum prient le matin juste après le réveil ou le soir juste avant de se coucher. Le seul jour saint de ce culte est celui de la cérémonie d'honneur à Heaum, qui a lieu lors de la Rencontre des boucliers. Les prêtres célèbrent aussi d'importantes cérémonies lorsque l'un d'entre eux s'élève dans la hiérarchie ou lorsqu'il reprend sa place dans l'ordre après s'être égaré. Le clergé de Heaum obéit à une hiérarchie stricte et chaque prêtre peut instantanément déterminer le rang des adeptes qu'il rencontre. Les prêtres de Heaum ne commandent jamais aux morts-vivants. Généralement les prêtres de Heaum se multiclassent en guerriers ou en paladins.

Histoire/Relations : autrefois une divinité majeure de Faerûn, Heaum a vu son influence décroître lors du Temps des Troubles et lorsque les nouvelles de la manière dont son clergé s'était comporté sur les lointaines terres occidentales de Maztica parvinrent à Faerûn. L'influence de Heaum recommence toutefois à croître en même temps que l'augmentation en nombre et en pouvoir d'organisations et de nations maléfiques. Heaum est un fidèle allié de Torm (en dépit des relations entre les deux clergés). Il s'oppose aux divinités de la destruction et de la tromperie et il a renouvelé son engagement contre Baine, son ennemi de toujours.

Dogme : ne trahissez jamais la confiance que l'on vous porte. Soyez vigilant. Patientez, attendez et observez soigneusement. Soyez juste et diligent dans l'application de vos ordres. Protégez les pauvres, les faibles, les blessés et les enfants. N'acceptez jamais de les sacrifier pour vous-mêmes ou les autres. Anticipez les attaques et soyez constamment prêt. Connaissez vos ennemis. Prenez soin de vos armes de manière à ce qu'elles puissent accomplir leur devoir lorsque le moment viendra. Une soigneuse Organisation permet toujours de contrer des actes précipités. Obéissez toujours aux ordres, du moment que ces ordres obéissent aux principes de Heaum. Démontrez l'excellence et la pureté de votre loyauté et de votre dévotion au rôle de gardien et de protecteur.

Ilmater (dieu intermédiaire)

Le Dieu qui pleure, le Dieu brisé

Symbole : Paire de mains blanches, liées au niveau des poignets par une corde rouge
Alignement : LB
Attributions : Endurance, souffrance, martyre, persévérance
Domaines : Bien, Guérison, Loi, Force, Souffrance
Arme de prédilection : Une main ouverte (attaque à mains nues)



Ilmater (ill-*ma*-terre) est un dieu généreux et dévoué. Il est prêt à supporter le fardeau de tout autre individu, qu'il s'agisse d'un lourd poids ou d'une terrible douleur. Ilmater est un dieu doux, bienveillant et discret. Il apprécie le sens de l'humour et il est très difficile de parvenir à l'énerver. Bien que la plupart le considèrent comme un dieu non-violent, lorsqu'il est confronté à des cruautés ou à des atrocités extrêmes, il s'emporte dans une colère terrible à contempler. Il prend grand soin de réconforter, de protéger et de rassurer les enfants et les jeunes créatures. Sa colère explose rapidement à l'encontre de tous ceux qui voudraient faire du mal à ces êtres sans défense.

Contrairement à la plupart des autres cultes, le clergé d'Ilmater compte de nombreux saints. La plupart des Facrûniens perçoivent les adeptes de ce culte comme un groupe de martyrs incompréhensible. Toutefois, les adeptes d'Ilmater passent l'essentiel de leur temps à tenter de soigner ceux qui ont été blessés. Le clergé entraîne ses adeptes à reconnaître toutes les formes de maladies et de maux puis il les envoie où ils pourront le mieux soulager les souffrances – généralement dans les quartiers les plus pauvres des grandes villes, dans les régions soumises à des épidémies ou en zone de guerre.

Les prêtres d'Ilmater sont les individus les plus attentionnés et les plus dévoués de tout Toril. Bien que certains d'entre eux puissent développer une certaine forme de cynisme après avoir été confrontés à une multitude d'horreurs, ils continuent tous à tenter d'aider les individus dans le malheur. Ilmater envoie ses prêtres dans les territoires appauvris, les lieux frappés d'épidémies, ainsi que les régions déchirées par la guerre, dans le but d'apaiser la souffrance d'autrui. Nombreux sont d'ailleurs les prêtres qui enseignent le don Préparation de potions afin de pouvoir aider même sans être présents.

Les prêtres d'Ilmater prient dans la matinée pour récupérer leurs sorts. En dehors de cela, ils doivent prier au moins six autres fois dans la journée. Ce culte n'a pas de jour saint, mais occasionnellement, un prêtre fait un appel au repos. Cela lui permet alors de passer une dizaine sans devoir obéir aux principes du culte. Ce repos permet aux prêtres de supporter la charge émotionnelle de leur devoir ou d'agir d'une manière qui ne plairait d'ordinaire pas à Ilmater. Un groupe de moines d'Ilmater agit en tant que gardien des temples et des adeptes du culte. Ces moines peuvent se multiclasser librement en prêtres.

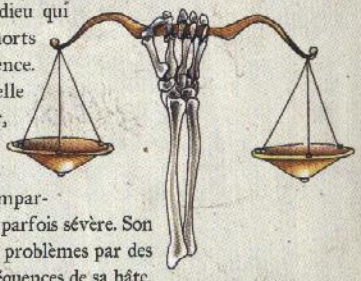
Histoire/Relations : Ilmater est une divinité ancienne. Il a longtemps été associé à Tyr (son supérieur) et à Torm. Ensemble ils sont connus sous le nom de la Triade. Ilmater est aussi allié à Lathandre. Il s'oppose aux divinités qui se complaisent dans la destruction, la propagation de la douleur et l'asservissement. Il est notamment un farouche adversaire de Loviatar qui a une nature diamétralement opposée à la sienne.

Dogme : aidez ceux qui souffrent, quelle que soit leur nature. Les véritables saints acceptent de se charger de la souffrance des autres. Si vous souffrez en son nom, Ilmater sera à vos côtés pour vous soutenir. Soyez fidèle à votre cause si elle est juste, quels que soient les périls ou la douleur. Il n'y a pas de honte à mourir pour une cause juste. Dressez-vous face aux tyrans et ne tolérez pas que l'injustice existe sans que personne ne s'y oppose. Prenez soin de favoriser la nature spirituelle de la vie plus que l'existence du corps matériel.

Kelemvor (dieu supérieur)

Seigneur des morts, Juge des damnés

Symbole : Bras droit de squelette tenant la balance dorée de la justice
Alignement : LN
Attributions : La mort, les morts
Domaines : Mort, Destin, Loi, Protection, Voyage
Arme de prédilection : « Touché fatal » (épée bâtarde)



Kelemvor (*quel*-èm-vore) est le dieu qui désigne la place de l'essence des morts dans le cycle infini de l'existence. Suivant une voie différente de celle empruntée par son prédécesseur, Kelemvor n'est ni maléfique, ni secret. Il promet aux morts qu'ils seront jugés de manière juste et impartiale. Il est gentil, franc, sérieux et parfois sévère. Son principal défaut est qu'il résout les problèmes par des actes directs sans anticiper les conséquences de sa hâte.

Le clergé de Kelemvor assiste les mourants, les morts et leurs familles. Les adeptes s'occupent des funérailles et s'assurent que les affaires des morts sont réglées correctement. Les adeptes de ce culte sont donc généralement ceux qui s'occupent d'appliquer les testaments. Le clergé récupère les biens de ceux qui sont morts sans testament ou sans héritiers. Les adeptes de Kelemvor indiquent par des signes universellement connus les endroits où se développent des maladies. Ils chassent les morts-vivants pour les détruire. Ils recrutent des aventuriers pour détruire des créatures puissantes provoquant trop de morts précoces. Et, rarement, ils offrent une mort rapide et sans douleur à ceux pour qui elle peut être une véritable délivrance.

Les prêtres de Kelemvor prient lorsque le soleil se couche. Ils ont des jours saints annuels lors de la Rencontre des boucliers et au moment de la Fête de la lune. Les cérémonies accomplies lors de ces deux festivals impliquent de raconter l'histoire des morts de manière à ce que tous puissent se souvenir d'eux. Le reste des rituels du culte concerne les morts, les funérailles et les veillées funèbres. Les prêtres de Kelemvor se multiclassent parfois en nécromanciens ou en rôdeurs, utilisant alors leurs connaissances pour traquer et détruire les morts-vivants. Ils préfèrent généralement renvoyer les morts-vivants plutôt que de les intimider.

Histoire/Relations : mortel à l'époque où il connut Cyric, Kelemvor hérita des attributions de Cyric après une grave erreur commise par ce dernier. Cyric hait profondément Kelemvor et il fait tout ce qui est possible pour tenter de récupérer ses anciennes attributions. Kelemvor lui rend la pareille et se défend farouchement. Il combat aussi Talona, en raison des nombreuses morts précoces qu'elle provoque et Velsharoon, en raison de ses morts-vivants. Mystra, qu'il connut alors qu'ils étaient mortels et Jergal, qui archive le passage des morts, sont ses plus fidèles alliés.

Dogme : comprenez que la mort fait partie de la vie. Il ne s'agit pas d'une fin mais d'un commencement. Il ne s'agit pas d'un châtiment mais d'une nécessité. La mort est un processus dans lequel il n'y a nulle tromperie, nulle dissimulation, nul hasard. Aidez les autres à mourir avec dignité lorsque viendra le moment, mais pas avant. Dressez-vous contre ceux qui voudraient artificiellement prolonger leur vie au-delà des limites naturelles, comme les morts-vivants par exemple. Honorez les morts, car leurs actes accomplis de leur vivant ont fait de Faerûn ce qu'il est aujourd'hui. Les oublier, c'est oublier où nous sommes et pourquoi nous nous y trouvons. Faites en sorte que, dans tout Faerûn, nul humain ne meure de mort naturelle sans un prêtre de Kelemvor à ses côtés.

Kossuth (dieu supérieur)

Le Seigneur des flammes, le Seigneur de feu

Symbole : Grande flamme rouge
Alignement : N (vous pouvez utiliser soit N soit LN lorsque vous choisissez Kossuth comme divinité tutélaire)
Attributions : Élémentaires de Feu, purification par le feu
Domaines : Destruction, Feu, Renouvellement, Souffrance
Arme de prédilection : Filament de feu (chaîne cloutée)



Kossuth (koh-*souce*), comme tous les autres souverains élémentaires, est une divinité étrange et énigmatique. Il n'a que peu d'affection pour ses serviteurs sur Toril, mais il les récompense plus fréquemment que les autres souverains élémentaires pour leurs attentions. Il semble obéir à des objectifs très précis, mais nul ne sait ce qu'ils peuvent être. Il recrute activement de nouveaux adeptes. Peut-être parce que ces derniers se consument trop rapidement.

Le clergé de Kossuth est très hiérarchisé et tend vers un comportement et un alignement Loyal Neutre dans la majorité des temples. Kossuth ne semble pas prêter beaucoup d'attention à cette organisation, ce qui signifie que les prêtres de son culte peuvent choisir Neutre ou Loyal Neutre comme alignement plutôt que Neutre. La fonction première du clergé est d'acquérir des terres, des richesses, de l'influence et de la puissance de manière à attirer plus de nouveaux adeptes à cette foi.

Les prêtres de Kossuth choisissent de prier lorsque le soleil se lève ou se couche. La date d'anniversaire du grand prêtre de chaque temple détermine un jour saint pour ses adeptes. De plus, les prêtres de Kossuth doivent se soumettre à la cérémonie du serment de la voie ardente (ils doivent alors franchir une étendue de braises ardentes) à chaque fois qu'ils bénéficient d'une promotion au sein de la hiérarchie ou lorsqu'ils gagnent un niveau. Trois ordres de moines combattants (les disciples du Phénix, les frères et les sœurs de la flamme pure et les disciples de la salamandre – ils correspondent respectivement aux alignements Loyal Bon, Loyal Neutre et Loyal Mauvais) vénèrent Kossuth. Les prêtres sont libres de se multiclasser en moines de l'ordre approprié. Certains prêtres se multiclassent en magiciens ou en sorciers et ils concentrent alors leurs talents sur la manipulation du feu.

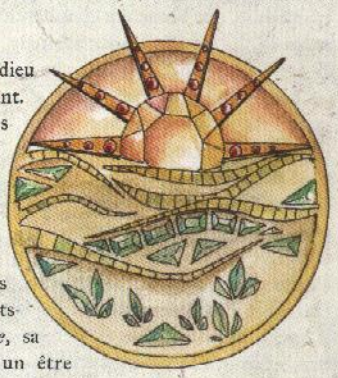
Histoire/Relations : un des quatre souverains élémentaires vénérés sur Toril, Kossuth est plus important que les autres en raison du grand nombre de ses adeptes parmi les Magiciens Rouges de Thay. Il est moins distant avec les divinités liées au feu et il est violemment opposé à Istishia.

Dogme : ceux qui doivent réussir réussiront. La foi en Kossuth est supérieure à toutes les autres, particulièrement à celle d'Istishia. Le feu et la pureté ne sont qu'une seule et même chose. La fumée est produite par l'air qui est jaloux du feu. La récompense de l'ambition est la puissance. Atteindre des niveaux de puissance plus élevés est inévitablement accompagné par des difficultés et des douleurs physiques. Kossuth nous envoie sa flamme pure et sacrée afin que nous puissions nous y purifier et y forger nos âmes. Attendez-vous à subir des épreuves et montrez-vous à la hauteur quelles que soient les difficultés et la douleur que vous endurerez. Vos supérieurs ont prouvé leur valeur et ils méritent que vous les serviez. Guidez les autres vers la lumière purificatrice de Kossuth de manière à ce dernier puisse rendre à toute vie sa forme originelle.

Lathandre (dieu supérieur)

Le Seigneur de l'Aube

Symbole : Lever de soleil fait de gemmes roses, rouges et jaunes
Alignement : NB
Attributions : Printemps, aube, naissance, créativité, vitalité, athlétisme, renouveau, jeunesse, perfection corporelle
Domaines : Bien, Noblesse, Protection, Renouvellement, Force, Soleil
Arme de prédilection : « Oraison de l'aube » (masse d'armes lourde ou légère)



Lathandre (lah-*tan*-dre) est un dieu puissant particulièrement exubérant. Il est très populaire auprès des gens du peuple, des nobles, des marchands et des jeunes. Bien que parfois excessif et un peu vaniteux, Lathandre est un éternel optimiste et un dieu persévérant qui bénit les nouvelles entreprises hasardeuses et détruit les morts-vivants avec *Oraison de l'aube*, sa masse d'armes. Lathandre est un être débordant d'énergie qui aime accomplir des efforts physiques par simple plaisir.

Les temples de Lathandre font toujours face à l'est. Ce sont souvent des bâtiments riches et ornementés (parfois aux limites du bon goût). Il n'existe pas d'autorité centrale et chaque temple se voit accordé un respect proportionnel au nombre de ses adeptes. Le clergé encourage ses fidèles à bâtir de nouvelles choses, à rendre vie aux régions dévastées, à fertiliser des terres arides, à combattre le mal sous toutes ses formes et à mener la civilisation vers de nouveaux sommets d'harmonie, d'arts et de progrès. Les temples financent des championnats d'athlétisme afin de promouvoir des valeurs telles que la camaraderie et le courage. De la même manière, ils financent les artistes et la recherche d'objets perdus.

Les prêtres de Lathandre prient à l'aube. Ils célèbrent une cérémonie appelée le chant de l'aube lors du lendemain matin de la Longue nuit et au moment des équinoxes. Lors de cette cérémonie, le clergé et les fidèles chantent des harmonies et des contre-harmonies pour louer le Seigneur de l'aube. On attend des prêtres de Lathandre qu'ils soient dans une parfaite forme physique et qu'ils fassent des offrandes régulières à leur temple sous la forme de pièces, d'objets, d'inventions ou de nourriture. Les prêtres Loyaux peuvent librement se multiclasser en paladins.

Histoire/Relations : bien que souvent dépeint comme un jeune homme séduisant, Lathandre est un dieu ancien doté d'une longue histoire de créations exceptionnelles, de progrès révolutionnaires et d'étonnantes innovations. Il s'oppose aux divinités liées au mal, à la destruction et à la mort. Ses alliés sont les divinités de la nature (tout particulièrement Chauntéa), du bien, de l'art, de la beauté et de l'invention. Adversaire traditionnel des divinités de la mort, Lathandre a fini par apprécier le dégoût de Kelemvor pour les morts-vivants et il ne lui veut donc aucun mal.

Dogme : mettez tout en œuvre afin d'aider à rassembler de nouvelles idées et de nouveaux espoirs, pour permettre le développement de la prospérité de l'humanité et de ses alliés. Protéger et permettre le développement de toute chose vivante est un devoir sacré. Chercher à vous perfectionner et à améliorer votre corps comme votre esprit. Où que vous alliez, semez l'espoir en un avenir souriant et participez-y en aidant l'éclosion de nouvelles idées. Évitez les pensées négatives car, de la mort vient la vie et il y a toujours une nouvelle journée pour transformer un revers en succès. Accordez une plus grande importance aux activités qui aident les autres qu'à une stricte obéissance aux règles et aux traditions imposées par les anciens.

Lolth (déesse intermédiaire)

Reine des araignées, Reine des fosses démoniaques

Symbole : Araignée noire à tête de femme drow et suspendue à une toile
Alignement : CM
Attributions : Araignées, mal, ténèbres, chaos, assassins, drows
Domaines : Chaos, Ténèbres, Destruction, Drows, Mal, Araignées, Duperie
Arme de prédilection : Une araignée (dague)



Lolth (*lolte*) est une déesse cruelle et capricieuse, que beaucoup considèrent comme folle car elle a pour habitude de faire se combattre entre eux ses propres adeptes. Pleine de malice et de malfaisance lorsqu'elle négocie, nul n'est aussi vicieux qu'elle au combat. Elle convoite ardemment le pouvoir des divinités de la surface. Il lui arrive de faire preuve de bonté et d'aider ceux qu'elle apprécie, mais il ne faut pas s'y tromper, elle se complait dans la mort, la destruction et la torture de tout être, y comprit ses adeptes qui ont eu le malheur de lui déplaire.

Le clergé de Lolth fait l'apologie de la supériorité de la Reine des araignées avant toute autre être. Il est responsable de la perpétuation d'atrocités en surface. Il entretient ainsi la peur des drows et de leur déesse. Même les prêtresses les plus dévouées de Lolth la craignent et la haïssent. Elles ne la vénèrent que pour les pouvoirs qu'elles en retirent. Dans la plupart des cités, les prêtresses de ce culte contrôlent les maisons nobles et donc les cités elles-mêmes. Elles agissent en tant que souveraines, forces de police, juges, jurés et exécutrices. Leurs actes cruels et capricieux sont destinés à entretenir la peur qu'elles inspirent à leurs compatriotes et la haine de ces derniers pour les étrangers.

Les prêtresses de Lolth prient avant de rentrer en transe ou juste après en être sorties. Les prêtresses de ce culte sont toujours des femmes, il n'existe pas de prêtre de Lolth. Chaque mois elles sacrifient des elfes de la surface, de préférence les nuits de pleine lune de manière à offenser Sehanine Lunarc et les autres divinités du panthéon elfique. D'autres cérémonies privées ont lieu derrière les portes closes des temples, dans des pièces obscures où nul mâle n'est autorisé. Les cérémonies publiques sont accomplies devant des drows des deux sexes. L'un des rituels les plus habituels est l'invocation d'un yochlol (démon serviteur doté des formes d'une araignée et d'un elfe) afin d'obtenir de lui des informations ou une aide physique. Les prêtresses de Lolth se multiclassent généralement en guerrières ou en sorcières. Les prêtresses de Lolth sont considérées comme ayant prêtresse en classe de prédilection.

Histoire/Relations : Lolth était autrefois connue sous le nom d'Araushnee, la bien-aimée de Corellon Larethian. Elle lui donna deux enfants : Eilistraée et Vhaeraun. Elle trahit son amant et tenta d'envahir l'Arvandor à la tête d'une armée d'esprits maléfiques. Elle échoua et fut bannie dans l'Abysse sous la forme d'une araignée démoniaque. Elle dirige le panthéon drow et elle est alliée avec Loviatar et Malar. Ses ennemis de prédilection sont les divinités du Seldarine (le panthéon elfique), Ghaunadaur, Eilistraée, les divinités souterraines non-drows et Gruumsh.

Dogme : la peur est aussi solide que l'acier, tandis que l'amour et le respect sont souples et inutiles. Convertissez ou détruisez les drows qui ne sont pas fidèles à Lolth. Détruisez les faibles et les rebelles. Broyez ceux qui mettent la foi en doute. Sacrifiez les esclaves, les mâles et tous ceux des autres races qui refusent d'obéir aux ordres de Lolth et de ses prêtresses. Élevez les enfants dans la vénération et dans la peur de Lolth : chaque famille devra fournir au moins une prêtresse à chaque génération. Mettre en doute les motivations ou la sagesse de Lolth est un péché. C'est aussi commettre de terribles péchés que d'aider un non-drow combattant un drow ou que d'ignorer les ordres de Lolth pour sauver un amant. Vénérez les arachnides de toutes natures. Ceux qui tuent ou qui maltraitent une araignée doivent périr.

Malar (dieu mineur)

Le Seigneur bestial, le traqueur au sang noir

Symbole : Pince bestiale couverte de fourrure et pourvue d'ergots ensanglantées
Alignement : CM
Attributions : Chasseurs, traquer, soif de sang, lycanthropes malveillants, bêtes et monstres errants
Domaines : Faune, Chaos, Mal, Lune, Force
Arme de prédilection : Une griffe de monstre (bracelet à griffes)



Malar (*mahl*-arr) est un dieu sauvage et bestial qui se délecte de la peur des êtres qu'il traque. Jaloux des pouvoirs des autres divinités, il cherche constamment de nouveaux moyens de leur voler leurs attributions et leurs fidèles, mais il lui manque l'intelligence nécessaire à l'accomplissement de ses objectifs. Il excelle à la chasse, à la traque et aux massacres bestiaux.

Le clergé de Malar est dépourvu d'une autorité centrale. Il ne s'agit que d'un ensemble de petits groupes de fidèles éparpillés dans les régions sauvages. Les adeptes de Malar vénèrent la gloire de la chasse et ils entreprennent des traques rituelles d'animaux sauvages, de créatures étranges et même d'humanoïdes capturés. Ils aiment faire en sorte que leur proie s'aventure sur des chemins particulièrement dangereux pour elle comme pour eux, cela ne rend sa mort que plus agréable. Ils s'arrangent généralement pour que la mise à mort ait lieu le plus près possible de zones habitées afin que tous puissent voir et entendre le massacre. C'est ainsi qu'ils perpétuent la crainte de Malar. Les adeptes de ce culte agissent pour gêner le développement de fermes et de la civilisation. Ils attaquent aussi les druides qui cherchent à entretenir le côté bienveillant de la nature, les considérant comme faibles et inutiles.

Les prêtres de Malar prient la nuit, de préférence sous une pleine lune. Deux rituels célébrés par ce culte sont la fête de cerfs et la grande chasse. La fête des cerfs est une cérémonie au cours de laquelle les prêtres et les adeptes de Malar chassent de nombreux gibiers avant le festival des Grandes moissons, puis ils invitent tous les profanes à venir festoyer avec eux. Enfin, ils implorent Malar de fournir suffisamment de gibier pour nourrir le peuple lors de l'hiver à venir (c'est l'un des rares aspects appréciés dans ce culte). Lors de la grande chasse pratiquée chaque saison, les adeptes, parés de trophées de chasse, traquent un humanoïde qui gagne la vie sauve et une récompense s'il parvient à s'échapper ou à survivre un jour et une nuit. Les prêtres de Malar se multiclassent généralement en barbares, rôdeurs ou druides (mauvais).

Histoire/Relations : Malar était une divinité avant même l'ascension de Baine et, depuis des siècles, il tente sans succès de s'approprier les attributions des autres dieux et déesses. Il fait partie des dieux de la fureur aux côtés de Talos (son supérieur), Aurile et Umberlie. Il est aussi allié à Baine et à Loviatar. Il combat les divinités de la paix, de la civilisation et de la nature.

Dogme : la survie des plus forts par l'éradication des plus faibles est le don de Malar aux mortels. Une mort ou un meurtre brutal et sanglant ont une grande signification. Le point culminant de la vie est la confrontation entre le chasseur et sa proie, le moment précieux où l'on détermine qui vit et qui meurt. Considérez toute chose importante comme une chasse. Restez

toujours alerte et vif. Progressez dans la nature sauvage sans précipitation et ne montrez aucune peur au cours de la chasse. La sauvagerie et les émotions fortes provoquent la perte de toute raison et de toute prudence. Goûtez le sang de ceux que vous avez tué et n'abattez jamais une proie à distance. Œuvrez contre ceux qui s'en prennent à la forêt et qui tuent des animaux uniquement parce qu'ils sont dangereux. Ne tuez pas les jeunes, les femelles enceintes ou les petits de manière à ce que les proies restent nombreuses.

Mask (dieu mineur)

Maître de tous les voleurs, Seigneur des ombres

Symbole : Masque de velours noir rehaussé de rouge
Alignement : NM
Attributions : Voleurs, vol, ombres
Domaines : Ténèbres, Mal, Chance, Duperie
Arme de prédilection : « Murmure de l'ombre » (épée longue)



Mask (*masque*) est un dieu égocentrique et confiant qui aime à concevoir et à mettre en œuvre des complots compliqués. Récemment, il a entrepris des manœuvres plus directes contre ses adversaires, ses propres manigances lui ayant fait perdre une grande partie de sa puissance sous la forme de l'attribution intrigue qui est désormais sous le contrôle de Cyric. Mask est prudent et circonspect. Il ne perd jamais le contrôle de ses émotions et il semble toujours avoir quelques répliques teintées d'ironie en réserve. Son épée, *Murmure de l'ombre*, ne fait aucun bruit et dispose des capacités *rapidité* et *sanglante*.

Le clergé de Mask n'est finalement qu'un important ensemble de guildes de voleurs. Dans de grandes cités où prospèrent de nombreuses guildes, son temple leur est souvent relié par des tunnels secrets. Cet endroit est considéré comme un lieu neutre où les membres de guildes rivales peuvent se rencontrer pour négocier. Le culte de Mask fait l'apologie de la discrétion plutôt que de la confrontation. Il est même parvenu à faire croire à la mort de Mask aux plus crédules. Particulièrement riche, le clergé de Mask utilise ses ressources pour payer ses agents, intervenir dans les négociations politiques et manipuler les gens. Les adeptes du culte passent leur temps à comploter et à soutenir les actions de quelques voleurs d'exception et des guildes de voleurs.

Les prêtres de Mask prient la nuit dans les ténèbres ou dans l'ombre. Au moins une fois par mois, chaque temple majeur célèbre le rituel de la présence invisible. Cette cérémonie est composée de chants, d'hymnes à la gloire de Mask et d'offrandes monétaires. C'est au cours de ce rituel que le clergé fait comprendre à tous que Mask sait toutes choses, peu importe la manière dont elles sont cachées. Les prêtres de Mask se multiclassent généralement en roublards ou en bardes.

Histoire/Relations : Mask est un dieu solitaire qui préfère agir de sa propre initiative. Toutefois, il lui arrive de s'allier avec Bane. Il déteste Cyric qui lui a volé une partie de ses attributions et il combat Waukyne en raison de leur nature antithétique. Ses autres adversaires sont les divinités gardiennes et celles liées au devoir et à la connaissance. Il s'oppose aussi à Séluné et à sa lumière qui gêne ses suivants dans leurs malhonnêtes entreprises.

Dogme : tout ce qui advient au cœur des ténèbres est lié à Mask. La propriété détermine les neuf dixièmes de ce qui est juste et la propriété se définit par la possession. Le monde appartient aux individus rapides, à la langue habile et aux doigts agiles. La prudence et la discrétion sont de grandes vertus, tout comme le sont l'éloquence et la capacité de dire une chose tout en en pensant une autre. Il faut savoir plier toute situation à votre avantage. Les richesses appartiennent à ceux qui peuvent les acquérir. Faites en sorte que chaque soir vous soyez un peu plus riche qu'au matin. Mais prenez aussi soin de ne voler que ce qui est vital et non tout ce qui vous passe sous la main. L'honnêteté est pour les imbéciles, mais une honnêteté apparente est la clef qui ouvre toutes les portes. Faites en sorte que tous vos mensonges paraissent plausibles et ne mentez jamais lorsque vous pouvez dire la vérité (mais laissez éventuellement croire que vous êtes en train de mentir). Tout doit être subtilité. La manipulation est bien plus efficace que la force, tout particulièrement lorsque vous parvenez à faire croire aux gens qu'ils agissent de leur propre initiative. N'agissez jamais de manière évidente, sauf si cela vous permet de dissimuler quelque chose. Ayez confiance dans les ténèbres, la lumière ne fera de vous qu'une cible facile pour vos ennemis.

Mailikki (déesse intermédiaire)

Notre dame de la forêt, la Reine de la forêt

Symbole : Tête de licorne tournée vers la gauche et dotée d'une corne dorée et d'un œil bleu
Alignement : NB
Attributions : Forêts, créatures des forêts, rôdeurs, dryades, automne
Domaines : Faune, Bien, Flore, Voyage
Arme de prédilection : « la Cornelame » (cimeterre)



Mailikki (maille *li ki*) est une divinité bienveillante. Elle est toujours de bonne humeur et particulièrement confiante dans sa manière d'agir en toutes situations. Farouchement loyale et protectrice à l'égard de ceux qu'elle considère comme ses alliés, elle prend son temps et réfléchit soigneusement avant de considérer un nouvel individu comme l'un d'entre eux. Bien qu'elle sache que la mort fait partie du cycle de la vie, elle intervient souvent pour soigner des animaux blessés car leur douleur lui est insupportable.

Les membres du culte de Mailikki sont dispersés sur tout Faerûn et il est rare qu'ils se réunissent longuement en des groupes importants. Il existe peu de temples consacrés à la Reine de la forêt et la plupart des actes religieux ont lieu dans de petites chapelles ou dans de simples clairières. Les adeptes de ce culte sont les représentants des arbres. Ils sont la voix de la forêt, ses protecteurs et les gardiens de la foi. Ils enseignent aux humains et aux races bienveillantes à respecter et à entretenir les arbres et la vie abritée par les forêts. Ils leur apprennent aussi comment combattre le feu et les pratiquants de la magie du feu. Enfin, ils viennent en aide aux rôdeurs bienveillants.

Les prêtres, druides et rôdeurs capables de lancer des sorts adeptes de Mailikki, prient le matin ou le soir. Les rituels les plus sacrés du culte sont célébrés lors des équinoxes et des solstices. Ces cérémonies sont appelées les quatre fêtes et elles honorent les aspects les plus sensuels de l'existence. Les cérémonies accomplies par les adeptes de ce culte lors d'Herbeverte et de la Longue nuit sont très semblables aux quatre fêtes. Toutefois au cours de ces deux cérémonies, les adeptes de Mailikki prennent aussi le soin de planter des graines et des arbustes. Ils accomplissent aussi le rituel de la chevauchée sauvage, au cours duquel des troupeaux de licornes se regroupent et permettent aux adeptes de les monter à cru. Les licornes emmènent ensuite leurs cavaliers dans une folle chevauchée à travers la forêt. Une fois par mois, chaque prêtre ou druide doit accomplir un rituel d'invocation d'un sylvanien ou d'une dryade. Il doit ensuite servir l'être invoqué durant une journée. Presque tous les prêtres de Mailikki se multiclassent en druides ou en rôdeurs.

Histoire/Relations : Mailikki est au service de Silvanus et elle est alliée à toutes les autres divinités de la nature de Toril. On prétend que Lurue la licorne est sa monture lorsqu'elle doit aller au combat. Mailikki est aussi une amie de Shaundakul et de Lathandre. Elle est farouchement opposée à Malar, Talos et Talona.

Dogme : les êtres intelligents peuvent vivre en harmonie avec le monde sauvage. Ils n'ont pas besoin d'avoir recours à la destruction pour espérer construire la paix. Sachez apprécier la nature sauvage sans la craindre car la voie de la nature est la voie du bien. Trouvez et conservez votre propre équilibre et apprenez les secrets de la vie. Sachez percevoir et accepter les bons côtés de la vie sauvage. Ne permettez pas que les arbres morts restent inutilement étendus au sol et faites en sorte que les arbres vivants ne soient pas inutilement brûlés. Vivez dans la forêt et apprenez à faire partie de la forêt. Ne vous engagez pas dans d'inutiles batailles contre la forêt. Protégez la vie de la forêt, défendez chaque arbre. Plantez un nouvel arbre là où la mort en a fait tomber un. Faites en sorte de restaurer l'harmonie brisée par les utilisateurs du feu et les bûcherons. Ne faites plus qu'un avec les bois et apprenez aux autres à faire de même. Punissez et abattez ceux qui chassent pour le plaisir ou qui torturent les animaux sauvages.

Mystra (déesse supérieure)

La Dame des mystères, la Mère de toute magie

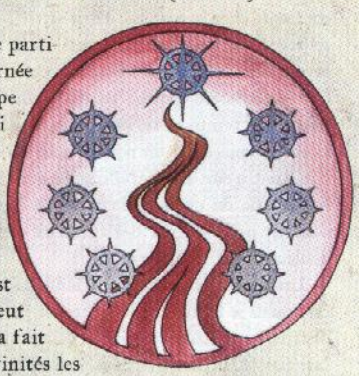
Symbole : Fumée rouge s'écoulant d'un cercle de sept étoiles blanches et bleues

Alignement : NB (vous pouvez utiliser soit NB soit LN lorsque vous choisissez Mystra comme divinité tutélaire)

Attributions : Magie, sorts, la Toile

Domaines : Bien, Illusion, Connaissance, Magie, Runes, Sorts

Arme de prédilection : Sept étoiles tourbillonnantes (shuriken)



Mystra (*miss*-trah) est une déesse particulièrement occupée et très concernée par ses attributions. Elle s'occupe d'entretenir la Toile, le conduit qui permet aux lanceurs de sorts mortels et aux utilisateurs de la magie d'accéder à cette énergie primitive. On pourrait même dire que Mystra est la Toile. En tant que déesse de la magie, elle est aussi la divinité de tout ce que peut apporter la magie au monde. Cela fait probablement d'elle l'une des divinités les plus puissantes de tout Toril. Bien qu'elle soit naturellement bienveillante et qu'elle dispose de la possibilité d'empêcher la création de tout sort ou objet magique allant à l'encontre de sa philosophie, elle n'utilise qu'exceptionnellement ce pouvoir. Elle n'intervient généralement que lorsque la nouvelle création magique pourrait être susceptible de menacer la Toile ou l'équilibre de la magie.

Le clergé de Mystra protège les connaissances magiques dans des lieux secrets de manière à ce que la magie puisse continuer à se développer et à imprégner le monde futur même si les races dominantes devaient être amenées à disparaître subitement. Les adeptes du culte de Mystra sont aussi continuellement à la recherche d'individus montrant des dons pour la manipulation de la magie. Les prêtres du culte sont encouragés à réfléchir à de nouvelles théories magiques et à créer de nouveaux objets magiques. Les sites consacrés à la déesse sont imprégnés de l'essence même de la Toile. En ces lieux, les sorts de magie divine lancés par des prêtres de Mystra se voient automatiquement affectés par un don de métamagie sans avoir à être lancés comme des sorts d'un niveau plus élevé. Mystra respecte l'engagement dont avaient fait preuve les adeptes de la déesse (elle était LN) qui la précéda avant le Temps des Troubles. Ils n'ont pas été contraints de quitter le clergé de Mystra pour de simples questions d'alignement.

Les prêtres de Mystra choisissent une période du jour ou de la nuit au cours de laquelle ils prieront pour obtenir des sorts (une fois choisie cette période ne pourra pas changer). Ils célèbrent le 15e jour de Marpenoth, l'anniversaire de l'ascension de l'actuelle Mystra à la divinité. En dehors de cette date, ils n'ont que peu de jours saints, chaque prêtre étant relativement libre dans sa manière de vénérer la déesse. Les prêtres se multiclassent généralement en une classe de lanceur de sorts profanes.

Histoire/Relations : Mystra était autrefois une magicienne nommée Minuit. Elle accéda à la divinité et hérita des attributions de la précédente Mystra après la mort de cette dernière au cours du Temps des Troubles. Ses alliés sont les divinités de la connaissance, son habituel conseiller (Azouth), Séluné (créateur de la divinité Mystryl, qui fut nommée Mystra par la suite) et Kelemvor (qu'elle connut alors qu'ils étaient tous deux mortels).

Dogme : aimez la magie pour elle-même. Ne la considérez pas comme une simple arme vous permettant de modeler le monde à votre volonté. La véritable sagesse est de savoir quand ne pas utiliser la magie. Tandis que vos pouvoirs se développent, tentez d'utiliser moins souvent la magie car il arrive que les menaces ou les promesses de son utilisation surpassent ses possibilités. La magie est un Art, le don de la Dame, et ceux qui peuvent la manipuler sont des individus bénis du plus grand des privilèges. Comportez-vous humblement plutôt que fièrement. Faites attention à la manière dont vous allez l'utiliser. Manipulez l'Art avec prudence et de manière efficace et non pas sans but et de manière impulsive. Cherchez toujours à apprendre et à créer de nouvelles formes de magie.

Les élus de Mystra

Les élus de Mystra sont des êtres puissants dévoués à la préservation de la magie et à la protection des mortels contre les assauts du mal. Les quelques élus connus sont : Alustriel, Colombe Fauconnier, Elminster, Lacral Maindargent, Khelben « bâton noir » Arunsun, Qiluc Veladorn (un drow aussi élu d'Eilistraee), la Simbule, Oragie Maindargent et Séluné (qui, après avoir été tué par un dragon, est devenu un esprit mort-vivant bienveillant). Chacun d'entre eux dispose des capacités suivantes propres aux élus :

Sorts supplémentaires (Mag) : un élu gagne chaque jour un sort en bonus de chaque niveau du 1er au 9e. Ces sorts peuvent être utilisés comme un pouvoir magique. Une fois que ces neuf sorts ont été choisis, il ne sera plus possible de les changer. La plupart des élus tentent de faire un choix équilibré et sélectionnent des sorts offensifs, défensifs et utilitaires.

Immunité aux sorts (Sur) : les élus sont immunisés à un sort de chaque niveau du 1er au 9e, de la même manière que s'ils étaient soumis aux effets permanents d'un sort d'*immunité contre les sorts*. Une fois que ces neuf sorts ont été sélectionnés, il n'est plus possible de les modifier.

Immunités (Ext) : les élus sont immunisés à la vieillesse, aux maladies, à la désintégration et aux poisons. Ils n'ont pas besoin de dormir (mais ils doivent se reposer normalement pour être capable de préparer leurs sorts).

Détection de la magie (Sur) : la portée est limitée par la ligne de vue.

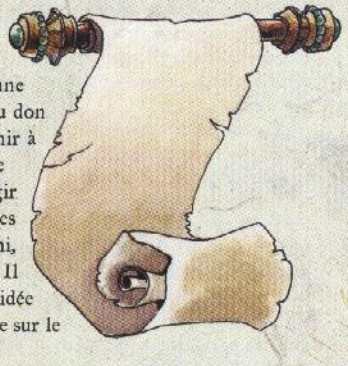
Feu d'argent (Sur) : tous les élus peuvent utiliser le feu d'argent (reportez-vous au chapitre 2 : La magie).

Caractéristiques : tous les élus bénéficient d'un bonus d'altération de +10 à la Constitution.

Oghma (dieu supérieur)

Le Seigneur de la connaissance, Archiviste de ce qui est connu

Symbole : Parchemin vierge
Alignement : N (n'importe quel personnage peut choisir Oghma comme divinité tutélaire)
Attributions : Connaissance, inventions, inspiration, bardes
Domaines : Charme, Connaissance, Chance, Voyage, Duperie
Arme de prédilection : « Coup mortel » (épée longue)



Oghma (*ogg*-mah) est la plus puissante divinité de la connaissance de tout Faerûn. C'est une puissance souriante et sage dotée du don précieux de presque toujours parvenir à convaincre les autres de la justesse de ses opinions. Il a pour habitude d'agir par le biais de manigances complexes auxquelles il a longuement réfléchi, plutôt que par des actions directes. Il juge soigneusement toute nouvelle idée afin de décider si elle peut être libérée sur le monde ou pas.

Le clergé d'Oghma est responsable de l'accumulation et de la distribution des livres, parchemins, connaissances et légendes. Le clergé accepte en son sein les individus de tous les alignements tant qu'ils montrent leur intérêt pour la diffusion du savoir au plus grand nombre. Les prêtres d'Oghma peuvent être de n'importe quel alignement. Le clergé de ce culte est composé de sages et d'archivistes qui analysent, copient et classent les archives des temples, ainsi que de prêtres errants et de bardes en quête de nouveautés à rapporter aux temples. Le clergé vit en vendant des cartes (jamais intentionnellement fausses), des parchemins de sorts et le travail des scribes.

Les prêtres d'Oghma prient le matin. La Longue nuit et la Rencontre des boucliers sont des jours saints pour le culte d'Oghma. C'est à ces périodes que les transactions et les contrats sont renouvelés ou conclus. Les deux cérémonies journalières du culte sont l'archivage et la réunion. Au cours de l'archivage, qui a lieu le matin, les adeptes écrivent les symboles d'Oghma lors de silencieuses prières. Pendant la réunion, qui a lieu le soir, des chants et des connaissances sont échangés à haute voix entre les fidèles, les membres du clergé et Oghma. Les prêtres d'Oghma se multiclassent généralement en bardes et parfois en magiciens.

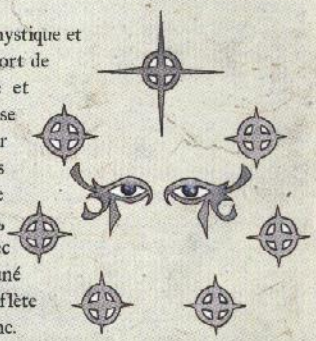
Histoire/Relations : Oghma est une ancienne divinité qui est liée à de nombreux autres plans. Il est servi par les divinités de la connaissance, des bardes et de la ruse. Il est allié à Mystra, Azouth et Lathandre. Il est opposé à Talos, Baine, Mask et Cyric car ils cherchent à corrompre, détruire ou s'accaparer le savoir.

Dogme : la connaissance, particulièrement celle des idées, est chose suprême. Une idée n'a aucun poids, mais elle peut déplacer des montagnes. Il s'agit du plus grand trésor de l'humanité car une idée vaut plus que tout ce qui a pu être créé par des mains mortelles. La connaissance est le pouvoir et il est nécessaire de l'utiliser précautionneusement. Toutefois, ce n'est pas une bonne chose de la dissimuler. Ne rejetez aucune nouvelle idée, même si elle paraît stupide ou folle. Au contraire, prenez le temps de l'écouter et d'y réfléchir. Ne tuez jamais un chanteur et ne côtoyez pas ceux qui le font. Répandez la connaissance partout où il est prudent de le faire. Affrontez et détruisez le mensonge, la rumeur et les histoires fausses lorsque vous y êtes confronté. Archivez ou copiez les connaissances de grande valeur au moins une fois dans l'année avant de les transmettre. Financez les bardes, les scribes, les archivistes et enseignez leur votre savoir de manière à ce qu'ils puissent le transmettre à d'autres. Répandez la vérité et la connaissance autour de vous. Ne délivrez jamais un message incomplet ou erroné. Enseignez gratuitement la lecture et l'écriture à ceux qui en font la demande (si vous en avez le temps).

Séluné (déesse intermédiaire)

Notre dame d'argent, la Vierge lunaire

Symbole : Une paire d'yeux de femmes entourée de sept étoiles argentées
Alignement : CB
Attributions : Lune, prophétie, étoiles, navigation, navigateurs, vagabonds, quêteurs, lycanthropes bienveillants et neutres
Domaines : Chaos, Bien, Lune, Protection, Voyage
Arme de prédilection : « Baguette des quatre lunes » (masse d'armes lourde)



Séluné (sé-*loune*-haie) est une déesse mystique et discrète qui s'intéresse toutefois au sort de ses fidèles. Elle est calme, placide et souvent victime d'accès de tristesse lorsqu'elle se laisse aller à se souvenir d'événements passés. Les terribles batailles à travers les temps et l'espace qu'elle a livrées à sa sœur et némésis, Shar, contrastent grandement avec l'apparence calme de cette déesse. Séluné peut adopter toutes les formes, cela reflète l'aspect changeant de la lune elle-même.

Le clergé de Séluné est constitué d'une grande diversité de fidèles. Il inclut ainsi des marins, des lycanthropes non-malveillants, des mystiques et des femmes capables de lancer des sorts. En dépit des différences entre tous ces adeptes et entre les différents temples, les fidèles de Séluné vivent en parfaite harmonie les uns avec les autres. L'apparence des temples consacrés à Séluné varie tout autant que la nature des fidèles. Ils peuvent être de simples petits autels perdus dans une nature sauvage ou des bâtiments de grande taille s'ouvrant sur les cieux. Les adeptes de Séluné prédisent l'avenir, combattent les lycanthropes malfaisants, soignent gracieusement ceux qui en ont besoin et pratiquent la méditation et l'humilité.

Les prêtres de Séluné prient la nuit tombée en s'orientant vers la lune. Bien que la plupart des rituels soient accomplis individuellement par des danses et des offrandes de lait et de vin, tous les prêtres de Séluné respectent les cérémonies de la conjuration de la seconde lune et du mystère de la nuit. La conjuration de la seconde lune est accomplie durant la Rencontre des boucliers. Cette cérémonie invoque des Shards, des créatures Extérieurs aux cheveux bleus qui servent Séluné et les prêtres qui les appellent (généralement pour combattre les fidèles de Shar). Après cette cérémonie, l'un des prêtres doit rejoindre les rangs des Shards. Le mystère de la nuit est accompli une fois par an. Au cours de cette cérémonie, les prêtres sont projetés haut dans le ciel où, en transe, ils communient avec leur déesse. Les prêtres de Séluné se multiclassent généralement en bardes ou en sorciers.

Histoire/Relations : de l'essence primordiale du monde et des cieux naquirent deux déesses complémentaires et opposées comme peuvent l'être la lumière et les ténèbres. Ensemble, elles créèrent le monde (et donnèrent ainsi vie à Chauntéa) et les autres corps célestes. Puis elles leurs instillèrent le souffle de vie. Les deux déesses s'affrontèrent ensuite pour décider du destin de leurs créations et, de leur combat, naquirent les divinités primordiales (de la magie, de la guerre, de la maladie, du meurtre, de la mort...). Finalement, un équilibre fut atteint, mais Séluné tente encore de contrer les manigances de sa sœur maléfique, Shar. Les autres adversaires de la Vierge lunaire sont Umberlie et Mask. Les alliés de Séluné sont la plupart des divinités de la chance, de la lumière, de la magie, de la beauté, des conditions climatiques et de la joie.

Dogme : que tous ceux sur qui tombe la lumière de Séluné soient les bienvenus s'ils le désirent. De la même manière que la lumière de la lune croit et décroît, la vie fluctue sans cesse. Ayez confiance dans la radiance de Séluné et sachez qu'elle bénira tout amour sincère baigné par sa lumière.

comment l'Art vint à Maulaugadorn

À l'époque où le Nord était encore jeune, un jeune homme ambitieux armé d'une épée étincelante tenta de repousser les orques, les ours-hiboux et toutes les autres créatures malveillantes afin de se tailler un royaume. Cet homme s'appelait Maulaugadorn. Il était beau et ses gestes étaient rapides et sûrs. Son tempérament était farouche et ardent. Il parvint à repousser rapidement ses adversaires et accomplit son rêve en peu de temps.

Tandis qu'il était assis sur son nouveau trône doré, son épée qui avait tranché des centaines de têtes négligemment posée en travers de ses puissantes cuisses, il fut envahi par une soudaine tristesse en se rendant compte que son rêve était devenu vide. Il en voulait encore plus. C'est alors que ses serviteurs arrivèrent pour lui annoncer que sa sœur, la douce Alandalorne, était atteinte d'une étrange affliction. Du feu s'échappait de ses lèvres et venait courir le long de ses membres et de ses formes délicates.

Maulaugadorn le puissant se leva et se rendit aussitôt auprès de sa sœur qui était connue pour ne parler presque jamais mais pour s'exprimer par la simple douceur de son sourire. Il découvrit que les serviteurs avaient dit l'entière vérité. Alandalorne était recroquevillée dans un coin de la pièce dépourvue du moindre vêtement mais habillée d'un terrible voile de honte. Toute chose se consumait immédiatement à son contact.

Maulaugadorn lui parla, ébahi. Elle lui jura ne pas savoir quelle pouvait être la cause de cette maladie. Il finit par la croire et ordonna aussitôt que son meilleur cheval et une douzaine de bœufs soient sacrifiés par le feu à son dieu tutélaire, Tempus. Lorsque les flammes du bûcher sacrificiel furent à leur apogée, Maulaugadorn hurla le nom de Tempus et l'implora de lui dévoiler la cause de la maladie de sa sœur bien aimée. Des flammes sortit alors un heaume et la profonde voix de Tempus résonna du bruit d'innombrables batailles dans l'âme même de Maulaugadorn. Le dieu expliqua qu'Alandalorne ne souffrait d'aucune maladie mais qu'elle était simplement et naturellement capable de puiser dans l'énergie de la Toile. Ce nouveau pouvoir lui était encore incontrôlable mais les crises ne tarderaient pas à s'apaiser. Tempus expliqua que de nombreux êtres, humains ou pas, pouvaient maîtriser de tels pouvoirs, on les appelait des sorciers.

Maulaugadorn demanda directement, « est-ce que cette sorcellerie est une arme comme mon épée ? »

Tempus lui répondit qu'elle pouvait l'être.

Alors, Maulaugadorn fit venir tous les sages et tous les érudits qu'il put trouver et il leur demanda de lui révéler les secrets de la sorcellerie. Mais, une fois seul avec les runes qu'ils avaient dessinées, entouré des poudres brillantes qu'ils avaient répandues, nul feu ne vint à ses mains malgré tous ses efforts. Il entra alors dans une ardente colère. Il pleura et hurla. Il se crut trahi et trompé. C'est alors que, de la lumière surnaturelle qui s'échappait des poudres, vint une voix qu'il n'avait jamais entendue auparavant. Elle lui dit que seuls quelques mortels pouvaient manipuler naturellement la Toile tous les autres étaient contraints d'apprendre à le faire en créant des sorts ou en utilisant les objets créés par d'autres.

Maulaugadorn demanda à savoir qui s'adressait à lui et Mystra, la Dame des mystères, se fit alors connaître.

Maulaugadorn demanda si cet Art pouvait devenir une arme entre ses mains, de manière à ce qu'il puisse étendre son royaume. Mystra lui répondit que de longues années d'études et de travail l'attendaient. Elle lui expliqua que c'était là le lot de tout étudiant de l'Art. S'il était prêt à accomplir ce long voyage vers la connaissance alors, un jour, il pourrait maîtriser le Malaugrym.

Maulaugadorn refusa d'entendre ces paroles, ne parvenant qu'à imaginer la puissance de la magie qui était à sa portée. Il reçut alors un don de Mystra, qui imprima en lettres de feu un sort dans l'esprit du souverain. En échange de ce présent, Maulaugadorn promit de ne jamais tenter de supprimer la magie chez les autres.

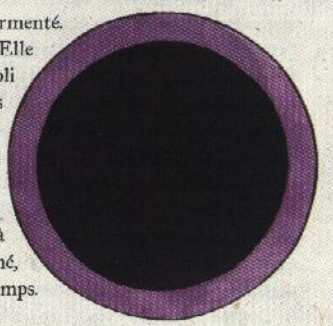
Armé de cette nouvelle arme illuminant son esprit, Maulaugadorn remercia la déesse avant de quitter la pièce au pas de course. Il n'entendit jamais les derniers mots de Mystra : « l'Art n'est pas toujours un présent dont on peut se réjouir. Il n'est que ce que l'on en fait – une nouvelle arme ou quelque chose de bien plus grand. »

Tournez-vous vers la lune et elle vous guidera. Les plus importantes vertus sont l'acceptation et la tolérance. Considérez tous les autres êtres comme vos égaux. Aidez les autres Sélunites comme s'ils étaient vos plus chers amis.

shar (déesse supérieure)

Maîtresse de la nuit, Dame de l'égarement, Déesse sombre

Symbole : Disque noir au bord pourpre
Alignement : NM
Attributions : Ténèbres, nuit, égarement, oubli, secrets non-révélés, tunnels, donjons, Outreterre
Domaines : Cavernes, Ténèbres, Mal, Connaissance
Arme de prédilection : « Le disque de la nuit » (chakram)



Shar (*chahr*) est un être pervers et tourmenté. Elle n'est que mal, haine et jalousie. Elle peut voir tout être, objet et acte accompli dans les ténèbres. Elle est la déesse des douleurs enfouies mais non oubliées, de l'amertume et de la vengeance qui embrase les cœurs pour des actes passés. Elle passe l'essentiel de son temps et consacre presque toute son énergie à combattre son ancestrale némésis, Séluné, dans une guerre plus ancienne que le temps. Elle est la créatrice de la Toile d'Ombre.

Le clergé de Shar est constitué de cellules indépendantes dotées de chefs autoritaires et puissants. Toutes les cellules d'une même région sont sous la supervision d'un grand prêtre. Les membres du clergé cultivent les secrets et s'en servent pour se lier plus encore entre eux et pour former finalement une communauté soudée et loyale. Ils tentent d'étendre le pouvoir de leur culte tout en évitant un affrontement direct avec les autres cultes (excepté celui de Séluné). Les fidèles de Shar travaillent à renverser les gouvernements, à soutenir les individus dévorés par le désir de vengeance, à organiser des sociétés secrètes et à créer de faux cultes pour promouvoir l'influence de la Dame de l'égarement.

Les prêtres de Shar prient à la nuit tombée. Ils n'ont qu'un jour saint commun à toutes les cellules : l'ascension des ténèbres. Cette cérémonie a lieu lors de la fête de la lune et elle implique des sacrifices sanglants et la révélation, par les prêtres les plus importants, des objectifs que le clergé va suivre pour l'année à venir. Au moins une fois par dizaine, les prêtres doivent participer à une tombée de nuit. Au cours de cette cérémonie, les prêtres doivent danser et faire la fête avant d'accomplir un petit acte pervers et mauvais. Ils doivent ensuite raconter à leurs supérieurs la manière dont ils ont agi. Les prêtres de Shar se multiclassent généralement en roublards. La déesse contrôle aussi un ordre de moines-sorciers qui utilisent les pouvoirs de la Toile d'Ombre.

Histoire/Relations : Shar est la sombre jumelle de Séluné. Elle combat sa sœur depuis les origines de la création. Leur lutte a donné naissance à de nombreuses autres divinités. Plutôt que d'affronter les autres divinités, Shar cherche à gagner du pouvoir en détournant les mortels vers son propre culte. Toutefois, par essence même, elle est opposée aux puissances de la lumière, à Shaundakul l'indiscret et à sa propre sœur. La seule divinité avec laquelle il lui arrive de s'allier fréquemment est Talona, qui utilise Shar pour se protéger de Loviatar.

Dogme : ne révélez des secrets qu'aux autres fidèles. Ne vous laissez jamais aller à l'espoir ou aux promesses de réussite. Étouffez la lumière de la lune (les agents et les objets consacrés à Séluné) lorsque vous y êtes confronté et cachez-vous si vous ne pouvez l'emporter. Les ténèbres sont propices à

Séluné combat Shar



Illustration de Matt Wilson

l'action, pas à l'attente. Il est interdit de tenter d'améliorer ses conditions de vie ou de faire des plans sur le futur excepté sous la surveillance de fidèles de la Déesse sombre. Fréquenter les fidèles de divinités bienveillantes est un péché sauf s'il s'agit de les corrompre ou d'en obtenir quelque chose pour le bien du culte. Obéissez aux supérieurs du clergé ou périssez aussitôt.

shaundakul (dieu mineur)

Chevaucheur des vents, la main secourable

Symbole : Homme barbu, vêtu d'une cape de voyageur, de bottes et marchant sur le vent
Alignement : CN
Attributions : Voyages, explorations, marchands au long cours, caravanes, *portails*
Domaines : Air, Chaos, Portails, Protection, Commerce, Voyage
Arme de prédilection : « Lame de l'ombre » (épée à deux mains)



Shaundakul (*chaune*-da-kul) est un dieu peu bavard qui préfère laisser ses actes parler pour lui. Bon mais sévère, il est aussi pourvu d'un curieux sens de l'humour. Parce qu'il passe de longs moments seul, il apprécie de parler et d'échanger des plaisanteries lorsqu'il est en compagnie d'autres individus. Il a pour habitude de secourir des aventuriers condamnés à une mort certaine (tout particulièrement à Myth Drannor). Toutefois, en échange de son aide, il demande à ce que des services lui soient rendus, généralement sous la forme de la destruction d'un être maléfique vivant dans sa cité préférée (Myth Drannor). Son culte est en pleine ascension et il met tout en œuvre afin de recruter de nouveaux fidèles.

Le clergé de Shaundakul est très peu organisé et ses branches sont généralement indépendantes les unes des autres. Parce que ses prêtres aiment voyager et explorer de nouvelles contrées, les temples de Shaundakul voient constamment de nouveaux membres venir remplacer les anciens. Les membres du clergé sont censés vivre de la terre et de leur travail en tant que guides et protecteurs des caravanes et des expéditions souterraines. Depuis que Shaundakul a récupéré l'attribution *portails*, ses prêtres ont pour tâche de localiser et d'identifier les portails volants qui pourraient s'avérer utiles pour l'exploration et le commerce. Le culte de Shaundakul entretient peu de temples. Il préfère les petites chapelles, la plupart d'entre elles étant inhabitées et situées dans des régions reculées. Il est rare que Shaundakul soit vénéré dans les cités.

Les prêtres de Shaundakul prient le matin, juste après que les vents changent suite à l'élévation de température. Le jour saint du culte est célébré le 15e jour de Tarsakh. Dès l'aube Shaundakul fait alors en sorte que tous ses prêtres se transforment en gaz afin d'être emportés par le vent. Ils retrouvent leur forme normale (et sont délicatement déposés sur le sol) au crépuscule, généralement dans des endroits où ils n'ont jamais mis les pieds auparavant. Les prêtres de Shaundakul se multiclassent généralement en rôdeurs.

Histoire/Relations : Shaundakul est une ancienne divinité. Il existait avant la création de Beshaba et de Tymora à partir de Tyche. Il est allié avec les divinités de l'air, de la nuit, des cieux, de la nature et du voyage, bien que ses attributions puissent parfois être les mêmes que les leurs en certains lieux. Il est opposé à Shar car il déteste les secrets et parce qu'il aime dévoiler l'emplacement de lieux inconnus et dissimulés. Il combat Bashaba parce qu'elle fait souffrir le peuple du désert Anauroch en se faisant passer pour lui.

Dogme : répandez les enseignements de la main secourable en donnant l'exemple. Faites en sorte de promouvoir le culte au sein des marchands, tout particulièrement ceux qui désirent découvrir de nouvelles terres et

Alorgoth, le messager de la malédiction

Bien que la plupart des observateurs extérieurs considèrent les membres du clergé de Shar, comme un ensemble de pervers sinistres et cruels passant leur temps à concevoir de funestes complots, assassinats et autres trahisons, les fidèles de Shar savent que leur culte laisse place à des formes moins agressives d'adoration de la Déesse sombre. C'est ainsi que Alorgoth, le messager de la malédiction, parcourt les terres orientales de Faerûn pour y répandre la parole de Shar.

Alorgoth est un homme grand et maigre aux traits anguleux. Il préfère voyager seul, mais il lui arrive parfois de recruter des prêtres de Shar lorsque cela s'avère nécessaire. Se tenant à l'écart du clergé organisé, il est connu pour bénéficier des faveurs personnelles de Shar et il en tire autant d'autorité qu'un archi-prêtre du culte. Les fidèles de Shar qui se sont opposés à lui ont subit tout aussi rapidement la violence de ses assauts que les ennemis traditionnels du culte. Lorsque Alorgoth entre au combat, il n'hésite jamais à invoquer des hordes de puissants démons pour combattre à sa place.

Toutefois, les déguisements et la tromperie sont bien plus à son goût. Alorgoth passe son temps à comploter avec des souverains et des nobles. Quand il n'y a pas d'autres moyens, il n'hésite pas à utiliser la force pour renverser les souverains bienveillants afin de les remplacer par des individus soumis à la puissance de Shar.

Il offre à ses proies la puissance de Shar pour vaincre leurs ennemis. En échange, il demande un soutien financier et parfois militaire. Il préfère cependant agir en volant, en dévoilant de sombres secrets et en kidnappant plutôt que par une confrontation directe. Alorgoth prend aussi soin de détruire toute archive, contrat et document dès que cela s'avère possible. Il utilise aussi la magie pour faire oublier d'innombrables choses à ceux qu'il rencontre.

Le messager de la malédiction est perpétuellement en train de répandre des rumeurs et de suggérer que des secrets sont détenus. C'est de cette manière, et en agissant toujours au nom de Shar, qu'il augmente l'influence et la crainte inspirée par la Dame sombre.

Il se complait dans la séduction et la participation à des cabales criminelles et traîtres. Il ne vit que pour provoquer des troubles, semer le malheur, déclencher des guerres. Mais il agit toujours déguisé sous une autre forme que la sienne et en se faisant connaître sous un autre nom. On peut mesurer l'étendue de sa réussite lorsque l'on sait qu'il a pu agir durant des décennies avant que les Ménestrels ne découvrent son nom et ses agissements.

Bien qu'il soit de plus en plus connu, le messager de la malédiction poursuit son œuvre avec toujours autant de zèle. Lorsque des Ménestrels ou des agents d'un royaume qu'il a détruit s'approchent de lui, Alorgoth disparaît aussitôt par un portail, dans le cœur d'une grande cité ou en gardant profil bas quelques temps – avant de reprendre son œuvre corruptrice.

de nouvelles opportunités. Exhumez et restaurez les anciennes chapelles consacrées à Shaundakul. Chevauchez le vent et laissez-le vous porter où il soufflera. Aidez ceux qui en ont besoin et faites confiance à la main secourable. Recherchez les richesses de la terre et de la mer. Voyagez vers des horizons lointains. Soyez le premier à voir le soleil se lever, à contempler des pics montagneux inconnus, à explorer des vallées verdoyantes. Marchez là où nul n'a jamais mis le pied.

Silvanus (dieu supérieur)

Chêne père, Père de la forêt, Père des arbres

Symbole : Feuille de chêne, verte et vivante
Alignement : N
Attributions : Nature sauvage, druides
Domaines : Faune, Flore, Protection, Renouvellement, Eau
Arme de prédilection : « Le grand maillet de Silvanus » (maillet)



Silvanus (sihl-*vann*-us) est un dieu bienveillant et paternaliste à l'égard de ses fidèles. Il sait toutefois garder ses émotions pour lui lorsqu'il doit s'occuper de gérer l'équilibre naturel et il est capable d'entrer dans de terribles colères lorsqu'il châtie ceux qui menacent les lieux sauvages. Il est vénéré par ceux qui vivent dans les régions sauvages ou reculées du monde. Son grand maillet lui permet d'abattre les grands arbres morts afin qu'ils puissent réintégrer plus rapidement le cycle de vie et de mort de la nature et afin de protéger la forêt des incendies.

Son clergé privilégie les petites communautés plutôt qu'une présence dans les grandes cités. Toutefois, une partie de ses prêtres se sont spécialisés dans la conception, la protection et l'entretien de grandes zones semi-sauvages protégées au cœur des cités. Généralement entourés par un mur d'enceinte, ces jardins sont véritablement une forêt dans la ville, un lieu où les prêtres de Silvanus peuvent prêcher la paix et la pureté de la nature avant de les opposer à la corruption et à la précipitation qui régissent les villes. La plupart des membres du clergé sont des druides qui travaillent indépendamment, en collaboration avec des cercles druidiques ou en compagnie de rôdeurs. Le clergé de Silvanus a pour principale mission de protéger la nature sauvage. C'est pourquoi certains de ses prêtres combattent fermement l'extension de la civilisation dans des régions encore vierges. Les méthodes du culte consistent parfois à financer des groupes de brigands et à élever des prédateurs dangereux de manière à les laisser ensuite s'installer dans les régions où arrivent de nouveaux colons. Bien évidemment, de telles méthodes doivent être utilisées en secret de manière à ce que les individus extérieurs au culte continuent à percevoir les membres du clergé de Silvanus comme de gentils amoureux des arbres. Les soins apportés aux plantes et aux animaux sont ainsi effectués publiquement de manière à soigner l'image du culte.

Les prêtres et les druides de Silvanus prient au coucher du soleil ou une fois la nuit tombée, sous la lumière de la lune. Les jours saints du culte sont Herbeverte, la Longue nuit, les Grandes moissons et la Nuit de la forêt en marche. Cette dernière cérémonie est pratiquée lorsque Silvanus commence à s'agiter et ne parvient plus à trouver le repos. Elle provoque d'importants changements puisqu'elle déplace les arbres, les cours d'eau sortent de leur lit pour changer de route, des grottes et des tunnels apparaissent ou disparaissent soudainement, les animaux sauvages s'agitent et la magie des forêts se renforce. Les offrandes faites à Silvanus ne sont jamais des sacrifices de sang. Il s'agit généralement de morceaux de bois qui sont enterrés au milieu d'un cercle d'arbres anciens dominant une colline. Les prêtres de Silvanus préfèrent renvoyer les morts-vivants plutôt que de les commander. Les clercs de Silvanus se multiclassent généralement en druides ou en rôdeurs.

Histoire/Relations : tout comme Oghma, Silvanus est une très ancienne divinité qui est liée à de nombreux autres plans. Chauntéa est son alliée et la plupart des autres divinités de la nature ou de la faune le servent avec plaisir. Silvanus est opposé à Malar, Talos et Talona, qui ne se complaisent que dans la destruction et qui perturbent régulièrement l'équilibre de la vie.

Dogme : Silvanus voit et équilibre tout être et toute chose, l'eau sauvage et la sécheresse, le feu et la glace, la vie et la mort. Gardez vos distances et sachez contempler toute situation dans son ensemble. Évitez de vous contenter d'accepter les idées les plus populaires. Apprenez à réfléchir et à vous forger votre propre opinion. Tout est parti d'un grand cycle, précis et équilibré. Il est du devoir des fidèles de voir ce cycle et l'équilibre sacré de la manière la plus claire possible. Faites en sorte que les

autres puissent finalement parvenir à voir cet équilibre et œuvrez contre ceux qui tentent de le perturber. Regardez, anticipez et manipulez discrètement. Acceptez la confrontation ouverte uniquement si vous y êtes contraints par le temps ou les actes de vos ennemis. Combattez la destruction des grandes forêts, éradiquez les maladies, protégez les arbres et faites croître de nouvelles fleurs dès que possible. Ne tuez que lorsque cela s'avère nécessaire. Détruisez le feu et ceux qui l'utilisent.

Sunie (déesse supérieure)

Cheveux de feu, Dame aux cheveux de feu

Symbole : Visage d'une très belle femme à la peau ivoire et aux cheveux rouges
Alignement : CB
Attributions : Beauté, amour, passion
Domaines : Chaos, Charme, Bien, Protection
Arme de prédilection : Une écharpe de soie (fouet)



Sunie (sou-*nie*) est la plus douce de toutes les déesses. Bienveillante et parfois fantasque, elle s'est trouvée engagée dans des relations romantiques avec de nombreuses autres divinités faerûniennes. Elle alterne passions profondes et légères amourettes. Sunie apprécie les flatteries sincères et les petites attentions. Elle fait tout ce qui est possible pour éviter de se retrouver en compagnie d'individus horribles ou ennuyeux. Elle aime et protège ses fidèles. Ces derniers ont pour devoir de magnifier et de protéger la beauté du monde.

Le clergé de Sunie est une organisation peu structurée et très informelle. En règle générale, les prêtres les plus séduisants et les plus charismatiques s'occupent de commander les temples. Ces bâtiments sont toujours d'une architecture exquise et leurs murs sont couverts de gravures et de fresques. Ils sont entourés de jardins et de ruisseaux, d'endroits beaux et discrets où il est possible de partager des moments d'amour, de beauté et de passion. Les prêtres de Sunie financent les artistes et les artisans. Ils passent le reste de leur temps à vivre des histoires romantiques avec d'autres fidèles ou des individus ne partageant pas leur foi, mais au moins leur amour de la beauté. Enfin, ils combattent aussi farouchement tous ceux qui se complaisent dans la destruction de toute forme de beauté. Sunie s'est rendue compte des avantages que Tymora a su retirer en devenant la protectrice des aventuriers, c'est pourquoi son église subventionne désormais des chevaliers errants et des explorateurs en quête de pierres précieuses perdues ou d'œuvres d'art du passé. Le clergé de Sunie soutient aussi activement tous ceux qui œuvrent à secourir leur véritable amour.

Les prêtres de Sunie prient le matin après un bain frais et parfumé (ou tout au moins, après s'être lavé les mains). Herbeverte et la Longue nuit sont les jours saints des Sunites. De plus, le culte de Sunie organise les grandes agapes chaque mois. Au cours de cette cérémonie, les participants dansent, chantent, déclament de la poésie et font la fête. Les grandes agapes sont ouvertes aux individus extérieurs au culte et cette cérémonie a d'ailleurs pour but de convertir de nouveaux adeptes. L'afflux d'aventuriers dans le culte de Sunie a réduit la disparité qui existait au niveau de la présence des deux sexes. Désormais, les femmes ne sont plus que quatre fois plus nombreuses que les hommes. Les prêtres de Sunie se multiclassent généralement en roublards ou en bardes.

Histoire/Relations : Sunie est alliée aux divinités de la joie, de la luxure, de la poésie, de la jeunesse et de la lune. Elle a servi Lliira et fut aussi servie par Séluné qui est une fois de plus repartie suivre sa propre voie. La nature profonde de Sunie fait qu'il est difficile de se brouiller longuement avec elle, c'est pourquoi elle n'a pas de véritables adversaires. Cependant, elle n'apprécie pas Aurile, Malar, Talos, Umberlie, Talona et Tempus car ils sont souvent responsables de la destruction de la beauté dans le monde. (Tempus ne prend pas en compte cette désapprobation car il considère Sunie comme une créature changeante et de peu d'intérêt. Il n'estime donc pas nécessaire de la combattre.)

Dogme : la beauté vient du cœur des choses et révèle la beauté chez ceux qui la distinguent. Elle révèle le véritable visage des êtres, leur lumière intérieure ou leurs ténèbres cachées. Croyez dans le pouvoir de l'amour, car il peut triompher de tout. Suivez les inclinations de votre cœur, il est le meilleur des guides. Accomplissez un acte d'affection chaque jour, et tentez d'éveiller l'amour dans le cœur de ceux que vous rencontrerez. Faites en sorte d'acquérir de beaux objets de toutes sortes et soutenez les individus qui créent de telles choses. Entretenez votre beauté de manière à ce qu'elle attire et plaise à ceux que vous croisez. Aimez ceux qui vous montrent leur intérêt et laissez grandir la fleur de l'amitié et de l'admiration là où l'amour ne peut ou ne doit pas être.

Talos (dieu supérieur)

Le Destructeur, le Seigneur des tempêtes

Symbole : Une déflagration d'éclairs
Alignement : CM
Attributions : Tempêtes, dévastation, rébellion, conflagrations, tremblements de terre, vortex
Domaines : Chaos, Destruction, Mal, Feu, Tempête
Arme de prédilection : Un éclair (lance, pique ou demi-pique)



Talos (*T'aahl*-oss) personnifie les aspects destructeurs de la nature. Il n'est que rage et fureur. Talos est un dieu qui obéit à ses impulsions et qui agit souvent dans le simple but de ne pas paraître faible ou prêt au compromis. Il exulte lorsqu'il accomplit des œuvres de destruction aveugles. De bien des manières, il n'est rien d'autre qu'une vulgaire brute dotée d'une exceptionnelle puissance et d'un tempérament impulsif et incontrôlable. Il ne sait s'imposer aux autres que par l'usage de la force et de la menace.

Le clergé de Talos est petit et éparpillé car la vénération de ce dieu est interdite dans de nombreuses nations. Les fidèles de Talos sont fanatiques dans leur amour de la destruction et ils n'hésitent jamais à invoquer des tempêtes pour détruire des navires, des villages ou des cités au nom de leur folle divinité. Les prêtres de Talos vivent souvent comme des brigands, errants de village en village et s'y arrêtant pour les piller sous la menace de terribles cataclysmes. Ils propagent la peur de Talos et tentent ainsi de pousser de pauvres êtres à vénérer ce terrible dieu. Il leur arrive parfois de recruter de nouveaux prêtres lorsqu'ils rencontrent un individu suffisamment violent et amoral. Dans les rares endroits où le culte de Talos a installé des temples, les autorités locales hésitent entre cordialité et hostilité ouverte. Une telle situation n'est d'ailleurs pas pour déplaire au dieu.

Les prêtres de Talos prient à différents moments de la journée au cours de l'année. Ce moment dépend des désirs de Talos (il est rare qu'il conserve un même moment de la journée pour plus d'une dizaine). Ses prêtres célèbrent les fêtes saintes annuelles par de grandes cérémonies au cours desquelles ils invoquent les tempêtes et les éclairs. Leur cérémonie la plus sacrée est le rituel de l'invocation du tonnerre, au cours duquel les prêtres tuent un être intelligent en le faisant frapper par la foudre. Le rituel le plus connu de ce culte est celui de la fureur, au cours duquel un prêtre prie, puis attaque brutalement les êtres vivants ou les objets qui l'entourent tout en hurlant le nom de Talos. Une fois ses destructions terminées, le prêtre recommence à prier (s'il a survécu). Les prêtres de Talos se multiclassent généralement en barbares, en sorciers ou en magiciens.

Histoire/Relations : Talos fut créé lors de la première bataille opposant Shar et Séluné. Il est désormais le chef des dieux de la fureur,

bien qu'il soit en constante rivalité avec les trois autres. D'ailleurs, il est évident que Malar n'hésiterait pas un instant à le tuer si l'occasion se présentait. Talos est connu pour élever des mortels au statut de divinité avant de les forcer à se soumettre à ses ordres. Il tenta de contrôler les attributions liées à la magie sauvage et destructrice mais Mystra s'opposa à ses plans. Il a désormais abandonné ce projet en raison de la disparition de plus en plus de lieux de magie sauvage avec le développement de la civilisation humaine. Il déteste les divinités liées à la construction, à l'apprentissage et à la nature. Et il hait tout particulièrement les divinités qui osent tenter de contrôler et de calmer les conditions climatiques.

Dogme : la vie est une combinaison de chaos et d'aléatoire, c'est pourquoi il faut vous saisir de toutes les opportunités car Talos peut décider de s'emparer de vous à n'importe quel moment. Prêchez la puissance de Talos et faites comprendre à tous l'étendue des forces qu'il contrôle. Marchez sans peur à travers les tempêtes, les feux de forêts, les tremblements de terre et tous les autres désastres car le pouvoir de Talos vous protège. Faites naître la peur de Talos dans le cœur de ceux que vous rencontrez. Montrez leur les destructions dont Talos et ses serviteurs sont capables. Assurez-vous que ceux qui se moquent de vous ou ceux qui ne vous croient pas, comprennent rapidement que de ferventes prières à Talos seront les seules choses qui pourront les sauver d'une mort prochaine.

Tempus (dieu supérieur)

Seigneur des batailles, Marteleur d'ennemis

Symbole : Épée argentée enflammée sur un bouclier rouge sang
Alignement : CN
Attributions : Guerre, batailles, guerriers
Domaines : Chaos, Protection, Force, Guerre
Arme de prédilection : « Prouesse martiale » (hache d'armes)



Tempus (*femme* puce) est un dieu connu pour son comportement chaotique. Toutefois, ses actions tendent toujours vers l'équilibre et la neutralité. Il arrive fréquemment que le dieu de la guerre soutienne une armée un jour et l'armée adverse le lendemain. Les soldats de tous les alignements le prient pour obtenir son aide avant le combat. Puissant et honorable lorsqu'il se bat, il n'obéit qu'à son propre code de l'honneur et ne s'embarrasse d'aucune alliance courant sur le long terme. Nul ne l'a jamais entendu parler. Pour communiquer, il utilise les esprits des guerriers tombés à la guerre.

Le clergé de Tempus accueille les fidèles de tous les alignements (toutefois, les prêtres sont astreints aux règles normales). Les temples de Tempus sont bien plus semblables à des places fortes qu'à des édifices religieux. Les prêtres de ce culte ont pour mission de s'assurer que les guerres obéissent à des règles permettant d'éviter les vulgaires massacres ou les petites querelles sans fin. Ils s'entraînent au combat et enseignent à tous ceux qui sont désireux d'apprendre leurs techniques de manière à pouvoir défendre la civilisation contre les assauts des monstres. Ces prêtres ont aussi pour mission de punir ceux qui combattent sans honneur ou avec couardise. Il est habituel au sein du clergé de récupérer et de vénérer les armes et les armures des guerriers les plus fameux et les plus respectés de leur époque. On attend des prêtres qu'ils répandent quelques gouttes de sang toutes les dizaines (de préférence le leur ou celui d'un adversaire de valeur).

Les prêtres de Tempus prient juste avant que le soleil atteigne son zénith. La plupart des prêtres du culte sont des humains mâles consumés par le désir de combattre. Toutefois ce culte est ouvert à tous. La veille et le jour même des anniversaires commémorant les grandes batailles sont des jours saints pour les membres du culte. La fête de la lune est le jour sacré au cours duquel tous les adeptes de Tempus honorent les morts. Chaque temple célèbre une fête des héros au moment du zénith et ils chantent pour les morts au coucher du soleil. La plupart des Temples ont aussi une cérémonie connue sous le nom de chanson de l'épée. Elle est célébrée la nuit venue et elle est destinée aux laïques. Les prêtres de Tempus se multiclassent généralement en guerriers.

Histoire/Relations : Tempus naquit lors de la première bataille opposant Shar et Séluné. Il soutint l'ascension à la divinité de la Cavalière Rouge et il est un ami de Nobanion, Gond, Valkur et Uthgar. Bien qu'il soit opposé à la nature pacifique de Eldath, il punit ses propres fidèles qui osent s'en prendre aux biens et aux adeptes de cette douce déesse. Peut-être pense-t-il que la guerre n'a pas de signification sans le contraste de la paix. Son seul véritable adversaire est Garagos.

Dogme : Tempus ne gagne pas les batailles, il aide les guerriers dignes de son attention à remporter la victoire. La guerre est équitable puisqu'elle opprime les peuples et leur permet de se libérer de l'oppression. La guerre ne doit pas être crainte, elle est une force naturelle, une tempête issue de la civilisation. Armez tous ceux qui ont besoin de combattre, même vos adversaires. Tuez les ennemis les plus valeureux et apprenez à mettre rapidement fin à un combat en éliminant les cibles décisives plutôt que de mener une longue guerre d'attrition. Souvenez-vous de ceux qui sont morts devant vous. Ne refusez aucun adversaire et respectez-les tous. La valeur se moque des distinctions liées à l'âge, au sexe ou à la race. Tempus apprécie ceux qui restent courageux et efficaces au combat sans avoir besoin de faire appel à des tours peu honorables. Pensez aux conséquences des violences engendrées par la guerre et ne provoquez donc pas de guerres inutiles. Sachez aussi que les beaux parleurs qui cherchent à tout prix à éviter le conflit peuvent provoquer de plus terribles dégâts que le plus énergique des tyrans.

Torm (dieu mineur)

Le Véritable, le Vrai dieu, la Loyale fureur

Symbole : Gantelet droit dressé vers le haut, présenté du côté de la paume
Alignement : LB
Attributions : Devoir, loyauté, obéissance, paladins
Domaines : Bien, Guérison, Loi, Protection, Force
Arme de prédilection : « Le lien du devoir » (épée à deux mains)



Torm (*torm*) est un dieu sévère et droit. Il est celui qui combat le mal et l'injustice. Son cœur est empli de bonté et c'est un être doux et généreux en compagnie de ses amis, des faibles et des enfants. Son épée à deux mains, *le lien du devoir*, est la même épée de justice qu'il portait alors qu'il était encore mortel.

Le clergé de Torm est très populaire et servi par de nombreux ordres de paladins et de guerriers. L'église entraîne, guide et héberge les gardiens, les chevaliers loyaux et bons, les paladins, les courtisans bienveillants... Le clergé de Torm envoie des agents traquer la corruption qui peut se cacher au cœur de nations ou de groupes bienveillants. Ces fidèles ont pour charge d'identifier d'éventuels êtres malfaisants et de recruter de nouveaux adeptes pour renforcer le culte. Quelques membres du clergé sont aussi chargés de partir à l'exploration de Toril. Ils consignent leurs voyages dans des carnets qu'ils remettent ensuite à des agents du culte. Ainsi le clergé de Torm en apprend un peu plus chaque jour sur le monde qui l'entoure. Chaque prêtre doit obéir aux trois devoirs de la pénitence : aider les autres religions bienveillantes, s'opposer aux efforts des fidèles de Baine et de Cyric, découvrir et permettre la régénération des anciens lieux de magie sauvage. Le clergé de Torm entretient une amicale (mais froide) rivalité avec celui de Heaum.

Les prêtres de Torm prient à l'aube. La mort divine est un des jours les plus sacrés pour les fidèles de Torm. Cette cérémonie marque le jour où Torm détruisit Baine lors du 13e jour d'Eléasis. Le jour saint de la véritable résurrection est une fête célébrée pour se souvenir du jour où Torm fut ramené des morts, le 15e jour de Marpenoth en remerciement pour son sacrifice. Le clergé célèbre aussi le moment du renouvellement et création des serments lors de la Rencontre des boucliers. Les prêtres de Torm peuvent librement se multiclasser en paladins.

Histoire/Relations : autrefois, Torm était le champion mortel d'un roi bienveillant. Il obéissait à tous ses commandements sans réfléchir aux dangers qui pouvaient le menacer. Il est désormais le chef de guerre et le champion de Tyr. Torm, Tyr et Ilmater travaillent généralement de concert et leur groupe est connu sous le nom de la Triade. Torm est aussi allié à Heaum (en dépit de la rivalité entre leurs deux clergés), à la Cavalière Rouge et à Lathandre. Il est farouchement opposé à Cyric, Baine et Mask. Torm s'occupe tout particulièrement du conflit qui l'oppose à Baine. Dans les anciens temps c'est Torm qui provoqua leur destruction mutuelle au cours de la Guerre des dieux. Il ne souhaite qu'éradiquer à nouveau Baine de la surface de Toril.

Dogme : le salut peut être trouvé dans l'accomplissement du devoir. Chaque manquement à un devoir affaiblit Torm et chaque accomplissement le rempli d'aise. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour faire respecter la loi et l'ordre. Obéissez à vos maîtres et faites preuve de finesse de jugement et de capacité d'anticipation. Restez alerte afin de percevoir toute forme de corruption. Frappez rapidement et sans pitié lorsque vous découvrez que la pourriture du mal s'est emparée du cœur d'un mortel. Bénissez les traîtres d'une mort rapide et sans douleur. Remettez en cause les lois injustes et soumettez alors des idées de modifications ou d'améliorations. Il n'est pas nécessaire de créer des lois supplémentaires. Votre devoir est de veiller sur votre foi, votre famille, vos maîtres et tous les êtres bienveillants de Faerûn.

Tymora (déesse intermédiaire)

Dame chance, la Dame qui sourit, Notre dame enjouée

Symbole : Pièce d'argent marquée du visage de Tymora et entourée de trèfles
Alignement : CB
Attributions : Bonne fortune, compétence, victoire, aventuriers
Domaines : Chaos, Bien, Chance, Protection, Voyage
Arme de prédilection : Une pièce tournoyante (shuriken)



Tymora (tie-*morh*-ah) est une déesse amicale, gracieuse et bienfaisante. Elle est capricieuse et changeante mais jamais mauvaise ou avide de vengeance. Elle semble toujours capable de tourner les situations à son avantage. Elle apprécie les plaisanteries et elle est connue pour avoir joué des tours pendables à des divinités telles que Heaum et Tyr. Heureusement, elle parvient toujours à éviter que les victimes de ses plaisanteries en prennent ombrage trop longuement.

Les chapelles et les temples consacrés à Tymora peuvent être trouvés à travers tout Faerûn. Son culte est particulièrement populaire dans les cités fréquentées par les aventuriers. Et ces derniers sont généralement prompts à remplir les coffres des temples en échange de quelques soins. La richesse des temples de Tymora leur permet de conserver une grande indépendance vis-à-vis du clergé du culte et des autorités locales. Les membres du culte encouragent les gens à tenter leur chance dans la vie plutôt qu'à rester inactifs et à passer le temps en pensant à la vie qu'ils auraient pu avoir. Le clergé de Tymora est, par devoir, obligé de venir en aide à ceux qui ont tenté de saisir leur chance. Il fournit donc des soins et des objets magiques mineurs (souvent de manière discrète et parfois clandestine) afin de porter chance à ceux qui croient en Tymora. Généralement, lorsqu'ils se rencontrent, les fidèles du culte se saluent en touchant le symbole sacré de celui qu'ils rencontrent. Nombre de fidèles ont désormais pris l'habitude de s'enlacer pour se saluer.

Les prêtres de Tymora prient le matin. Le culte ne dispose que de deux rituels communs à tous les temples. Au cours des festivités de la Longue nuit, ils accomplissent des actes d'une incroyable audace, ils s'engagent dans des histoires d'amour et ils retrouvent leur famille, leurs amis et leurs alliés. C'est aussi le moment pour les membres du culte qui appartiennent à l'ordre des Ménestrels (ils sont nombreux) de se retrouver et de partager leurs récits d'aventures. La chute de l'étoile est la cérémonie la plus sacrée du culte. Elle est célébrée le 23e jour de Marpenoth et elle commémore la destruction de Tyche et la création de Tymora. Les prêtres de Tymora se multiclassent généralement en bardes ou en roublards, mais ils sont aussi connus pour essayer toutes les autres combinaisons.

Histoire/Relations : bien qu'elle soit issue de la même carcasse pourrie de l'ancienne divinité de la chance (Tyche), Tymora est l'opposée et la némésis de sa sœur jumelle, Beshaba. Amie avec la plupart des autres divinités bienveillantes – on la soupçonne d'ailleurs d'être alliée avec bon nombre d'entre elles – Tymora s'entend particulièrement bien avec Lathandre, Séluné et Shaundakul. En plus de sa jumelle maléfique, elle est opposée à Baine et Loviatar.

Dogme : il faut être audacieux, car être audacieux c'est vivre pleinement. Un cœur brave et la volonté de prendre des risques l'emportent neuf fois sur dix sur de longues et inutiles préparations. Laissez vous porter par la destinée et ayez confiance en votre propre chance. Comportez vous comme vos maîtres et montrez leur votre confiance en Dame chance. Poursuivez vos propres buts et la Dame vous viendra en aide. Sans objectif clair, vous tomberez vite entre les griffes de Beshaba. Ceux qui ne savent pas où ils vont, tomberont sous le joug de la malchance. Et la malchance ne connait nulle pitié.

Tyr (dieu supérieur)

La main juste, le Dieu manchot, le Juste

Symbole : Balance équilibrée reposant sur un marteau de guerre
Alignement : LB
Attributions : Justice
Domaines : Bien, Connaissance, Loi, Vengeance, Guerre
Arme de prédilection : « Justiciar » (épée longue)



Tyr (*tir*) est un noble guerrier dont l'âme est forte et toute entière dévouée à la justice. Il perdit sa main droite lors de son combat contre Kezef, le molosse du chaos et il est parfois décrit comme étant aveugle. Bien qu'il se considère comme un père avide de vivre avec les autres êtres vivants dans la paix, l'amour, les liens de la famille et l'enseignement des grandes valeurs telles que le courage et la justice, il sait que le monde est trop imparfait pour autoriser un tel rêve. Il est généralement perçu comme un dieu sévère, comme le juge suprême.

Le clergé de Tyr est fort dans toutes les régions civilisées. Les membres du culte perçoivent le monde à travers le prisme de valeurs morales très bien définies. Ils souhaitent que Faerûn soit régi par des lois justes appliquées avec diligence. Ce n'est qu'ainsi que le continent pourra continuer à progresser. Les adeptes du culte ne tolèrent pas la moquerie, la parodie

ou la remise en cause des principes de leur foi. Le clergé de Tyr est particulièrement bien organisé et susceptible de fournir assistance, équipement, soins et hébergement aux fidèles si le besoin s'en fait sentir. Bien évidemment, des services seront demandés par la suite pour rembourser la dette ainsi contractée. Dans les régions où ne règne aucune loi, les prêtres de Tyr servent de juges, de jurés et d'exécuteurs. Dans les contrées civilisées, ils deviennent des experts en droit, des conseillers juridiques et ils peuvent même prendre la parole pour le compte des accusés. Ils ne soutiennent jamais une loi qu'ils estiment injuste.

Les prêtres de Tyr prient à l'aube. Chaque mois, ils célèbrent trois jours saints au cours desquels ils invoquent de colossales illusions et ils chantent des prières et des hymnes religieux. La justice vigilante est le premier de ces jours sacrés. L'illusion invoquée lors de cette cérémonie est un gigantesque marteau brillant d'une lumière aveuglante. Le 13e jour du mois est consacré à l'amputation, une cérémonie au cours de laquelle les fidèles voient l'illusion d'un nuage de sang entourant une main droite qui tombe puis disparaît. Le 22e jour du mois est consacré à l'aveuglement, une cérémonie au cours de laquelle apparaît l'illusion de deux yeux se transformant en fontaines de sang (lors de cette cérémonie, les participants portent des bandeaux de cérémonie sur les yeux). Les prêtres de Tyr peuvent librement se multiclasser en paladins et la plupart se multiclassent en paladins ou en guerriers.

Histoire/Relations : Tyr est arrivé sur Faerûn peu de temps avant la création du calendrier de la Naissance du Val. Torm et Ilmater le servent et, ensemble, ils sont connus sous le nom de la Triade. Lathandre est un autre de ses alliés proches. Il est opposé à Bane, Cyric, Mask, Talona et Talos.

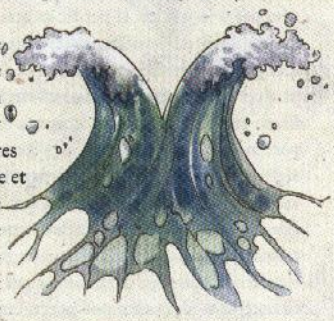
Dogme : révélez la vérité, punissez les coupables, redressez les torts et soyez toujours droit et juste dans chacune de vos actions. Obéissez à la loi où que vous vous trouviez et punissez ceux qui répandent le mal en violant la loi. Conservez les archives de vos décisions, de vos jugements et de vos actes. C'est ainsi que vos erreurs pourront être corrigées, que vous pourrez agir sur les lois des terres où vous vivez et que votre capacité à repérer ceux qui violent la loi s'améliorera. Soyez vigilant et sachez anticiper les actes de vos adversaires de manière à repérer ceux qui s'apprêtent à commettre des injustices avant qu'ils commencent à agir. Vous pourrez ainsi les contrer avant qu'ils ne menacent l'ordre et la loi. Soyez le bras vengeur de ceux qui ne peuvent accomplir seuls cet acte.

umberlie

(déesse intermédiaire)

La Reine garce, la Reine des profondeurs

Symbole :	Vague glauque se recourbant à gauche et à droite
Alignement :	CM
Attributions :	Océans, courants, vagues, vents marins
Domaines :	Chaos, Destruction, Mal, Océan, Eau, Tempête
Arme de prédilection :	« Noyade » [trident] ou une méduse (trident)



Umberlie (uhm-herr-*li*) est une déesse malfaisante et intelligente. Elle ne respecte aucun pacte et elle prend un plaisir pervers à voir les gens mourir par noyade ou déchiquetés dans les mâchoires d'un prédateur marin. Umberlie est vaine et elle adore être flattée. Elle est avide de pouvoir et se complait dans son exercice (et même dans son abus). Les requins-garous sont sa création et ils forment l'une des rares races qui la vénèrent par admiration plutôt que par peur.

Les temples d'Umberlie ne sont que des constructions temporaires réalisées par les marins et les marchands pour transporter leurs offrandes à la déesse. En lui présentant des fleurs, des chandelles, des bonbons et des pièces, ils espèrent apaiser la fureur de la Reine garce. Les prêtres d'Umberlie vivent de ces offrandes et se font parfois engager à bord des navires car nombre de marins pensent qu'Umberlie préférera éviter de noyer l'un des siens. Le clergé de cette déesse est désorganisé et tous les temples peuvent presque être considérés comme indépendants les uns des autres. D'ailleurs, il n'est pas rare que les prêtres d'Umberlie se combattent afin de régler des questions de rang ou de compétence. Le clergé impose le respect de la déesse en faisant comprendre la menace qu'elle représente pour ceux qui préfèrent l'ignorer.

Les prêtres d'Umberlie prient lorsque la marée est haute (le matin ou le soir). Les deux rituels publics du culte sont la première marée et l'appel de la tempête. La première cérémonie implique un défilé en ville en compagnie d'un animal en cage. Une fois la procession arrivée près de la mer, l'animal est attaché à une pierre puis jeté à l'eau. S'il parvient à revenir jusqu'à la plage vivant, il est alors considéré comme un animal sacré pour le reste de ses jours. L'appel de la tempête est une prière de masse destinée à invoquer ou à repousser une tempête. Les participants au rituel prient autour de bassins dans lesquels flottent des chandelles sur des morceaux de bois. Ils y jettent aussi des sacrifices à la déesse. Les prêtres d'Umberlie se multiclassent généralement en roublards, guerriers ou druides.

Histoire/Relations : Umberlie fait partie des dieux de la fureur. Elle sert Talos, en compagnie de Aurile et de Malar. Talos s'intéresse de très près à ses attributions et, comme elle se sait trop faible pour réussir à le combattre, elle tente de détourner Talos de ses objectifs en s'engageant dans une relation romantique avec lui. Elle combat Séluné, Valkur (le dieu que les marins prient dans l'espoir de rentrer à bon port) et Sunie (dont elle jalouse la beauté).

Dogme : la mer est un lieu sauvage et ceux qui traversent le domaine d'Umberlie doivent être prêts à en payer le prix. De justes offrandes apporteront de justes vents aux voyageurs, mais ceux qui ne paient pas découvriront rapidement que les fonds marins sont aussi glacés que le cœur d'Umberlie. Faites connaître à tous l'étendue de la puissance de la déesse et faites payer pour le moindre de ses services. Votre devoir et de faire en sorte que les gens aient peur du vent et de la mer si un prêtre d'Umberlie n'est pas là pour les protéger. Tuez ceux qui attribuent les tempêtes côtières et de haute mer à Talos.

uthgar (demi-dieu)

Père des Uthgardts, Père de la bataille

Symbole :	Esprit animal totémique approprié
Alignement :	CN (les prêtres et ceux qui choisissent Uthgar en divinité tutélaire doivent utiliser les règles d'alignement imposées par les animaux totémiques et non pas par Uthgar lui-même)
Attributions :	Tribus barbares Uthgardt, force physique
Domaines :	Faune, Chaos, Justice, Force, Guerre
Arme de prédilection :	Esprit animal totémique approprié (hache d'armes)

Uthgar (*uhth*-gar) est un guerrier fier, farouche et indépendant. Il n'a que peu d'amis et il est toujours resté relativement à l'écart des manigances politiques divines. Il aime les bonnes plaisanteries, les plaisirs de la chair, chasser, manger, boire et partager ces moments avec les esprits guerriers qui le servent. Bien qu'il soit un combattant qui ne connaît pas la fatigue et un tacticien méthodique, ses stratégies de combat ne sont pas spécialement inspirées. Il est toutefois motivé par son désir de victoire, tout particulièrement si les barbares Uthgardt (son peuple) sont menacés.

Le clergé d'Uthgar est divisé entre les onze esprits animaux qui le servent en tant qu'intermédiaires avec les tribus Uthgardt de la frontière sauvage. Uthgar n'est donc pas vénéré directement. Chaque tribu vénère l'un des serviteurs du dieu, celui qui représente le mieux sa nature profonde. L'animal choisi par la tribu détermine la force, la sagesse, la vitalité, les talents magiques, l'endurance, la vitesse et la moralité des membres du groupe. Uthgar n'a ni temple ni chapelle et ses prêtres peuvent accomplir les actes religieux en n'importe quel endroit. Toutefois, les tertres ancestraux des tribus sont les endroits les plus sacrés de cette foi (chaque tribu et chaque totem sont liés à des tertres particuliers). Le dogme du culte varie de tribu à tribu en fonction de leur animal tutélaire. Cependant, les prêtres d'Uthgar ont pour charge de guider spirituellement leur peuple, d'accomplir les rituels, de soigner, de conseiller les chefs de tribus et d'enseigner l'histoire et les légendes tribales. L'équinoxe du printemps et les deux solstices sont des jours saints. Au cours de l'équinoxe d'automne, toutes les tribus



Illustrations de Sam Wood

Animaux totémiques d'Uthgar

se dirigent vers leur tertre ancestral (ou vers le puits de Beorunna, le plus saint de tous les tertres) afin d'y accomplir des cérémonies religieuses, d'y conclure des accords et d'y communier avec les esprits ancestraux.

Les prêtres d'Uthgar prient au lever ou au coucher du soleil. Ce sont presque exclusivement des hommes et chacun d'entre eux vénère l'esprit de sa tribu. Plutôt que de respecter la règle classique concernant l'alignement, les prêtres d'Uthgar (et ceux qui le choisissent comme divinité tutélaire) doivent obéir à l'ordre des alignements imposés par les animaux totémiques. Le prêtre doit donc vénérer un animal en accord avec l'animal tutélaire de sa tribu. Les noms et alignements des animaux totémiques sont les suivants : Lion noir (non mauvais), Corbeau (non chaotique), Ours bleu (non loyal, non mauvais), Élan (non loyal), Loup gris (non loyal), Grand vers (bon), Griffon (non mauvais), Tigre rouge/Puma (non loyal, non mauvais), Poney céleste (non mauvais), Arbre fantôme (non loyal, non mauvais) et Bête du tonnerre (non mauvais). Les prêtres d'Uthgar se multiclassent généralement en barbares, en druides ou en rôdeurs

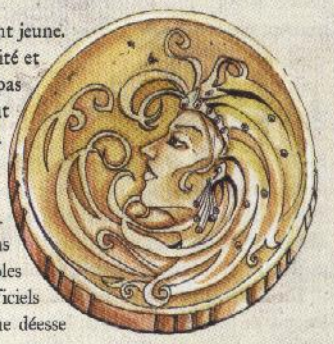
Histoire/Relations : du temps où il était mortel, Uthgar était un homme du Nord qui parvint à fonder une dynastie barbare, les Uthgardts. Ce fut Tempus qui œuvra pour qu'Uthgar accède à la divinité. Le dieu de la guerre est d'ailleurs le seul allié d'Uthgar. Il n'apprécie pas Heaum, Ilmater, Torm et Tyr car ils ont volé la dévotion de tous les prêtres de la tribu du Lion noir sauf un. Il tient Malar pour responsable de la destruction de la tribu de l'Ours bleu (une petite partie de celle-ci survit désormais sous le nom de tribu de l'Arbre fantôme) et il déteste Aurile car il a détourné la tribu de l'Élan de sa vraie dévotion.

Dogme : la force est tout. La civilisation n'est que faiblesse. Les hommes doivent combattre, chasser et prendre aux faibles afin de faire vivre leurs femmes et leurs familles. La famille est sacrée et on ne se défait pas de ses liens impunément. La magie profane est pitoyable, lente et elle ne mène qu'à la faiblesse. Faire confiance à la magie profane est une voie fausse et maléfique qui ne mène qu'à la ruine et à la mort. Vénérez Uthgar, vos ancêtres et l'esprit animal de votre tribu. L'animal détient un pouvoir dont il peut vous faire profiter. Faites en sorte que les membres de votre tribu craignent et respectent votre puissance et vos connaissances, ainsi ils écouteront attentivement les mots sages que vos ancêtres prononceront par votre bouche.

Waukyne (déesse mineure)

L'amie des marchands

Symbole : Pièce d'or marquée du visage de Waukyne tourné vers la gauche
Alignement : N
Attributions : Commerce, monnaie, richesse
Domaines : Connaissance, Protection, Voyage, Commerce
Arme de prédilection : Nuage de pièces (nunchaku)



Waukyne est une déesse relativement jeune. Elle est vibrante d'énergie, de vivacité et de vie. Elle aime les richesses non pas pour ce qu'elles sont mais simplement pour ce qu'elles peuvent apporter à leurs propriétaires. Elle aime marchander ainsi que l'effervescence et les bousculades des grands marchés. Elle est la déesse des transactions ouvertes mais aussi des dessous de tables – elle domine à la fois les marchés officiels et le marché noir. Waukyne est une déesse versatile qui peut s'enthousiasmer pour une innovation puis soudainement devenir têtue et obtuse. Un tel comportement lui attire d'ailleurs régulièrement des problèmes.

Le clergé de Waukyne est riche, non pas parce qu'il se contente d'accumuler les richesses, mais parce qu'il sait investir sagement et utiliser ses richesses de manière à accroître sa popularité, puissance et renom. Les prêtres de Waukyne voyagent de par le monde pour aider les marchands. Ils font souvent office de prêteurs d'argent, de changeurs de monnaies, de banquiers et de receleurs. Le culte impose qu'ils lui reversent 25% de leur revenus. Cet argent est ensuite investi dans les entreprises commerciales dirigées par des fidèles (si les responsables du clergé estiment tout de même que ces entreprises sont viables). Il peut aussi être investi pour soutenir des entreprises commerciales contrôlées par de riches marchands non-membres du culte, ceci afin de les inciter à vénérer

Waukyne (et à faire de généreuses donations au temple). Le clergé n'est pas au-dessus de l'utilisation de méthodes illégales pour influencer le marché mais, publiquement, il réprouve haut et fort de telles pratiques. Le clergé de Waukyne s'assure toujours que les prêtres chargés d'utiliser de telles méthodes le font le plus discrètement possible.

Les prêtres de Waukyne prient juste avant le coucher du soleil et ils doivent commencer leur prière en jetant une pièce dans un bol de cérémonie ou dans une étendue d'eau. Le clergé de Waukyne célèbre une douzaine de grands festivals tout au long de l'année. Ces cérémonies publiques sont destinées à honorer les textiles, la richesse, la générosité, les investisseurs, les parures, l'art et la manière de conclure des accords commerciaux, les primes, la magie, les gardes, les artisanats et le côté sombre de la richesse (il s'agit d'un moment plus solennel et moins festif au cours duquel les prêtres de Waukyne rappellent à tous les dangers de tous les excès – cupidité, avarice…). Les prêtres de Waukyne se multiclassent généralement en bardes ou en roublards de manière à améliorer leurs compétences sociales et leur aptitude à négocier.

Histoire/Relations : Waukyne disparut lors du Temps des Troubles, ce qui ne fut pas sans provoquer une importante confusion au sein de ses fidèles. Elle réapparut en 1371 CV après avoir été libérée de sa prison. Durant tout ce temps et contre sa volonté, elle avait été retenue prisonnière sous sa forme mortelle par le démon Graz'zt, qui l'avait enfermée au cœur de l'Abysse. Depuis lors, elle a su rassurer et réorganiser ses fidèles tout en leur prouvant que ses pouvoirs divins n'avaient pas été affaiblis par cette dure période de sa vie. Elle est alliée à Lliira (qui détint ses attributions tandis qu'elle était emprisonnée), à Gond (dont elle apprécie les inventions) et à Shaundakul (dont les attributions complètent parfaitement les siennes). Ses seuls véritables adversaires sont Mask et Graz'zt.

Dogme : les échanges marchands ouvrent la route vers la fortune. Augmenter la prospérité générale permet d'améliorer le niveau de civilisation d'un peuple. Cela permet aux individus intelligents et travailleurs de se rapprocher et de s'approcher ensemble de l'âge d'or qui attend l'humanité. Ne détruisez aucun bien marchand, n'imposez aucune restriction aux échanges commerciaux et ne propagez aucune mauvaise rumeur pouvant mettre en péril le commerce d'un individu. Donnez généreusement votre argent aux mendiants et aux entreprises prometteuses. Souvenez-vous que plus vous accumulez de richesses, plus il est important de les dépenser pour faire vivre le cycle de la vie marchande. Vénérer Waukyne, c'est apprendre à connaître la richesse. Protéger votre richesse, c'est apprendre à vénérer votre déesse ; savoir la partager pour qu'elle fructifie et qu'elle fasse vivre d'autres individus, c'est semer les graines de votre propre succès dans la vie et sous la protection bienveillante de Waukyne. Faites appel à son nom lors de vos transactions et elle viendra se tenir à vos côtés pour vous guider sagement. Les audacieux trouvent l'or, les prudents le conservent et les timides le donnent.

La cosmologie de Toril

Le Plan matériel au sein duquel se trouve Toril n'est que l'un des nombreux plans d'existence. Au-delà de Toril se trouvent les Plans élémentaires, les Plans d'Énergie positive et négative ainsi que les nombreux royaumes des divinités, des démons et des diables. Le Plan éthéré et le Plan de l'Ombre recouvrent le Plan matériel. Le Plan astral connecte tous les plans entre eux.

Les Plans élémentaires : les Plans élémentaires matérialisent la nature fondamentale de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau. Ce sont des lieux inhospitaliers constitués de matière élémentaire à l'état pur. Ils sont habités par des élémentaires des souverains élémentaires (souvent appelés « seigneurs »), des génies et des créatures Extérieurs appropriées à l'élément représenté (des salamandres pour le Plan élémentaire du Feu, par exemple). Les Plans élémentaires contiennent le domaine de Kossuth ainsi que ceux des autres souverains élémentaires vénérés par les peuples de Toril.

Les Plans d'Énergie : le Plan d'Énergie positive est la source de toute vie. Il représente les forces vives de la création et il s'écoule en permanence dans le Plan matériel. Le Plan d'Énergie négative représente l'entropie et la désagrégation inévitable de toute chose vivante lors de son passage vers la mort. Il s'infiltre dans le Plan matériel tout comme son vibrant jumeau.

Le Plan éthéré : le Plan éthéré est un continuum brumeux qui coexiste et se superpose avec le Plan matériel. Les individus qui évoluent dans le Plan éthéré peuvent voir ce qui se passe dans le Plan matériel, mais l'inverse n'est pas vrai. On accède à ce plan par des sorts tels que *forme éthérée* et *passage dans l'éther*.

Le Plan de l'Ombre : le Plan de l'Ombre coexiste avec le Plan matériel. Il s'y superpose et fonctionne à la manière d'un négatif photographique. On peut y accéder par le biais de zones d'ombres classiques en utilisant des sorts spécifiques tels que *traversée des ombres*. La matière ombre peut être manipulée par des individus spécialement entraînés pour former des objets et des créatures. Les sages pensent que le Plan de l'Ombre pourrait mener à des plans encore inconnus dans la cosmologie de Toril.

Le Plan astral : le Plan astral est un lieu ouvert ou règne un état d'apesanteur permanent. Il est connecté à tous les autres plans. C'est un lieu vide, une étendue déserte uniquement traversée par quelques débris venus d'autres plans. La monotonie de cette étendue est toutefois rompue par des *portails* menant à d'autres dimensions. Des sorts tels que *projection astrale* et *portail* permettent d'accéder au Plan astral.

Les Plans extérieurs : les autres plans connus sont les domaines des divinités et de quelques autres puissances. Parmi ces plans, on compte l'Abysse, foyer des innombrables hordes démoniaques (tanar'ri) et les neuf Enfers, demeure des diables (baatezu).

Les plans liés à des divinités sont généralement contrôlés par plusieurs d'entre elles, toutes liées par un même panthéon, des intérêts proches ou des attributions similaires. Chaque divinité associée à un plan y dispose d'un royaume qui lui appartient en propre. Ces royaumes sont comme des poches dans le plan, comme des salles d'une même auberge toutes connectées par un unique couloir. Au sein de leur propre royaume, les divinités sont le pouvoir suprême et elles peuvent y altérer les lois physiques selon leur bon vouloir. Mais, dans les régions partagées des plans divins, elles doivent se conformer aux lois physiques du Plan matériel. Les divinités les plus puissantes disposent généralement de royaumes plus importants. Toutefois, les divinités les plus conservatrices rechignent à l'idée de montrer trop ostensiblement l'étendue de leurs pouvoirs.

Les divinités isolationnistes et paranoïaques préfèrent résider dans leur propre plan uniquement constitué de leur royaume. Bien que cela les laisse maîtres de leur propre plan, cela les rend aussi particulièrement vulnérables à des assauts concertés d'autres divinités. Dans les plans partagés, les divinités ont généralement tendance à se prêter main forte en cas de conflit avec des êtres extérieurs.

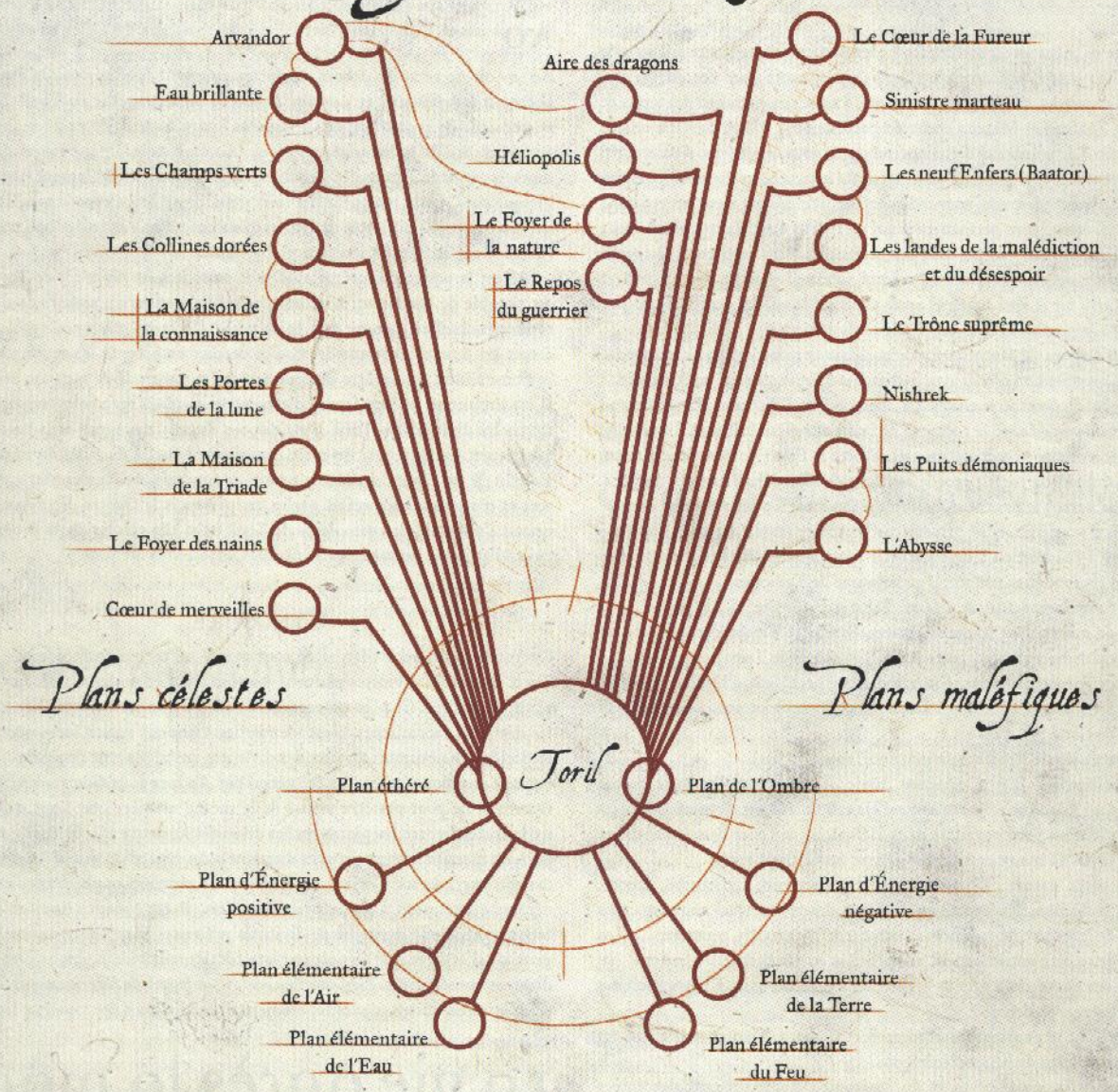
Se déplacer d'un plan à un autre : tous ces plans sont liés à Toril, dans le Plan matériel, d'une manière ou d'une autre. Que cela soit par le biais des liens naturels résultant de la superposition du Plan matériel avec le Plan éthéré, astral, de l'Ombre ou par des portails qui permettent d'accéder au Plan astral puis aux Plans extérieurs, élémentaires ou d'Énergie. D'une certaine manière, la cosmologie de Toril ressemble à un arbre dont les branches (plans) s'étendent à partir du centre. Sur les branches poussent des branches secondaires (royaumes). Il est bien plus facile et bien plus sûr d'utiliser les connexions existant déjà entre les plans d'existence en repassant par Toril avant de repartir plutôt que de tenter de créer des passages directs entre deux plans. En continuant à utiliser l'analogie de l'arbre, on pourrait dire qu'il est plus facile de descendre d'une branche jusqu'au tronc pour repartir vers une autre branche, plutôt que de tenter de sauter de l'une à l'autre.

Cependant, les Extérieurs choisissent parfois de créer leurs propres connexions entre deux plans (en dépensant une partie de l'énergie qu'ils ont à leur disposition) plutôt que d'utiliser les passages existants. De nombreuses raisons peuvent motiver un tel acte : des dangers les guettant sur les voies habituelles (des ennemis embusqués), des contraintes de temps ou le désir de se déplacer discrètement. Les divinités amies qui vivent dans des plans différents choisissent parfois de créer des connexions permanentes (*portails*) par souci de facilité. De telles méthodes sont cependant généralement hors de portée des simples mortels. Quelques puissants et rares artefacts offrent toutefois la possibilité de créer de telles connexions entre les plans.

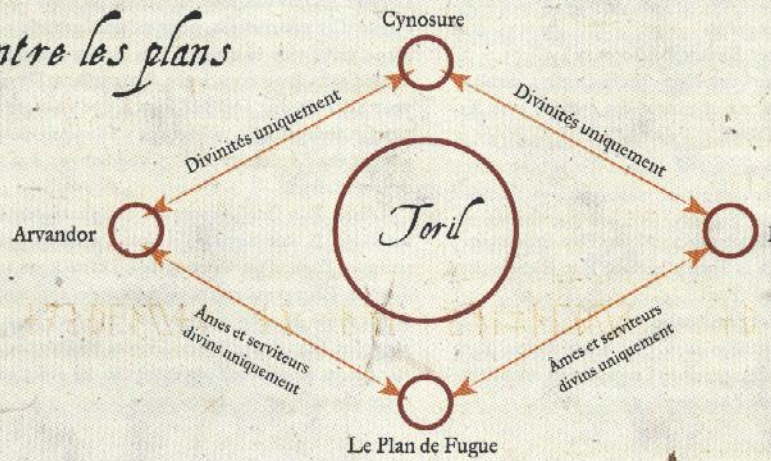
Les plans extérieurs

Le panthéon faerûnien est particulier dans le sens où les divinités qui le composent sont originaires de différents mondes. Ce manque d'unicité fait que les divinités de ce panthéon ne résident pas toutes dans un même plan.

Cosmologie des royaumes



Relations entre les plans



Légendes

Connexion permanente

Portail maintenu par les divinités
Cynosure est connecté à tous les royaumes

Leurs royaumes sont donc dispersés sur de nombreux plans différents. En plus des puissances faerûniennes, le système planaire de Toril héberge des divinités d'autres panthéons (notamment des panthéons de régions éloignées de Faerûn) ou d'autres races, ainsi que des élémentaires vénérés comme des dieux ou encore des panthéons monstrueux.

La liste de plans suivante s'intéresse tout particulièrement aux divinités de Faerûn. Les autres panthéons toriliens (notamment ceux des différentes espèces humanoïdes, des dragons, des géants, d'autres monstres ou des terres de Kara-Tur, Zakhara et Maztica) peuvent parfaitement résider dans un unique plan constitué de nombreux domaines (tel que le royaume elfique d'Arvandor) ou être divisés en de nombreux plans (comme le panthéon Faerûnien). Après le nom de chaque plan vous sont indiquées les divinités qui y ont un royaume ainsi que les connexions permanentes qui y existent avec d'autre plans. Deux divinités faerûnienes n'ont pas de royaume dans les Plans extérieurs : Gargauth et Ulutiu Ce dernier dort d'un profond sommeil dans le Plan astral et Gargauth erre sur le Plan matériel après avoir été banni des neuf Enfers.

Abysse : de nombreux démons et seigneurs démons.

Aire des dragons : le panthéon draconique. Tiamat maintient un *portail* avec ce plan. Hlal maintient un *portail* avec le royaume d'Erevan Ileserë en Arvandor.

Arvandor : le panthéon elfique (le Seldarine) et Eilistraée. Hanali Celanil maintient un *portail* avec le royaume de Sunie dans Eau brillante. La totalité du panthéon elfique entretient un *portail* avec le Foyer de la nature. Erevan Ileserë maintient un *portail* avec le royaume de Hlal dans l'Aire des dragons.

Champs verts : le panthéon halfelin. Brandobaris a un royaume dans ce plan, mais il y est rarement présent car il préfère établir un petit royaume temporaire à l'endroit où il désire arrêter momentanément ses errances. Les champs verts sont aussi connectés au royaume de Tymora.

Cœur de la Fureur : Aurile, Malar, Talos et Umberlie.

Cœur de merveilles : Azouth, Mystra, Savras et Velsharoon (qui n'y est pas très populaire mais qui y reste pour s'y protéger de Talos).

Collines dorées : le panthéon gnome, à l'exclusion d'Urdlen (dont le royaume est adjacent à l'Abysse). Les collines dorées sont aussi connectées au royaume de Gond.

Cynosure : pas de résidents permanents (voir plus bas).

Eau brillante : Lliira, Sharess, Sunie, Tymora et Waukyne. Sunie maintient un *portail* avec le royaume d'Hanali Celanil en Arvandor. Sharess dispose aussi d'un petit royaume dans Héliopolis, le foyer de son panthéon d'origine. Tymora maintient un *portail* avec les Champs verts.

Foyer de la nature : Chauntéa, Eldath, Gwaeron, Lathandre, Lurue, Mailikki, Nobanion, Shialla, Silvanus, Ubtao, divers seigneurs animaux et les divinités de la nature de nombreuses créatures (aarakocras, centaures...). Les divinités de ce plan entretiennent un *portail* avec Arvandor.

Foyer des nains : Moradin et le reste du panthéon nain, à l'exception des divinités duergar et derro.

Héliopolis : le panthéon mulhorandi et Tiamat. Tiamat maintient un *portail* avec le plan de l'Aire des dragons.

Landes de la malédiction et du désespoir : Baine (distant des autres royaumes du plan), Beshaba, Hoar, Loviatar et Talona.

Maison de la connaissance : Déneïr, Gond, Milil et Oghma. Gond entretient un *portail* avec le plan des Collines dorées.

Maison de la Triade : Heaum, Ilmater, Siamorphe, Torm et Tyr.

Neuf Enfers (Baator) : les seigneurs des Neuf (archi-diables), diables. Quelques-uns des résidents de ce plan maintiennent des *portails* avec les royaumes de Baine, de Loviatar et de Talona.

Nishrek : le panthéon orque.

Plan de Fugue : Jergal et Kelemvor.

Plan de l'Ombre : Mask et Shar.

Plans élémentaires : les souverains élémentaires : Akadi (Plan élémentaire de l'Air), Grumbar (Plan élémentaire de la Terre), Istishia (Plan élémentaire de l'Eau) et Kossuth (Plan élémentaire du Feu).

Portes de la lune : Trouveur, Séluné et Shaundakul.

Puits démoniaques : Lolth et le panthéon drow. (Eilistraée dispose d'un royaume dans ce plan mais elle s'y rend rarement.) Le panthéon maintient des *portails* avec de nombreux niveaux de l'Abysse.

Repos du guerrier : Garagos (hostile à tous les autres résidents du plan), Cavalière Rouge, Tempus, Uthgar (distant de tous sauf de Tempus) et Valkur.

Sinistre marteau : les puissances duergar Duerra des abîmes et Laduguer.

Trône suprême : Cyric.

Ao

Ao (*ay*-oh) se tient en dehors des luttes opposant les divinités de Faerûn. Il est un être distant et discret. Ao est le dieu suprême de Toril. Il est responsable de la création des premières divinités de Toril et du maintien de l'équilibre de la balance cosmique. Ao était totalement inconnu des mortels avant le Temps des Troubles. Sa présence fut finalement dévoilée lorsque seul, pour les punir d'avoir abandonné leurs responsabilités, il bannit toutes les divinités de leurs royaumes planaires en les obligeant à fouler le sol de Faerûn sous forme humaine.

Ao est le pouvoir suprême au-dessus de toutes les divinités de Toril. Il est capable de les détruire, de les déposséder de leurs pouvoirs ou de les rendre mortelles comme bon lui semble. De la même manière, il peut élever un mortel au statut divin si ce dernier en accepte les devoirs et les responsabilités. Aucun être ne peut accéder au statut divin sans son accord. Il est immunisé à toute forme d'attaque, y compris un assaut concerté de toutes les divinités de Toril. Il ne dispose d'aucun royaume dans les Plans extérieurs. Finalement, Ao n'est rien d'autre que le dieu des divinités de Faerûn. Il ne répond à aucune prière de mortels, ne leur confère aucun sort et n'a plus jamais refait parler de lui depuis la Guerre des dieux. Nul ne sait s'il a établi la cosmologie de Toril ou si elle résulte d'une évolution naturelle liée aux interactions entre les différentes divinités.

Cynosure

Cynosure et un petit plan situé tout près – en terme cosmologique – de Toril. Seules les divinités peuvent y avoir accès et seulement depuis leur propre royaume. Ce plan est considéré comme une zone neutre par toutes les divinités faerûnienes. C'est ici qu'elles viennent régler leurs querelles et décider en commun du sort des divinités qui menacent l'équilibre de la balance cosmique (tel qu'il a été défini par Ao lors de la Guerre des dieux). Cynosure ne peut pas être utilisé de la même manière que Toril, comme un carrefour entre les plans, car les divinités ne peuvent y utiliser que des *portails* menant à leurs propres domaines. Au regard du grand nombre de divinités actives sur Toril, il est fréquent de rencontrer plusieurs dieux et déesses en réunion à Cynosure. Toutefois, il est exceptionnel qu'il s'y trouve plus d'une douzaine de divinités présentes à un même moment. Il peut aussi arriver que Cynosure reste totalement vide pendant plusieurs dizaines consécutives. Bien que des *portails* mènent de Cynosure aux Plans élémentaires, aucun souverain élémentaire n'a jamais été vu en ce lieu.

La vie après la mort

Lorsque les mortels meurent, leur esprit est aussitôt attiré par le Plan de Fugue. Cet endroit est, pour sa plus grande part, une morne étendue plane, grise, vide et insipide. Les esprits des morts s'y réunissent, généralement sans avoir conscience d'être morts. De temps à autre (l'intervalle peut aller de une fois par jour à une fois par dizaine, en fonction de chaque divinité), les puissances y envoient des représentants – généralement des Extérieurs de leur alignement – afin d'y regrouper les âmes de leurs fidèles.

L'âme d'un fidèle reconnaît automatiquement l'agent de sa divinité tutélaire. Il sait aussi qu'il doit l'accompagner. Il est impossible de tromper l'âme d'un mort et de lui faire ainsi suivre l'agent d'une autre divinité. Les agents regroupent les âmes appropriées puis retournent dans le royaume de leur divinité en leur compagnie. Les âmes des fidèles pourront alors y servir leur divinité tutélaire au mieux de leurs capacités. Les agents ne peuvent pas emmener les âmes appartenant à une divinité autre que celle qu'ils représentent.

Les baatezus

Au sein du Plan de Fugue se trouvent cachées de petites enclaves baatezu. Par contrat avec Kelemvor, le dieu des morts, ils ne peuvent pas blesser ou tromper les âmes présentes en ce lieu. Toutefois, les diables peuvent expliquer aux âmes qu'elles sont mortes et qu'elles sont ici en attente d'un messager de leur divinité qui les emmènera dans le royaume de cette dernière. C'est ensuite que les diables tenteront de marchander avec les âmes.

Les baatezu veulent des âmes car ils souhaitent créer des lémures (le plus bas niveau de diable) qui, avec le temps, pourront se transformer en de puissants diables au service des neuf Enfers. Bien que cette proposition ne soit certainement pas très attirante pour la plupart des âmes, celles qui vénèrent des divinités maléfiques ou qui craignent de devoir subir un châtiment dans le royaume de leur divinité peuvent être intéressées par cette opportunité d'échapper à leur destin. Après tout, dans les neuf Enfers vous savez parfaitement quel est votre statut et vous pouvez espérer progresser au sein de la hiérarchie diabolique avec peut-être l'espoir de finir un jour au sommet de celle-ci. En tant que serviteur d'une divinité maléfique, vous resterez toujours soumis à sa volonté et vous n'aurez jamais la certitude de ne pas juste être considéré comme une marchandise jetable, un esclave insignifiant.

En échange de leur assujettissement aux neuf Enfers, les âmes peuvent se voir offrir de rapides promotions du rang de lémure à une autre forme diabolique, des richesses matérielles pour des amis ou de la famille sur Faerûn ou l'exécution d'assauts diaboliques sur des ennemis encore vivants. Des âmes particulièrement puissantes peuvent marchander pour être automatiquement transformées en autre chose qu'un simple lémure. Le taux de réussite des baatezus est faible mais, au regard du nombre d'individus qui meurent chaque jour sur Faerûn, même une petite portion de ce nombre représente un gain pour les enfers qui vaut bien le temps qu'ils investissent dans ce recrutement.

La cité du jugement

Le royaume partagé par Kelemvor, le dieu des morts et Jergal, le scribe des damnés, comprend une partie du Plan de Fugue. Ce royaume est connu sous le nom de l'Aiguille de cristal. Elle se tient au centre d'une région nommée la Cité du jugement. La cité en elle-même est une métropole grise et terne peuplée par les morts jugés.

Bien que la plupart des âmes errantes présentes dans le Plan de Fugue attendent simplement l'appel de leur divinité, les athées ou les infidèles sont contraints d'entrer dans la cité pour y être jugés par Kelemvor. Les athées sont ceux qui ont fermement refusé d'embrasser une foi quelconque ou ceux qui se sont contentés de quelques maigres offrandes aux dieux sans véritablement croire à leur existence tout au long de leur vie. Les infidèles sont ceux qui ont intentionnellement trahi la foi en laquelle ils croyaient et à laquelle ils avaient consacré leur vie.

Tous les athées subissent le même châtiment : ils viennent se mêler au mur d'enceinte vivant de la Cité du jugement. Toutes les âmes y sont emprisonnées par une gelée verdâtre moisie et surnaturelle. Cette gelée les empêche de quitter le mur et finit par dissoudre leur substance jusqu'à ce que l'âme et la conscience finissent par disparaître.

Les infidèles sont punis en fonction des crimes qu'ils ont commis de leur vivant. Ils accomplissent leur peine pour l'éternité au sein de la Cité du jugement. Presque tous les habitants de la cité sont des infidèles, les autres étant les fidèles de Kelemvor et Jergal chargés d'imposer la volonté des dieux aux âmes damnées. En fonction de la gravité de leurs crimes, les damnés peuvent se voir simplement obligés d'escorter des baatezu en visite ou de monter la garde sur les murailles de la cité. Les châtiments les plus terribles pourraient surprendre même les plus cruels démons.

Une partie de l'accord entre les baatezu et Kelemvor autorise quelques groupes de diables à venir tourmenter les citoyens de la ville. Il n'y a aucun répit pour les infidèles, à moins que Kelemvor le décide. Mais, jusqu'à présent, il n'a jamais changé d'avis sur un châtiment prononcé. De plus, une fois que Kelemvor a prononcé son jugement, l'âme ne peut pas être ramenée à la vie ou être le sujet d'une résurrection sans l'intervention d'une divinité (représenté par l'utilisation d'un sort de *souhait* ou de *miracle* tout au moins). Cette divinité devra ensuite probablement aller négocier avec Kelemvor pour obtenir la libération de l'âme.

Les tanar'ri

Alors que les baatezu ont un contrat avec Kelemvor qui leur assure le recrutement d'âmes, les chaotiques tanar'ri emploient une autre méthode : ils volent les âmes. De temps à autre, un souverain démon crée un *portail* entre l'Abysse et le Plan de Fugue. Des douzaines de serviteurs démoniaques s'engouffrent alors dans le passage avant de tailler un trou à grands coups de griffes dans le mur des athées. C'est ainsi qu'ils récupèrent certaines âmes qu'ils peuvent ramener dans l'Abysse. Les démons entrent ensuite dans la cité où ils tentent de réunir le plus d'âmes possibles avant de battre retraite. Les fidèles de Kelemvor et de Jergal combattent ces démons, tout comme les diables qui sont toujours heureux de pouvoir affronter leurs anciens ennemis. Kelemvor tolère ces attaques si elles ne sont pas trop fréquentes et si elles ne provoquent pas trop de dommages collatéraux.

Cependant, lorsque les démons deviennent trop gourmands, lorsque des serviteurs de Jergal ou de Kelemvor sont emmenés ou lorsque Kelemvor estime qu'il est temps de donner une leçon aux démons, il accroît la résistance des défenses de son royaume avant de s'en aller dans l'Abysse harceler autant de démons que possible. Il apprécie tout particulièrement les campagnes militaires qui ridiculisent les souverains démons ou qui les font paraître faibles et stupides. Ces représailles sont toutefois rarement nécessaires et servent essentiellement à faire en sorte que le nombre de raids tanar'ri reste faible.

Créatures des plans extérieurs

En plus des divinités et des âmes de leurs fidèles, des créatures Extérieurs de différentes formes, tailles, natures et tempéraments habitent les plans. Ces créatures incluent les animaux Extérieurs, les guardinals, les tieffelins et les créatures élémentaires. Au sein du royaume d'une divinité, les créatures natives de ce plan lui sont totalement loyales. Les créatures natives de plans partagés par plusieurs divinités ont une affinité pour chacune d'entre elles.

Sur leur plan natal, ces créatures ne sont pas sujettes à des magies de protection contre les Extérieurs (comme le pouvoir permettant d'éviter les contacts corporels du sort *protection contre le Mal*, si la créature est mauvaise) ou aux attaques qui viseraient à les renvoyer sur leur plan natal. Notez toutefois que, dans les plans et les royaumes, il est possible d'utiliser des sorts de convocation. En règle générale, ces sorts auront alors pour effet de convoquer une créature native du plan local (et d'un alignement similaire à celui du plan), un peu comme un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Des sorts tels que *convocation de monstres* et les effets qui permettent de faire venir des Extérieurs sur Toril obéissent aux règles basées sur la nature et la résonance de Toril et des plans associés. Tous les Extérieurs convoquées viennent d'un royaume ou d'un plan approprié ou similaire à leur alignement et à leur nature. La divinité qui vit dans un royaume détermine son alignement et un plan partagé par plusieurs divinités reflétera l'ensemble de leurs alignements. Si un prêtre convoque une créature qui pourrait être appropriée au plan ou au royaume de sa divinité, alors c'est de là que viendra la créature.

Par exemple, un chien extérieur convoqué par *convocation de monstres I* (reportez-vous à la page 195 du *Manuel des Joueurs*) dispose d'un alignement loyal bon. Il peut donc venir de n'importe quel plan ou royaume contrôlé par une divinité d'alignement loyal bon, tel que le royaume de Torm (un dieu loyal bon) ou les Collines dorées (un plan où résident des divinités d'alignements loyal bon, neutre bon et neutre). Un aigle extérieur convoqué par *convocation de monstres II* disposera d'un alignement chaotique bon et il pourra donc venir du royaume de Sunie (chaotique bon) ou d'Arvandor (un plan où résident des divinités d'alignements neutre bon, chaotique bon et chaotique neutre). Une salamandre extérieure disposera d'un alignement neutre mauvais et elle pourra donc être native du Plan élémentaire du Feu (parce qu'il s'agit d'une créature de feu), du royaume de Shar (neutre mauvais) ou du plan du Cœur de la Fureur (un plan où résident des divinités d'alignements neutre mauvais et chaotique mauvais).

Il existe quelques exceptions à ces règles. Par exemple, les divinités gnomes ont des affinités particulières avec les créatures fouisseuses telles que les blaireaux. Il y a des blaireaux dans les Collines dorées, même si le blaireau indiqué sur la liste de *convocation de monstres I* est d'alignement chaotique bon et que nulle divinité d'alignement chaotique bon ne réside sur ce plan.

L'Histoire

Faerûn est une terre ancienne sur laquelle des empires fabuleux ont prospéré avant de disparaître, un lieu de légendes où d'étonnantes merveilles furent englouties par le sable et le temps. L'une après l'autre, les anciennes grandes races s'élevèrent avant de péricliter pour finalement laisser la place aux humains qui n'ont cessé de croître et de prospérer au cours des trois ou quatre derniers millénaires. Durant cette courte période, de grands empires et d'étincelants royaumes ont déjà eu le temps de naître et de mourir, disparaissant dans les cendres du passé, ne laissant derrière eux que des ruines étranges dissimulant des connaissances depuis longtemps oubliées.

Nous sommes actuellement au cœur de l'été de l'Année de la Magie sauvage, 1372 CV. Flammerige vient de s'achever et Eléasis – le Haut-soleil – est en train de s'installer sur Faerûn. Si le meneur de jeu le désire, le festival de la Rencontre des boucliers, qui se déroule le jour suivant la Longue nuit, peut faire un excellent point de départ pour une campagne destinée à se dérouler dans *les Royaumes Oubliés*.

La création du monde

Bien que les mythes et légendes des grandes religions soient rarement pris au sérieux par les historiens, certaines sagas fondatrices trouvent écho dans tant de religions différentes qu'elles ont fini par être acceptées comme des faits véritables. C'est ainsi que l'on peut définir l'origine de Faerûn, au moment où le seigneur Ao créa l'univers dans lequel se trouve aujourd'hui Toril. Après cette création originelle suivit une période de vide hors du temps, tout n'était alors qu'un brouillard opaque au sein duquel la lumière et les ténèbres n'étaient pas encore deux éléments séparés. Finalement, de cette essence brumeuse naquirent les déesses jumelles, deux êtres magnifiques parfaitement opposés, l'une ténébreuse et l'autre lumineuse. Les déesses jumelles créèrent les corps célestes et donnèrent ainsi naissance à Chauntéa, la manifestation physique du monde Toril. Cette planète était alors baignée de la douce lueur de la déesse Séluné et assombrit par les ténèbres de la déesse Shar, mais, à cette époque, nulle chaleur n'existait sur ce monde.

La guerre de la lumière et des ténèbres

Chauntéa implora pour qu'on lui donne de la chaleur afin qu'elle permette à la vie de croître sur elle. Les déesses jumelles ne parvinrent toutefois pas à s'entendre sur la manière de réaliser une telle chose. Elles se combattirent et, de leur affrontement divin, naquirent alors les divinités de la guerre, de la maladie, du meurtre, de la mort et de nombreuses autres forces présentes encore aujourd'hui en Faerûn.

Séluné alla chercher la chaleur au-delà des frontières de l'univers. Elle finit par accéder à un Plan du feu et elle en ramena une flamme pure avec laquelle elle embrasa un corps céleste afin de donner de la chaleur à Chauntéa. Shar enragea d'une telle audace et elle commença à éteindre toute flamme et à étouffer toute chaleur présente dans l'univers. Désespérée et grandement affaiblie, Séluné parvint à extraire de son être une partie de l'essence de magie divine qui la composait. Elle projeta ensuite cette énergie contre sa sœur. Shar fut littéralement déchirée par cette essence magique qui se mêlait à la sienne. De cette explosion d'énergie naquit Mystryl, la déesse de la magie. Composée de magie tout à la fois lumineuse et ténébreuse, elle choisit toutefois de venir en aide à sa première mère. Elle fit basculer l'issue de la bataille et permit d'établir une paix instable entre les deux jumelles.

Shar, qui restait plus puissante que sa sœur, s'isola dans les ténèbres pleine d'amertume et de désir de vengeance. La vigueur de Séluné variait en même

L'écoulement du temps

La première publication consacrée aux Royaumes Oubliés fut la boîte *Royaumes Oubliés* (aussi connue sous le nom affectueux de vieille boîte grise) publiée en 1987. Elle plaçait le début de la campagne en 1356 CV. Au cours de la sortie de près de cent suppléments publiés pour la première et la deuxième édition des *Règles avancées de Donjons & Dragons*, la chronologie a progressé jusqu'en 1371 CV. Cette nouvelle édition des *Royaumes Oubliés*, en plus de permettre l'adaptation de cet univers aux règles de la nouvelle édition de *Dungeons & Dragons*, fait avancer la chronologie au milieu de l'été 1372 CV.

C'est à partir de ce point que nous continueront à faire progresser l'histoire de Faerûn, à un rythme de deux ans par tranche de cinq ans de sorties de suppléments et de romans. En d'autres termes, pour chaque tranche de cinq mois dans le monde réel, deux mois s'écouleront à Faerûn.

temps que l'intensité lumineuse de l'univers. Elle put toutefois tirer une nouvelle force de ses fils et filles ainsi que de quelques divinités d'autres plans avec lesquelles elle finit par s'allier. Au jour d'aujourd'hui, la bataille entre les deux sœurs se poursuit encore.

Les races créatrices

Tandis que les dieux se livraient bataille, de nombreux êtres intelligents virent le jour sur Toril. Les érudits modernes nomment les cinq plus grandes races qui apparurent alors les *races créatrices*. La première d'entre elles était une race de sauriens, une civilisation gigantesque. Elle ne dura cependant qu'un court moment. Les survivants de cette race sont les ancêtres des nagas, des hommes-lézards, des troglodytes et de nombreuses autres créatures similaires.

Race suprême parmi les cinq races créatrices, les dragons étaient des êtres dotés d'immenses pouvoirs. Ils pouvaient piller les ruines des autres civilisations en toute impunité. Les dragons dominaient la surface du monde, seuls maîtres de gigantesques territoires où ils se combattaient et s'accouplaient. Ces titanesques créatures ne commencèrent à décliner que lorsque les autres races utilisèrent la magie. Toutefois, aujourd'hui encore, elles comptent toujours parmi les êtres les plus puissants de Toril.

Une race de métamorphes aquatiques devint amphibie lors de la fin des empires sauriens. Elle s'étendit alors à la surface du monde et y bâtit de fières cités. Ces êtres contribuèrent à la chute de la civilisation saurienne, mais ils finirent aussi par retourner à un état de barbare sous la pression de leurs ennemis : les tritons, les sahuagins et quelques autres peuples marins. Les survivants de cette race sont les ancêtres des locathahs vivant dans les fonds marins et des doppelgangers qui rôdent à la surface.

La moins connue des cinq races créatrices est le peuple sylvestre qui peupla rapidement toutes les zones forestières. Cette race vivait parfaitement en harmonie avec la nature et ne laissait nulle trace de son passage. C'est la raison principale pour laquelle les autres races créatrices ne s'intéressèrent pas particulièrement à elle Les érudits pensent que cette civilisation se fragmenta à la suite d'une terrible épidémie créée par les dragons ou par des créatures démoniaques. Les survivants de cette race sont les ancêtres des esprits follets et des autres petites créatures sylvestres qui peuplent les régions forestières les plus secrètes de Toril.

La dernière race créatrice, et celle qui resta à un stade de développement primitif le plus longuement, est la race humaine. Dotés de facultés d'adaptation et d'une ingéniosité hors pair, les humains réussirent rapidement de prodigieuses avancées technologiques et sociales dès que les circonstances propices se présentèrent. À ce jour, des cinq races créatrices, les humains sont les seuls à avoir conservé une véritable cohésion. Leur civilisation est toujours en train de s'étendre et de croître. De leur côté, les dragons se battent entre eux et les autres races ne sont plus ou sont éparpillées de par le vaste monde.

La première floraison

Après avoir découvert la magie, les individus les plus talentueux des cinq races créatrices apprirent rapidement à voyager entre les plans. Ils créèrent des *portails* qui leur permettaient alors d'aller et venir à leur guise entre les plans. Ils découvrirent ainsi d'autres mondes et prirent contact avec une multitude de races étrangères à Toril. Par ces premiers portails arrivèrent dans Toril des natifs d'autres mondes – dans l'ordre : les nains, les sylvaniens, les elfes et les flagelleurs mentaux (les illithids). D'autres races apparurent par la suite. Elles résultaient de nouvelles vagues d'immigration en provenance d'autres mondes, de transformations magiques ou encore de croisements entre les races déjà présentes sur Toril.

Les érudits pensent que c'est à cette époque que sont apparus les sharns et les phaerimms. Certains pensent d'ailleurs que ces êtres pourraient être issus des énergies primales libérées lors de la création de l'univers par Ao.

Les nouveaux venus

Les halfelins, les gnomes et les géants firent ensuite leur apparition à la surface de Toril. Les puissants géants bâtirent de grands royaumes et livrèrent d'innombrables batailles aux dragons. Toutefois, la civilisation des géants ne fut jamais suffisamment importante pour que l'on fasse figurer cette race au nombre des cinq races créatrices. Après avoir découvert les portails, les gobelinoïdes migrèrent sur Toril en de nombreuses petites vagues. De la même manière des humains d'autres mondes arrivèrent sur Toril par les portails. Ce sont ces humains qui peuplèrent Kara-Tur, Maztica et Zakhara. Des créatures non-humaines (telles que les tyrannœils, les centaures et les wemics) s'installèrent à la surface du monde tandis que des créatures ailées (comme les aarakocras) s'appropriaient les cieux pendant que les dragons dormaient.

De tous ces nouveaux arrivants, les elfes et les nains s'avérèrent être les plus organisés et les plus adaptés. Ces deux races développèrent rapidement une culture, une technologie et une puissance commerciale qui leur étaient propres. Elles établirent de puissants royaumes sur Faerûn et sur les autres continents de Toril. Ce moment important de l'histoire de Toril est connu sous le nom de *la première floraison*, il annonce l'accession à la civilisation de races qui existent encore aujourd'hui.

Les sens de l'amitié et de la négociation des gnomes leur permit de jouer les entremetteurs entre les nations elfes et naines. Ce sont eux qui échangeaient des produits artisanaux rares et des armes exotiques contre des connaissances et des objets magiques. Durant cette période, les royaumes de ces humanoïdes se développèrent autour d'une structure sociale reposant sur les clans, les maisons ou les familles. Chacun de ces groupes se spécialisait dans une forme d'art ou d'artisanat. Mais des rivalités finirent par voir le jour entre ces différentes factions et ces conflits internes provoquèrent la chute de ces grands royaumes humanoïdes.

La guerre de la couronne

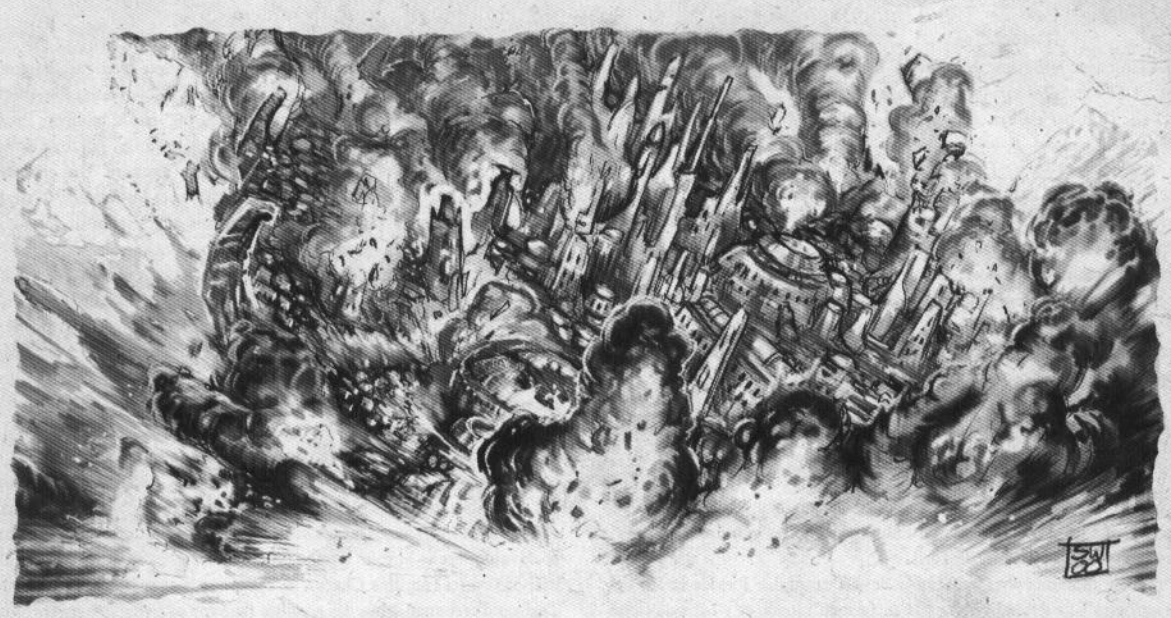
Les elfes colonisèrent les îles d'Éternelle-rencontre et des parties de ce qui allait devenir les futures Moonshae. C'est à cette époque qu'ils commencèrent à gravir les premières marches de la connaissance qui allait les mener vers la compréhension de la haute magie elfe. Ces puissantes connaissances hermétiques permirent finalement aux elfes de combattre et de chasser les dragons. Cette première victoire sur les dragons marqua définitivement un tournant dans l'histoire de Toril. Par la suite nombreuses furent les races qui parvinrent ainsi à s'affranchir du joug de ces titanesques créatures. Armés de leur puissante magie et aidé par de nombreux alliés, les elfes bâtirent de grandes cités et de grands et solides royaumes. Mais rares étaient ceux qui auraient pu deviner que cette race nourrissait en son sein la terrible menace de sa destruction.

Nul ne sait quel est l'événement précis qui embrasa l'âme des elfes. Le conflit, aujourd'hui connu sous le nom de Guerre de la couronne, impliqua toutes les nations elfiques et dura trois mille ans. Des royaumes entiers disparurent et d'innombrables elfes périrent au combat. Punie pour sa loyauté envers la déesse elfique corrompue Araushnee (désormais plus connue sous le nom de Lolth), la nation des elfes noirs d'Ilythiir chuta en même tant qu'elle. Les elfes noirs survivants furent bannis de la surface de la terre et contraints d'aller se terrer dans le monde sous-terrain.

Seules deux nations elfiques parvinrent à protéger leur civilisation de la Guerre de la couronne. Les elfes de Keltormir, qui vivaient dans la forêt homonyme (qui couvrait alors les terres qui forment aujourd'hui les royaumes de Amn, Téthyr et Calimshan), se lassèrent des conflits. Malheureusement, la paix ne dura que peu de temps, de nouveaux conflits s'engageant entre cette nation et les nouvelles nations humaines venu du sud. Illefarn, une nation elfique située près de la Mer des épées, parvint à conclure des accords de paix et des alliances avec les tribus nomades elfiques environnantes et les colonies humaines proches. Les elfes échangèrent leurs connaissances magiques contre de la nourriture et des produits artisanaux humains. Cet événement marque l'avènement de l'âge de l'humanité, car ce sont ces humains qui, dotés des connaissances magiques des elfes, fondèrent l'empire magique de Nétheril.

Nétheril

Nétheril trouve ses origines dans sept villages de pêcheurs qui s'unirent afin de pouvoir se protéger mutuellement. Rapidement, il parut évident à tous que cette nation était destinée à devenir incroyablement puissante. Tous étaient aussi convaincus que son arrogance provoquerait sa perte. Après avoir appris les bases de la magie auprès de leurs voisins elfes, les Nétherisses commencèrent à



La chute de Nétheril

Illustration de Sam Wood

progresser seuls sur la voie de l'apprentissage. Les contacts amicaux entretenus avec les elfes d'Illefarn et avec la nouvelle colonie elfique de Eaerlann leur permirent, de temps à autre, de bénéficier de grandes avancées dans le domaine de la compréhension de l'Art. Ces quatre peuples (Les Nétherisses, les tribus elfes voisines, Illefarn et Eaerlann) se lièrent par des accords commerciaux et ils combattirent ensemble contre les hordes orques descendant régulièrement de l'Épine dorsale du monde. Nétheril resta à l'écart de la guerre qui opposa ses voisins elfes et, à la suite d'une découverte fortuite, cette nation fut propulsée sur la voie menant à la grandeur... et à sa future ruine.

Les parchemins nétherisses

Un aventurier dont l'histoire n'a pas retenu le nom découvrit un ensemble d'écrits magiques qui dévoilaient des secrets immenses sur l'Art. Connus sous le nom de parchemins nétherisses, ces écrits permirent de découvrir de nouvelles manières de lancer les sorts, de créer des objets magiques et des créatures artificielles. Ils permirent aussi de mieux appréhender la structure des plans et les relations qui les unissent. Enfin, ces parchemins dévoilaient quelques secrets permettant la création de puissants artefacts. Bien qu'en l'espace de deux mille ans, tous les parchemins nétherisses aient été perdus ou volés, les informations qu'ils contenaient changèrent à jamais la société nétherisse.

Les mages novices de Nétheril étudièrent ces parchemins et inventèrent par la suite des magies telles que Toril n'en avait jamais connu. Le magicien nétherisse Ioulaum créa le *mythallar* qui fournissait de l'énergie magique à tous les objets l'entourant, évitant ainsi aux mages d'avoir à utiliser leur propre énergie pour enchanter des créations. Le *mythallar* permit aussi la création de cités volantes fabriquées en coupant le sommet d'une montagne puis en l'inversant. Les Nétherisses partirent donc vivre dans les cieux, loin des barbares humains et des hordes humanoïdes malfaisantes. Chaque citoyen disposait d'une parcelle de pouvoirs magiques. Les Nétherisses conclurent des accords commerciaux avec les nations elfes et naines, ce qui leur permit d'accroître un peu plus leur empire et leur puissance.

Le massacre phaerimm

La première et dernière véritable épreuve que dut subir l'empire nétherisse lui fut imposée par les phaerimms, une race de créatures magiques vivant sous la surface du continent. Cette race malfaisante souffrait grandement de l'utilisation intensive de la magie faite par les Nétherisses. En représailles, les phaerimms lancèrent de puissants sorts drainant la vie et la magie des terres de Nétheril, transformant des forêts et des plaines luxuriantes en d'arides déserts rocailleux. Les humains finirent par découvrir ce qui se cachait derrière la destruction de leur nation et ils entreprirent aussitôt de livrer une guerre magique d'attrition. Finalement, les sorts de drain affectant la magie commencèrent par affecter les enchantements qui permettaient aux cités de s'élever dans les cieux. Petit à petit, les archimages nétherisses quittèrent les cités pour se réfugier dans des lieux où la magie étaient encore intacte, puis les gens du commun dont les terres avaient été ravagées par les sorts des phaerimms finirent par quitter le Nétheril.

Un mage incroyablement talentueux responsable de nombreuses percées dans la compréhension de l'Art, Karsus, estima qu'il était de son devoir de tout faire pour protéger sa nation en ces temps cruels. Il lança alors un sort sur lequel il avait travaillé durant plus d'une dizaine d'années : il créa un lien qui l'unissait à Mystryl et qui lui permettait de voler son pouvoir afin de devenir une divinité. Lorsque le sort commença à prendre effet, le corps de Karsus fut aussitôt parcouru d'intenses flots d'énergie divine et son esprit s'ouvrit à une infinité de connaissances et à une compréhension de toutes choses – y compris la compréhension de la terrible erreur qu'il venait juste de commettre. Karsus comprit qu'il venait de voler sa divinité au seul être capable de réparer les dommages infligés à la Toile par les dévoreurs de magie qu'étaient les Nétherisses et les phaerimms. Par son acte inconsidéré, Karsus mettait en péril l'existence même de la magie sur Faerûn, car rien ne l'avait préparé à prendre la place d'un dieu.

Mystryl finit par se sacrifier pour sauver la Toile avant que les dommages ne soient irréparables. Cet acte détruisit le lien qui l'unissait à Karsus. Le contrecoup de ce sacrifice pétrifia aussitôt l'archimage nétherisse et provoqua temporairement la disparition de toute magie dans le monde. Les cités volantes nétherisses vinrent alors s'écraser et la statue de pierre qu'était devenu Karsus et qui contenait encore une fraction de sa conscience, ne put que contempler la destruction de tout ce qu'il aimait. Alors que lentement sa conscience diminuait, il ne put que pleurer, silencieusement et sans larmes, devant le spectacle d'une civilisation détruite par sa faute. Toutefois, en dépit de cette catastrophe, les sages et les mages se souviennent encore de Karsus comme de l'homme qui accéda à la divinité par un unique sortilège.

La déesse de la magie se réincarna en Mystra et, après avoir créé une nouvelle Toile, elle ramena à terre et en toute sécurité trois cités volantes – Anaurie, Asram et Hlondath – qui étaient très loin au-dessus du sol au moment du sort lancé par Karsus. La nouvelle Toile de Mystra changea la donne des pouvoirs magiques, limitant la puissance de sort et empêchant les mages d'atteindre le potentiel destructeur auquel étaient arrivés les Nétherisses. Les prêtres de Mystra apprirent la véritable histoire de la chute de Nétheril pour que le souvenir de cet événement empêche sa répétition.

Pendant ce temps, les survivants des cités redevenues terrestres s'enfuirent de la région de Nétheril pour échapper aux phaerimms, aux hordes humanoïdes et à la désertification. Ces survivants fondèrent les nations du Sud. Le plus grand empire humain venait donc de disparaître, laissant derrière lui un héritage d'artefacts brisés et un désert d'origine magique désormais connu sous le nom de l'Anauroch.

Empires déchus

Pendant ce temps là, plus loin à l'est à l'écart de l'empire Nétheril, d'autres royaumes apparurent. Le plus grand et le plus ancien d'entre eux était Imaskar, une nation dirigée par les ensorceleurs connus sous le nom d'Imaskari ou d'artificiers. Cet empire fut fondé à l'endroit où se trouve désormais le désert Raurin. Sûrs de leur puissance et consumés par un orgueil démesuré, les Imaskari refusèrent de s'incliner devant une quelconque divinité. Ils manipulaient une puissante magie et utilisaient d'étranges technologies. Ils parvinrent rapidement à débarrasser leur nation des prédateurs monstrueux, des dragons et des hordes de pillards humanoïdes qui y vivaient. Lorsque la population de cet empire fut grandement décimée par une terrible épidémie, les Imaskari créèrent de grands portails menant à un autre plan. Ils y pratiquèrent alors de nombreux raids afin de capturer un grand nombre d'esclaves. Après avoir acquis suffisamment d'esclaves, ils condamnèrent les portails et lancèrent un puissant sort destiné à clore définitivement toute connexion physique entre les deux plans. Mais, finalement, les esclaves parvinrent à entrer en contact avec leurs divinités qui réussirent ensuite à se manifester physiquement sur Toril en voyageant par le Plan Astral. Ces divinités finirent par détruire les protections magiques d'Imaskar puis l'empire lui-même. C'est à la suite de cette titanesque bataille que les ruines de l'empire formèrent ce qui est désormais le désert Raurin. Les esclaves libérés s'en allèrent vers l'ouest et ils y fondèrent les nations de La Mulhorande et Unther.

Six siècles avant la chute de Nétheril, deux empires magiques apparurent à l'est de la Mer des étoiles déchues. Narfell, nation grande et cruelle, était crainte de tous car ses souverains avaient conclu des pactes avec des démons qui combattaient aux côtés de leurs armées. Raumathar, sa voisine, était tout aussi vaillante et particulièrement connue pour ses puissants magiciens de combat. Les deux empires s'affrontèrent souvent. Narfell tenta même d'envahir sans succès les nations de la Mulhorande et d'Unther. Finalement, Narfell et Raumathar s'annihilèrent l'une l'autre au cours d'une colossale bataille à laquelle participèrent nombre de démons et de dragons. Les énergies magiques libérées lors de ce combat dévastèrent d'immenses régions. De nos jours, les anciennes terres de l'empire déchu de Narfell sont encore connues sous le nom de Terre des démons.

Les cités survivantes de Nétheril – Anaurie, Asram et Hlondath – furent à l'origine des colonies qui s'installèrent sur les bordures de l'Anauroch, tristes ombres de leur splendeur passée. La nation d'Asram s'illustra par ses cités de magiciens. Ils préservèrent l'esprit de Nétheril, si ce n'est sa sagesse. Cette nation fut dévastée par une épidémie à peine trois cents ans après sa création. Anaurie était une nation connue pour son utilisation de la magie et le grand talent de ses fabricants d'armes. Elle fut détruite moins de cinq cents ans après la chute de Nétheril. Hlondath, qui fut la nation qui survécut le plus longuement après la chute de Nétheril, abandonna l'étude de la magie et devint une nation de bûcherons et de bergers. Finalement, l'avancée de l'Anauroch engloutit ces trois nations. Les autres réfugiés de l'empire fuirent vers le sûd et y fondirent Halruaa, qui existe encore de nos jours.

De nombreux autres empires moins connus ou oubliés existèrent dans les temps anciens. Parmi eux on peut compter la nation naine de Delzoun qui commerçait avec Nétheril ainsi que les elfes d'Illefarn. Un grand nombre de communautés elfiques disparurent avec le temps. Pour certaines d'entre elles, leurs membres décidèrent simplement de partir pour Éternelle-rencontre. Ces communautés disparues ne sont toutefois pas de véritables empires déchus car elles se sont dissoutes par la volonté de leurs membres plutôt que par les conséquences de guerres ou de catastrophes.

Les anciens empires

Une fois libérés et après avoir assisté à la destruction de leurs oppresseurs par leurs divinités, les esclaves d'Imaskari se dirigèrent vers l'ouest. Ils s'installèrent sur la portion sud-est de la Mer des étoiles déchues, formant deux nations séparées par la rivière des épées. Ces royaumes, la Mulhorande et Unther, se développèrent rapidement avant de commencer à coloniser ou à conquérir les territoires environnants. L'expansion d'Unther fut finalement stoppée par l'alliance des elfes du Bois de Yuir et les nains d'or de la Grande faille. Une rébellion de mages interrompit l'expansion de la Mulhorande et obligea cette nation à se focaliser sur ses problèmes intérieurs durant des siècles.

Les guerres des portorques

Un *portail* ouvert par un mage de la Mulhorande déboucha sur un monde peuplé d'orques sauvages. Ces créatures profitèrent du passage entre les deux mondes pour envahir Faerûn, détruisant les colonies autochtones et tuant des milliers d'individus sur leur funeste route. Les manifestations physiques des dieux-rois de la Mulhorande et d'Unther combattirent farouchement les orques qui, à leur tour, invoquèrent des avatars de leurs propres divinités. Au cours de ces conflits, connus sous le nom de Guerres des portorques, le dieu orque Gruumsh tua le dieu mulhorandi du soleil Re. Cet acte majeur a marqué un moment historique : le premier déicide de la vie des royaumes. Par la suite, de nombreuses divinités d'Unther furent aussi tuées. Finalement, les divinités humaines parvinrent à vaincre leurs adversaires orques qui furent éliminés ou contraints de fuir au nord ou à l'ouest.

Les dieux Seth et Osiris s'affrontèrent afin de déterminer le successeur de Re. Seth finit par assassiner son rival. Horus absorba alors la puissance divine de Re et devint Horus-Re. Il parvint ensuite à vaincre Seth et renvoya le dieu malfaisant au cœur du désert. Isis permit la résurrection d'Osiris. Tout le panthéon mulhorandi s'unit sous le commandement de Horus-Re, à l'exception de Seth. Suite à ces terribles conflits, les deux anciennes nations mirent un terme provisoire à leur politique d'expansion afin de reconstruire leur puissance et de soigner leurs blessures. En Unther, le dieu suprême Enlil abdiqua en faveur de son fils Gilgeam avant de disparaître. Ishtar, la seule autre divinité d'Unther encore en vie après les guerres, décida de donner son pouvoir à Isis avant de disparaître à son tour. Gilgeam, souverain incontesté d'Unther, connu alors une longue détérioration qui devait durer deux mille ans, deux mille ans de règne despotique et cruel.

Le long déclin

Confortablement installées dans leurs styles de vie et se souciant peu du devenir de leurs conquêtes lointaines, les nations de la Mulhorande et d'Unther étaient prêtes pour l'éclosion de conflits internes et la rébellion de leurs provinces éloignées. Au cours des mille années suivantes, les cités septentrionales d'Unther firent toutes sécession, puis la nation se fractura en deux parties lorsque les cités occidentales firent à leur tour sécession avant de se regrouper en une nouvelle nation libre, Chessenta. La Mulhorande eut à faire face à une nouvelle rébellion de mages qui provoqua la perte de la province de Thay. En dépit de nombreuses tentatives pour essayer de reprendre le contrôle de cette province, la nation de la Mulhorande fut finalement contrainte de reconnaître officiellement l'indépendance de la nouvelle nation de Thay. Par la suite, Semphar et Murghôm gagnèrent aussi leur indépendance. La Mulhorande et Unther sont désormais considérés par beaucoup comme deux empires déchus « vivants ».

Calimshan

Calimshan a une longue histoire qui précède même le puissant empire nétherisse. Bien que n'ayant jamais atteint la puissance magique de ce dernier, Calimshan fut toujours l'une des principales forces motrices de l'histoire du sud de Faerûn, tant en raison de l'importance de sa population que par la puissance de ses armées.

Calim, un djinn noble, fonda son empire lorsqu'il arriva de son ancien plan, en compagnie de djinns nobles et de serviteurs ainsi qu'avec des milliers d'esclaves humains. Ce nouvel empire repoussa les assauts de dragons et établit des alliances avec ses voisins, les nations naines et elfiques proches. Un millier d'années après l'arrivée de Calim sur Faerûn, un mercenaire éfrit, Memnon, créa un *portail* et vint fonder son propre royaume au nord de l'empire Calim.

Après trois siècles de coexistence, les deux nations se déclarèrent finalement la guerre. Cette époque est connue sous le nom de l'Ère du ciel embrasé. Le combat dura plus de quatre cents ans. Un terme fut finalement mis au conflit par l'action des nations elfes voisines. Elles utilisèrent la haute magie elfe pour amalgamer les deux seigneurs génies ainsi que la plupart de leurs serviteurs en une énorme gemme connue par la suite sous le nom de *cristal calimemnon*. Après cet événement et de terribles luttes, les humains des deux royaumes, alliés aux royaumes nains voisins, parvinrent à lier ou à éliminer les éfrits et les djinns survivants. Les humains décidèrent ensuite d'appeler leur nation unifiée Coramshan.

Au cours des quatre mille ans suivants, sous de nombreux noms et gouvernements différents, Coramshan continua à croître pour finalement couvrir les régions qui sont aujourd'hui Amn, Téthyr, le Lac de vapeur, la péninsule de Chult

et les hauteurs de Shaar. L'expansion de cet empire provoqua son entrée en guerre avec le royaume de Jhaamdath (désormais connu sous le nom de Chondath), la nation naine de Shanatar et diverses nations elfiques mineures. D'innombrables intrigues, rébellions, apparitions monstrueuses et conflits frontaliers provoquèrent à maintes reprises la chute et la renaissance des bordures de l'empire Calimshan (amenant finalement cette nation à ses frontières actuelles). Calimshan a toujours su maintenir son statut de puissance commerciale en faisant venir des marchandises depuis la péninsule de Chult jusqu'au Nord et inversement.

L'ascension de Chondath

Fondée peu de temps après la libération de Coramshan par les humains, la nation de Jhaamdath résulte de l'union d'un ensemble de villages de pêcheurs et de bûcherons situés au nord de l'actuel Bois de Chondal. Jhaamdath et ses douze cités des épées situées au centre se développèrent rapidement jusqu'à finalement entrer en conflit avec Coramshan lorsque leurs frontières approchèrent du Lac de vapeur. Les deux nations parvinrent à conclure un accord de paix après avoir toutes deux accepté de renoncer au territoire du Lac. Bordé par Coramshan à l'ouest et Unther à l'est, Jhaamdath n'avait pas d'autre choix que de continuer à se développer en franchissant la Mer des étoiles déchues. C'est ainsi que cette nation décida de se concentrer sur le développement de sa puissance commerciale, sur le développement des fortifications frontalières et sur son expansion coloniale au nord de la Mer intérieure. Jhaamdath est à l'origine des colonies qui formèrent Impiltur, Thesk, Sespech, Turmish et le Vaste. Ces riches colonies permirent à Jhaamdath de s'enrichir et de prospérer de longues années durant.

Vint finalement un temps où les coupes d'arbres dans le Bois de Chondal parvinrent à mettre les elfes de cette forêt en colère. Une guerre commença alors entre ces deux peuples. En l'espace de vingt ans, toutes les cités elfiques de la forêt furent détruites, à l'exception d'une. On considère aussi que plus de quatre-vingt dix pour cent des elfes du Bois furent tués au cours de ce conflit. En représailles, les mages elfes survivants utilisèrent la haute magie elfe pour invoquer une titanesque vague qui fit disparaître Jhaamdath de la surface de la terre et qui remodela cette région en ce qui est actuellement le Bief de Vilhon.

Les quelques survivants s'enfuirent dans les anciennes colonies situées tout au long de la côte nord de la Mer intérieure. Avec le temps, d'autres survivants dispersés et des membres des colonies de Jhaamdath finirent par revenir vers les terres dévastées par la magie elfique afin d'y fonder la nation de Chondath, qui s'éleva au rang de puissance commerciale majeure avant de voir son élan brisé par des guerres et des épidémies. La nation de Chondath que l'on connaît aujourd'hui n'est que la pâle ombre de son ancienne grandeur. Mais l'héritage de cette nation vit encore parmi ses colonies qui finirent par s'étendre vers l'ouest pour devenir les puissantes nations de Sembie et de Cormyr.

Les âges de l'unité et de la dissolution

La Naissance du Val commence avec les accords conclus entre les colons humains de ce qui deviendrait les Vaux et les elfes de Cormanthor qui firent se lever les pierres dressées en un symbole des vœux de chaque peuple de respecter le mode de vie de l'autre. Ces pierres se dressent toujours fièrement en dépit de plus de treize siècles de chaos et de douleur. Ci-dessous ne sont indiqués que quelques-uns des événements les plus marquants s'étalant de la période des anciens empires jusqu'aux temps présents.

Les archives historiques de Faerûn racontent que de nombreuses tentatives furent faites par toutes les races pour parvenir à coexister en paix. Deux de ces tentatives les plus marquantes furent effectuées à la capitale elfique de Myth Drannor dans la forêt de Cormanthor et dans une contrée de la Côte des épées connue sous le nom de Phalorm, le Royaume des trois couronnes (symbolisant ses trois souverains : une elfe, un humain et un nain). Bien que ces deux grands royaumes furent soumis à de nombreuses luttes internes, leur chute est due à une intervention extérieure – des invasions d'orques et d'humanoïdes (et, dans le cas de Myth Drannor, une invasion de créatures extra-dimensionnelles). Malgré leur chute, ces deux royaumes restent le symbole d'un idéal de coexistence paisible entre différentes races.

Un événement divin désormais connu sous le nom de cataclysme de l'aube provoqua la transformation de nombreuses divinités. Dans un premier temps, le seul impact visible de cet événement sur Toril fut le schisme qui se créa dans le clergé de Tyche. Il provoqua la fin de cette déesse et l'ascension de Beshaba et Tymora. Ce schisme eut lieu en 8 durant le siècle de la naissance du Val.

Quelques siècles avant le cataclysme de l'aube (les mortels ont du mal à dater les événements qui impliquent les dieux), le premier magister, Azouth le grand, affronta son rival Savras l'Omnivoyant pour la suprématie au service de Mystra. Le combat dura des années et s'acheva lorsque Azouth finit par enfermer Savras dans un bâton magique.

D'autres événements de cette période de l'histoire de Faerûn peuvent aussi expliquer les origines du cataclysme de l'aube. On parle ainsi de la fin du deuxième empire d'Unther, de la formation des Ménestrels, de l'arrivée du roi démon Iyachtu Xvim le fils de Baine à Port-Ponant et de l'emprisonnement de Moander.

Le Temps des Troubles

Cherchant à accaparer le pouvoir des autres divinités, Baine (lors de sa première incarnation) et Myrkul (l'ancien dieu des morts) volèrent les *tablettes de la destinée* au seigneur Ao. Il s'agissait d'archives divines qui indiquaient les responsabilités de chaque divinité de Faerûn. Cet acte convainquit Ao que les dieux étaient plus intéressés par leurs conflits internes que par leurs fidèles humains. Pour les punir et les forcer à s'occuper de leurs fidèles, Ao expulsa les divinités de leurs royaumes planaires et les obligea à s'incarner dans des corps mortels appelés avatars.

Les avatars

Les avatars divins arpentèrent la terre, interagirent avec les humains (certains plus violemment que d'autres) et mirent tout en œuvre pour tenter de trouver un moyen de revenir dans leurs domaines planaires. Mais toutes les routes normales semblaient infranchissables. Connue sous le nom du Temps des Troubles, de la Guerre des dieux et de la crise des avatars, cette période de l'histoire de Faerûn est probablement l'une des plus chaotiques qui aient été.

Le fait de devenir à nouveau mortel provoqua un terrible choc aux divinités. Heaum fut le seul à conserver ses pouvoirs divins. Il se vit ordonner par Ao de garder le chemin menant aux plans extérieurs. En raison du succès de Heaum dans l'accomplissement de son devoir, un bon nombre des disparitions des divinités au cours de cette période est à lui imputer. Mystra fut détruite et son essence se mêla à la terre, provoquant ainsi de graves altérations dans le fonctionnement de la magie et créant des régions de magie sauvage et de magie morte.

Gond, le Porteur de merveilles, tomba sur terre sur les rives du Lantan sous la forme d'un gnome. En remerciement de leur soutien, il enseigna à ce peuple les secrets de la *poudre fumigène*. Tymora apparut dans son temple d'Arabel et on pense encore aujourd'hui que sa présence en ce lieu permit à la cité d'échapper à la destruction. Ibrandul, dieu des cavernes, fut secrètement éliminé par Shar qui lui vola ainsi ses attributions.

Malar combattit Nobanion et fut traqué par Gwaeron Bourrasque. Shaundakul affronta et détruisit l'avatar d'une divinité mineure orque. Sharess prit la forme de la concubine favorite du pacha de Portcalim et fut finalement libérée de l'emprise de Shar par Sunie. La Cavalière Rouge apparut en Téthyr et elle aida cette nation à vaincre les monstres venus de la Wealdath. Hoar tua Ramman, le dieu de la guerre d'Unther, mais il finit par perdre ses attributions au profit d'Anhur. À la suite d'un fâcheux malentendu, Clangeddin Barbedargent combattit Labelas Enoreth sur l'île de Ruathym. Dans Eauprofonde, Shar et Séluné reprirent leur ancestral affrontement là où elles l'avaient laissé. Waukyne disparut et son allié Lliira conserva quelque temps ses attributions afin de les protéger. L'avatar de Iyachtu Xvim, le semi-démon rejeton de Baine, fut emprisonné sous Château-Zhentil. Gilgeam, le dieu-roi d'Unther fut tué par son rival, Tiamat, ce qui mit fin à deux millénaires de souveraineté sur cette nation.

Bhaal, le dieu du meurtre, fut grandement affaibli lors de la guerre des dieux et il ne parvint à continuer d'exister que sous la forme d'une force meurtrière qui pouvait posséder les êtres vivants. Lorsque Baine défia Torm, le seigneur noir tua tous les assassins fidèles à Bhaal vivants en Faerûn et il absorba leur pouvoir, ce qui ne fit qu'affaiblir Bhaal encore un peu plus.

Les mortels

Après avoir conclu une alliance avec Myrkul, Bhaal kidnappa la magicienne mortelle Minuit puis il découvrit l'une des *tablettes de la destinée*. Mais, au pont de Boreskyr, Cyric parvint à éliminer Bhaal avec l'épée *Fléau des dieux* (l'avatar de Mask). Cyric absorba alors une partie des pouvoirs de son adversaire. Le reste de la puissance de Bhaal s'écoula dans la Rivière sinueuse, empoisonnant à jamais son eau.

Cyric élimina ensuite Leira, déesse de la tromperie et des illusions avec l'aide de *Fléau des dieux* puis il absorba ses attributions. Il finit par briser *Fléau des dieux*, affaiblissant ainsi grandement Mask.

Torm détruisit Baine lors de la bataille de Tantras et Ao donna par la suite les attributions du seigneur noir à Cyric. Torm fut tué lors du combat contre Baine mais, comme à cette époque son royaume était Toril et parce qu'il était mort en accord avec l'éthique de sa foi (obéissance et devoir), le seigneur Ao le ramena à la vie et lui redonna son statut divin.

L'avatar de Myrkul combattit Minuit qui finit par réussir à le détruire. Minuit devint ensuite la nouvelle incarnation de Mystra en absorbant de la terre l'essence de la déesse défunte. Cyric devint la nouvelle divinité de la contestation, de la tyrannie, du meurtre et de la mort, accaparant les attributions des défunts Baine, Bhaal et Myrkul (des années plus tard, Cyric perdra l'attribution de la mort au profit de Kelemvor après être temporairement devenu fou suite à la création d'un puissant artefact.)

La fin de la crise des avatars changea définitivement la manière dont les divinités de Faerûn allaient interagir par la suite avec leurs fidèles. Par décret d'Ao, la puissance d'une divinité dériverait désormais du nombre de ses adorateurs et de leur ferveur religieuse. Les divinités ne pourraient ainsi plus jamais se permettre d'ignorer leurs fidèles mortels. Bien que le Temps des Troubles ait profondément modifié les nations et le panthéon de Faerûn, son plus important héritage est la nouvelle responsabilité qui incomba aux divinités.



Le retour de Baine

Illustration de Todd Lockwood

La horde tuigane

Des siècles durant, tous crurent que les Désolation sans fin n'étaient peuplées que de quelques rares nomades connus pour être des cavaliers émérites. Tout cela changea lorsqu'un chef charismatique fit son apparition. Il devait changer définitivement la manière dont tous désormais regarderaient cette région. Fils du khan (chef) de sa tribu, Yamun était un jeune homme charismatique dévoré par l'ambition. Après avoir tué son père pour prendre le contrôle de sa tribu, Yamun conclut des alliances avec les autres chefs tribaux et finit par unir la presque totalité des Tuigans sous sa bannière, gagnant ainsi le titre de Khahan, « grand khan ». Avec plus de trois mille cavaliers sous son commandement, Yamun avança facilement sur les terres de l'est, détruisant les armées de Shou avant de briser le Mur du dragon. Il se tourna ensuite vers l'ouest et se mit en marche sur Thay. Surpris par l'agression de leurs voisins d'ordinaire peu disciplinés, les Thayens subirent de lourdes pertes. Finalement Szass Tam, le zulkir de nécromancie de Thay, parvint à un accord avec Yamun, lui proposant de téléporter son armée jusqu'en Rashéménie en échange de l'assurance de ne plus subir d'attaques. La horde parvint à vaincre les berserkers de Rashéménie. Elle fut finalement repoussée par les Sorcières mais parvint à éviter de trop lourdes pertes grâce à l'intervention des magiciens de Thay.

Temporairement contrée en Rashéménie, la horde se remit en route en direction de Thesk. Les nouvelles de son arrivée parvinrent finalement aux oreilles des dirigeants des nations occidentales. Au regard de la taille de l'armée d'invasion, il parut évident qu'elle parviendrait sans mal à vaincre Impiltur et Thesk avant de progresser à travers le Vaste jusqu'à Cormyr, aux Vaux et à Sembie. Cette terrible menace unifia temporairement les peuples des Contrées du Mitan. Ils formèrent donc une grande armée destinée à contrer celle des Tuigan. Le roi Azoun IV de Cormyr commanda donc une armée composée des Dragons Pourpres et des Magiciens de guerre de Cormyr, des exceptionnels mercenaires de Sembie et de la Côte des épées, des milices des Vaux, des nains de Viteterre et même d'une division orque zhentarim. Cette armée hétéroclite atteint les provinces de Thesk alors que la horde assiégeait les cités septentrionales. Les deux armées finirent par s'affronter et les forces unies des contrées occidentales emportèrent la victoire au cours de ce qui fut probablement la plus grande bataille des cent dernières années. Sous le commandement d'Azoun, les forces alliées dispersèrent les cavaliers tuigans et le roi lui-même tua Yamun Khahan au cours de la bataille.

Démoralisés par la perte de leur chef et réduit à moins du quart de leur nombre d'origine, les Tuigans se retirèrent du champ de bataille et ils débutèrent leur longue retraite jusque dans leurs terres natales. Les unités de Cormyr, de Sembie et des Vaux s'en retournèrent alors dans leurs contrées d'origine. En revanche, les orques avaient reçu des ordres de leurs maîtres zhentarim leur imposant de rester en Thesk, c'est donc ce qu'ils firent en dépit des protestations d'Azoun. Ne désirant pas courir le risque de voir son armée se disloquer pour des querelles de nations, le roi quitta le Thesk en laissant les orques derrière lui. Il n'oublia toutefois jamais cette sombre tâche souillant la brillante victoire des Contrées du Mitan.

Les dernières années

Les dernières années ont vu leur lot de bouleversements. Les fidèles des dieux morts ont dû s'affilier aux clergés des dieux ayant accaparés les attributions de leurs anciennes divinités tutélaires. Ces transferts de fidèles ne se firent pas sans bon nombre de combats et de meurtres. La plus grande bataille de ce type opposa le clergé de Cyric aux fidèles « hérétiques » de Baine, Bhaal et Myrkul. Ces conflits internes ralentirent grandement l'expansion de la foi en Cyric pendant de longues années. Ils sont aussi à l'origine de bon nombre de purges secrètes et de croisades. Lorsque Iyachtu Xvim fut relâché au cours de la destruction de Château-Zhentil, une autre guerre sainte éclata entre ses fidèles et ceux de Cyric « l'usurpateur. » Le retour de Waukyne provoqua une légère confusion parmi ses fidèles mais Lliira lui rendit avec plaisir ses attributions et les deux clergés s'arrangèrent bien vite de la situation.

Le paisible royaume de Cormyr subit une série de tragédies qui finirent par affecter ses relations avec les nations voisines et déstabiliser cette nation saine, bienveillante et prospère. Les Magiciens Rouges de Thay ont grandement accru leur puissance commerciale et ils commercent désormais avec les nations des Contrées du Mitan. La Mulhorande, sentant la faiblesse de son ancien voisin et rival, a envahi Unther et a ainsi accompli le premier pas pouvant à nouveau faire de ce royaume un futur grand empire. Les elfes cessèrent leur Retraite juste à temps pour combattre l'arrivée des drows dans leurs forêts abandonnées.

Ces événements sont toutefois bien fades en comparaison du retour de Baine. Des années durant, Iyachtu Xvim fut connu comme le Fils de Baine. On disait de lui qu'il était le rejeton de Baine et d'un démon majeur. Xvim prit le contrôle de la tyrannie et de la haine, anciennes attributions de Baine. Il imposa sa foi comme la seule véritable foi pour les anciens fidèles de la Main noire. Mené par Fzoul Chembryl, un Élu de Xvim, la foi du Fils de Baine convertit de nombreux fidèles appartenant auparavant au culte de Cyric. Les deux cultes s'engagèrent alors dans une guerre meurtrière.

Au cours de la nuit de l'Hiver fatal de l'année 1372 CV, les prêtres de Xvim rêvèrent de leur dieu, sa forme démoniaque brillant vivement d'une lueur verte. La lueur se mua en flammes qui embrasèrent Xvim et firent disparaître sa peau. De cette enveloppe carbonisée jaillit alors un être en armure noire – l'apparence traditionnelle de Baine – la main droite levée. Les flammes vertes se rassemblèrent dans la paume de la main de cet être. Il serra alors fermement le poing, de la lueur jaillissant entre ses phalanges. « Ne servez nul autre que

Baine, » dit l'être en armure noire. C'est à ce moment que les prêtres se réveillèrent, leur main droite entourée de flammes vertes et froides qui persistèrent des heures durant.

Les membres les plus haut placés de l'Église convinrent que la création de Xvim avait toujours été une manœuvre de Baine afin d'échapper à sa propre mort. Xvim pensait être une force indépendante alors qu'il n'était rien d'autre qu'un graine composée du pouvoir de Baine. Ce dernier finit donc par renaître de cette graine, la détruisant au passage. La conversion des adeptes de Xvim au culte de Baine fut totale en quelques jours à peine. Le dieu revenu à la vie acquit l'attribution de peur et reconquit ainsi son statut de divinité supérieure. L'Église de Baine étant constituée de fidèles zélés et désormais dirigée par une divinité intelligente et expérimentée, les forces du bien craignent un prochain changement dans l'équilibre de la balance des pouvoirs sur Toril.

ce que le futur nous réserve

Faerûn est une terre en constante évolution. Des guerres y sont livrées, d'éblouissants royaumes tombent en poussière et des dieux morts renaissent pour propager le mal. Les individus compétents, puissants et déterminés pourront écrire les prochaines pages de l'histoire – s'ils osent relever ce défi.

une chronologie abrégée

Date (CV)	Événements
-20000	À cette époque, les royaumes elfiques d'Eiellûr, Orishaar, Syorpiir et Thearnytaar sont établis dans les forêts qui entourent le Lac de vapeur. Au sud se trouve le royaume déjà ancien d'Ilythiir et au nord se trouvent les nations d'Aryvandaar et Illefarn.
-17800	Le royaume elfique de Keltormir est fondé dans la grande forêt qui s'étire de la région qui est aujourd'hui Amn (le bol des dieux) jusqu'aux rives de la Mer étincelante.
-14000	Les clans barbares humains parcourent Keltormir.
-12000	La Guerre de la couronne commencent entre les elfes.
-11700	Tethir, le premier tueur de dragon elfe, élimine Xaxathart le vengeur. Les clans humains s'installent dans les clairières et les prairies créées par les flammes des dragons autour de Keltormir.
-11200	Les royaumes elfiques d'Eiellûr, Orishaar, Syorpiir et Thearnytaar tombent sous la coupe d'Ilythiir. Les Ilythiiri commencent à affronter les elfes de Keltormir.

Les empires perdus

Les cités-états et les royaumes de Faerûn se dressent sur les ruines de nations plus anciennes. Des cités oubliées, d'anciennes malédictions et des puissances malfaisantes endormies attendent ceux qui seront assez fous pour les déranger. Certains des plus fameux de ces anciens royaumes sont présentés ci-dessous.

Anaurie : une des rares cités à avoir survécu au contrecoup magique engendré par le sort de Karsus dans sa tentative insensée pour atteindre le statut de divinité, Anaurie a été engloutie par la désertique Anauroch il y a plus de mille deux cents ans de cela. Ses tours et citadelles se dressent toujours sous les sables de l'Épée au sud de l'Anauroch.

Askavar : une communauté elfique ayant prospéré dans ce qui est aujourd'hui les Bois des dents acérées, Askavar fut abandonnée lors de la Retraite il y a huit cents ans de cela.

Asram : une autre cité ayant survécu à la chute de Nétheril et engendré son propre empire. Sa capitale, Orolin, était aussi connue sous le nom de cité des magiciens. Tout comme Anaurie, cet empire finit par être englouti par les sables de l'Anauroch.

Athalantar : Athalantar est aussi connu sous le nom du royaume du cerf. C'est en ce lieu qu'Elminster, le vieux mage, le dernier véritable prince du royaume, vint au monde il y a bien longtemps. Athalantar se dressait dans les Contrées du Mitan Occidentales, au sud de la Haute-Forêt. Ce royaume tomba sous la cruelle domination de rois mages tyranniques, usurpateurs de la vraie lignée souveraine. Il fut brièvement restauré après les dommages subis lors de la période des mages. Le royaume tomba finalement sous les assauts des orques quelques générations plus tard.

Cormanthyr : grand royaume elfique de la forêt de Cormanthor, Cormanthyr s'éleva des cendres de la Guerre de la couronne. Il survécut à la perte de sa capitale, Myth Drannor, durant encore plusieurs siècles. La cour elfique fut finalement abandonnée lors de la Retraite, mais quelques elfes de Cormanthyr décidèrent de rester dans les colonies de Sembreloge et des Arbres enchevêtrés. Au cours des récents mois, de nombreux drows appartenant à différents clans ont envahi les ruines de Cormanthyr, cherchant à rétablir leurs royaumes de surface.

Delzoun : puissant royaume nain du Nord, Delzoun repose sous les Montagnes de glace et les Montagnes Rauvin. Asdore, sa plus importante cité marchande est désormais une ruine balayée par le sable. Elle est située à l'extrémité ouest de l'Anauroch. Certaines anciennes cités de Delzoun ont été rebâties (ou ne sont jamais tombées) et intégrées à d'autres royaumes nains, notamment Castelmithral, la citadelle Adbar et la citadelle Felbarr. D'autres places fortes de Delzoun sont la propriété des orques depuis des siècles.

Eaerlann : puissant royaume elfique qui s'étendit sur les régions orientales de la Haute-Forêt et le Val Delimbiyr. Eaerlann survécut durant des milliers d'années. La plupart des ses anciens habitants sont partis pour Éternelle-rencontre ou ont aidé à former divers royaumes elfiques tout au long de la Côte des épées. Affaibli, le royaume fut lui-même détruit par une horde d'orques et de démons venue du Fort des portes de l'enfer lorsque la cité d'Ascalhorn tomba aux mains de ces pillards en 882 CV.

Hlondath : troisième royaume engendré par une cité survivante de Nétheril, Hlondath était un royaume de bûcherons et de bergers qui se dressait à la frontière nord-ouest de l'Anauroch, à proximité des Terres déchues. Tout comme Asram et Anaurie, il finit englouti par les sables du désert.

Illefarn : très ancien royaume elfique qui accueillait les tribus humaines et les mineurs nains sur son territoire. Illefarn s'étendait tout au long des régions septentrionales de la Côte des épées, y compris sur les terres qui sont aujourd'hui occupées par Eauprofonde. Il succomba sous les assauts des hordes orques venues du nord et en raison du développement des colonies humaines.

Imaskar : un des premiers empires humains, Imaskar s'étendait dans les régions qui sont désormais le territoire de Raurin, du Désert de poussière et des Plaines de la poussière pourpre. Les Imaskari, aussi connus sous le nom d'Artificiers, étaient des mages particulièrement puissants et prétentieux. Ils créèrent de grandes merveilles magiques et de nombreux *portails* menant à d'autres mondes. Les esclaves qu'ils y capturèrent finirent par se rebeller et par les renverser. Ils fondèrent ensuite les royaumes de la Mulhorande et d'Unther.

Jhaamdath : plus tard connu sous le nom de Chondath, ce royaume donna naissance aux colons humains qui migrèrent dans la plupart des régions au nord de la Mer intérieure et de la Côte des dragons dans les siècles précédents la Naissance du Val. La plus grande partie de Jhaamdath fut détruite par la magie elfique utilisée pour répondre à l'assaut humain contre le Bois de Chondal.

Miyeritar : un royaume elfique qui se trouvait à l'endroit où est désormais la Haute lande. Miyeritar fut détruit au cours de la Guerre de la couronne par de terribles forces magiques elfiques qui couvrirent l'intégralité du royaume d'une *tempête mortelle* des mois durant (les restes de cette magie existent aujourd'hui sous la forme du sort *tempête vengeresse*). Lorsque la malédiction finalement disparut, il ne restait plus rien du royaume elfique si ce n'est quelques ruines souterraines.

Mulhorande : il ne s'agit bien évidemment pas d'un empire disparu. Mais il s'agit d'un empire perdu dans le sens où il s'étendait autrefois sur des milliers de kilomètres à l'est de la Mer intérieure. Thay, Semphar, Murghôm et les plaines de la poussière pourpre étaient autrefois sous le contrôle de la Mulhorande, ces nations sont désormais indépendantes (totalement si ce n'est de nom).

Narfell : les barbares qui arpentent ces terres froides et hostiles se souviennent encore de la gloire de leurs ancêtres grâce aux chants et aux légendes. Narfell était une nation conquérante et cruelle dont les chefs étaient des prêtres malfaisants alliés à des démons. Les hommes de peuple combattirent comme mercenaires lors de la Guerre des portorques. Ils luttèrent contre la Mulhorande et Unther pour le contrôle de ces territoires des siècles durant. Le plus grand ennemi de ce royaume fut toutefois la nation de Raumathar. Narfell

-11000 Les nains établissent les premières avancées de Shanatar la profonde dans les souterrains méridionaux, sous les montagnes Almraiven et le Lac de vapeur.

-10500 Le Noir désastre détruit le royaume elfique de Miyeritar par de terribles orages d'une violence sans précédent.

-10450 Quatrième Guerre de la couronne. Les elfes d'Ilythiir utilisent désormais ouvertement les pouvoirs corrupteurs qui leurs sont donnés par des dieux malfaisants.

-10270 Campagnes de la pierre et de la griffe. Le retrait des forces de Keltormir pour défendre leurs propres frontières oblige les armées d'Aryvandaar et d'Ilythiir à s'affronter.

-10000 La magie de Corellon, canalisée par ses prêtres et les hauts mages, transforme les Ilythiiri corrompus et leurs alliés en des drows qui sont contraints de battre retraite dans le monde souterrain. Une Cour elfique se reforme dans les forêts orientales qui seront plus tard connues sous le nom de Cormanthor.

-9600 Ascension de la première civilisation drow dans les souterrains de Faerûn.

-9000 Fin de la Guerre de la couronne. La Haute-Forêt est abandonnée de manière à ce que les dieux puissent restaurer la paix. Les années errantes de la civilisation elfique commencent. De nombreux elfes émigrent vers la Cour elfique de la forêt orientale. Illefarn et Keltormir sont les seuls royaumes qui émergent intact de la Guerre de la couronne.

-8600 Evereska est fondée secrètement par les clans ayant survécu à la disparition d'Eiellûr, Miyeritar et Orishaar. Il forme un havre elfique dans les bois à l'est d'Aryvandaar.

-8500 Brûlée et ravagée, la forêt de Keltormir se fragmente en trois forêts distinctes.

-8100 Huit royaumes nains s'unissent et forment l'empire de Shanatar, qui est dirigé depuis le *trône de dracocrâne*.

-7800 Les djinns arrivent dans la zone aujourd'hui connue sous le nom de Portcalim. Ils commencent à y bâtir l'empire de Calim.

-7790 Portcalim tombe sous les assauts d'un vol de dragons. Calim commence une campagne militaire contre les dragons des montagnes mouvantes. Il parvient à les repousser au nord des plus hauts pics.

-7690 Le noble djinn Calim parvient à un accord avec les elfes et les nains. Les frontières de son empire cessent de s'étendre au niveau de la rive sud du fleuve Agis.

-6800 Memnon l'éfrit arrive au nord du fleuve Agis. Il commence les fondations de la nation de Memnonnar.

-6500 Un groupe d'elfes, essentiellement des survivants de Syorpiir, colonisent la grande forêt aujourd'hui connue sous le nom de Bois de Chondal.

-6500 Ère du ciel embrasé. Memnon et Calim font s'affronter leurs troupes au cours de vingt-deux batailles cataclysmiques se déroulant durant quatre siècles.

-6100 Fin de l'Ère du ciel embrasé, lorsque les elfes utilisent leur haute magie pour enfermer dans une gemme (où ils pourront continuer à s'affronter) les génies nobles Calim et Memnon. Création du désert de Calim.

-6060 Les humains parviennent à vaincre les derniers génies du royaume de Calim. Ces terres deviennent la nation humaine de Coramshan. Les cités de Portcalim et Keltar sont reconstruites.

-5960 Le haut Shanatar est fondé par les nains le long du fleuve Agis.

-5800 Jhaamdath est fondé au nord de la grande forêt désormais connue sous le nom de Bois de Chondal. Les frontières de

Les empires perdus (suite)

et Raumathar se détruisirent mutuellement au cours d'une grande bataille magique se déroulant à peu près cent cinquante ans avant l'érection de la Pierre levée. Les ruines de Narfell s'étendent sur toutes les terres septentrionales.

Nétheril : le plus renommé de tous les empires humains. Nétheril était une nation de grands archimages. Elle s'étendait tout au long de la Mer étroite dans les plaines verdoyantes situées entre les Montagnes de la muraille de glace et les Montagnes de l'orée du désert, là où s'étend désormais l'Anauroch. Les mages de Nétheril conçurent des objets magiques et des sorts qui n'ont plus jamais eu d'égal, mais ils durent leur chute à la puissance des phaerimms et à la folie d'un unique archimage.

Oghrann : une nation naine qui entourait autrefois la vallée de la rivière à tonneaux. Oghrann se tenait sous les Montagnes du couchant et les Cornes des tempêtes de Cormyr. Comme de nombreux royaumes nains, il tomba sous les assauts d'ogres, d'orques et d'autres créatures similaires.

Phalorm : ce royaume est souvent nommé le Royaume déchu ou le Royaume des trois couronnes. Il naquit au début du 6e siècle CV de l'union d'humains, d'elfes de l'ancienne Illefarn, de nains de royaumes déchus et de communautés éparses de gnomes et de halfelins. Une telle union était un fait sans précédent sur la Côte des épées. Au sommet de sa gloire, Phalorm faisait écho à ce qui avait déjà été réalisé à l'est, dans la cité de Myth Drannor. Malheureusement ce royaume ne survécut qu'un siècle. Il fut détruit par les assauts combinés de hordes humanoïdes. Les survivants du royaume fondèrent ensuite le Royaume de l'homme.

Raumathar : rival et adversaire ancestral de Narfell, Raumathar s'étendait entre les terres de Narfell et celles des Vieux Empires. Tout d'abord mercenaires dans les armées de la Mulhorande et d'Unther, les Raumathari se forgèrent une réputation d'ensorceleurs compétents et de mages de batailles efficaces. Ils détruisirent Narfell (et furent détruits) il y a plus de mille ans de cela.

Royaume de l'homme : après la chute de Phalorm, le Royaume de l'homme naquit de ses cendres. Ses fondateurs unifièrent les humains, les quelques survivants elfes et les nains de la Côte des épées sous un règne humain. Ce royaume n'exista que durant deux générations. Tout comme son prédécesseur, le Royaume de l'homme fut éradiqué par des hordes gobelinoïdes mais, alors qu'il était sur le point d'être finalement détruit, il parvint à porter un coup si terrible aux humanoïdes qui l'avaient assaillis que l'humanité put ensuite s'étendre sans crainte durant des générations et c'est ainsi qu'elle put dominer la Côte des épées comme elle le fait aujourd'hui.

Shanatar : puissant royaume des nains d'écu. Shanatar s'étendait dans le monde souterrain, sous Calimshan, Téthyr et Bain profond. Cette nation était constituée de huit petits royaumes unis par le *trône de dracocrâne*. Un seul de ces royaumes (Iltkazar, sous Téthyr) existe toujours, les races souterraines malfaisantes sont venues à bout des autres. La plupart des royaumes nains de la Côte des épées sont d'anciennes colonies de Shanatar. La plupart de ces colonies furent détruites avant lui.

Shandaular : un étrange mystère entoure cette cité perdue depuis si longtemps. Réputée pour être un haut lieu de magie et de richesses, on prétend qu'elle se serait trouvée dans le Shaar... ou peut-être à Narfell. Nul ne sait s'il existait une Shandaular ou deux, ou si les deux ne formaient qu'une seule cité.

Shoune : l'empire shoune apparut en Calimshan et amena cette ancienne terre au zénith de sa puissance sous un gouvernement humain. Il remonte aux quatre premiers siècles CV et, au summum de sa puissance, il recouvrait une vaste partie du sud-ouest de Faerûn.

Téthyamar : les mines de Téthyamar formaient un vaste royaume nain situé sous les Montagnes de la bouche du désert. Ce royaume disparut sous les assauts de démons assoiffés de sang suivant une armée de gobelins, d'ogres et de géants. La chute de Téthyamar est relativement récente puisqu'elle est advenue il y a quelques siècles de cela (deux ou trois générations de nains). Les descendants des habitants de cet empire rêvent encore de le rebâtir un jour et d'assouvir leur désir de vengeance par la même occasion.

Unther : tout comme la Mulhorande, Unther n'est pas exactement un empire disparu – mais, aux mains de son rival ancestral, il semble sur le point de se désintégrer. Au summum de sa puissance, Unther dominait la plupart des terres s'étendant au sud de la Mer des étoiles déchues ainsi que les cités-états situées au sud de la péninsule d'Aglarond. Les conquêtes de cet empire inclurent Chessenta, le Shaar et des portions de Dambrath et Estagund. Toutes ces régions ont retrouvé leur autonomie depuis lors. Il est toutefois possible d'y trouver encore des ziggourats dans certaines grandes cités, il s'agissait des anciens temples consacrés aux divinités d'Unther. La mort du dieu-empereur Gilgeam lors du Temps des Troubles annonça la fin d'un royaume qui était sur le déclin depuis une douzaine de siècles.

Jhaamdath finissent par rencontrer celle de Coramshan près du Lac de vapeur. Durant des siècles les deux empires vont s'affronter pour le contrôle de cette région.

-5005 La paix est signée entre Coramshan (bientôt renommé Calimshan) et Jhaamdath. Les deux empires acceptent de limiter leur expansion au niveau de la région du Lac de vapeur.

-4700 Les drows et les duergars détruisent la Cour elfique et la nation naine de Sarphil.

-4400 Les elfes fondent Eaerlann.

-3983 Naissance du royaume elfique de Cormanthyr.

-3900 Fondation de Delzoun, le Royaume d'écu des nains.

-3859 Les villages des rives de la Mer étroite se regroupent afin de pouvoir mieux se défendre des agressions extérieures. Le nouveau royaume ainsi formé est nommé Nétheril.

-3830 Les elfes d'Eaerlann ouvrent le dialogue avec le royaume de Nétheril. Au cours des décennies suivantes, les humains vont commencer à apprendre la magie des elfes d'Eaerlann.

-3605 Les orques descendent de l'Épine dorsale du monde mais les elfes, avec l'aide de la jeune nation humaine de Nétheril, les repoussent au cours d'un colossal massacre. Cette incursion orque durera dix-neuf années.

-3533 Les parchemins nétherisses sont découverts dans les ruines d'Aryvandaar. Les humains décident d'abandonner la magie qui leur était enseignée par les elfes pour se consacrer à l'étude de pouvoirs plus grands encore.

-3520 Les elfes du Nord aident les esclaves gnomes à échapper à leurs maîtres nétherisses. Ils les aident ensuite à s'installer dans les régions méridionales et orientales de Faerûn.

-3419 Les Nétherisses approchent les nains de Delzoun à la cité d'Ascore pour leur proposer des accords commerciaux. Après trois ans de délibérations, les deux peuples établissent une route commerciale traversant les régions les plus sûres et les plus patrouillées du monde souterrain.

-3095 Un des parchemins nétherisses est volé par les elfes de Cormanthyr puis soigneusement dissimulé par leurs hauts mages.

-3000 Les clans de pêcheurs et des chasseurs du nord de la Côte des épées s'unissent sous le commandement d'un chef charismatique. Les humains nomment cette nouvelle communauté Illusk.

-2954 La première cité volante s'élève dans les cieux de Nétheril.

-2637 Dans Chult, la divinité Ubtao découvre Mezro.

-2600 Le dernier des nains du haut Shanatar tombe au combat sous les assauts de la dynastie Tavihr de Calimshan. Les nains scellent la dernière entrée connue menant à Shanatar la profonde.

-2550 Ulutiu, une divinité mineure de la mer, s'exile volontairement dans le plan Astral. Son collier de glace tombe dans la mer et crée le Grand glacier.

-2488 L'empire des Imaskari de Raurin s'effondre.

-2381 Les tyrannœils viennent peupler les montagnes Alimir. Le bakkal de Calimshan est assassiné et la dynastie Tavihr disparaît.

-2135 Fondation de la Mulhorande.

-2103 Une horde d'orques menée par des géants et des ogres détruit la civilisation humaine d'Illusk.

-2087 Fondation d'Unther.

-1967 Première guerre opposant la Mulhorande et Unther.

-1961 La Mulhorande et Unther signent un traité définissant leur frontière commune, la rivière des Épées.

-1900 Les collines de Caltazar sont régulièrement soumises à des attaques des nations de tyrannœils situées autour et au-dessous du Lac de vapeur.

-1838 Le grand dracosire rouge, Ylveraasahlisar le dragon de la rose rouge, conquiert et règne sur Calimshan.

-1726 Ylveraasahlisar est tué par la famille noble Cajaan.

-1700 Les nobles Calishites commencent à traquer les elfes au nord de Calimshan pour le plaisir.

-1570 Zazesspur, un simple village de pêcheurs, devient une cité fortifiée et le centre de commandement de l'émir de Téthyr.

-1428 Les tyrannœils d'Alimir descendent de leurs montagnes et conquièrent toutes les cités de Calimshan et d'Iltkazar.

-1402 Les prêtres-princes Drakhon mènent la rébellion qui permet la libération de Calimshan du joug des tyrannœils.

-1400 Les attaques sur les collines de Caltazar par les nations de tyrannœils prennent fin.

-1088 Premières archives commerciales évoquant le site qui deviendra plus tard Eauprofonde.

-1087 Le magicien Thayd mène une rébellion contre l'Unther et la Mulhorande.

-1081 Thayd et ses co-conspirateurs sont vaincus. Il est exécuté. Avant de mourir, il a toutefois le temps de prophétiser le déclin de la Mulhorande et d'Unther.

-1075 Guerre des portorques dans Thay.

-1071 Le dieu orque Gruumsh tue la divinité mulhorandi Re lors du premier déicide connu.

-1069 En Thay, les orques sont vaincus : la plupart des survivants s'enfuient au nord et à l'ouest.

-900 Fondation de Narfell et Raumathar.

-790 Les Guerres de la nuit débutent. Les drows mènent de violents assauts contres les provinces les plus éloignées du cœur de l'empire Calimshan.

-680 *Année des Voleurs rampants.* Calimshan commence à coloniser le Lac de vapeur.

-553 *Année du Vin abondant.* Le Plan de l'Ombre est découvert par les magiciens nétherisses.

-530 *Année des Maigres moyens.* Fin des Guerres de la nuit entre les drows et Calimshan.

-461 *Année des Audacieux pionniers.* Les phaerimms commencent le lancement du sort qui permettra la création de l'Anauroch.

-425 *Année des Voix ancestrales.* Les colons nétherisses refondent Illusk et en font une magocratie.

-387 *Année des Murs détruits.* La région calishite de Zazesspur est mise à sac lors d'une attaque surprise menée par les barbares de Téthyr.

-354 *Année des Nombreuses mâchoires.* Premier affrontement connu entre les sharns et les phaerimms.

-351 *Année des Requins de verre.* Tandis que les phaerimms drainent la magie du territoire nétherisse, nombre de mages de Nétheril décident d'abandonner leurs cités pour s'installer dans des lieux où il en existe encore. Des émeutes naissent dans certaines cités de Nétheril.

-349 *Année des Audacieux braconniers.* Le mage nétherisse Saldrinar détruit Kisonraathiisar, le dragon maître de Port-Ponant. Il devient le premier roi humain de la cité.

-339 *Année de la Rupture des toiles.* Karsus provoque la fin de Nétheril. La plupart des cités volantes viennent s'écraser au sol. Mystryl est détruite avant de renaître en Mystra. Cette dernière modifie le fonctionnement de la magie pour éviter que se renouvelle une telle catastrophe. Fondation des royaumes d'Anaurie, Asram et Hlondath (sur la base des trois cités volantes survivantes).

-288 *Année des Huit éclairs.* Calimshan reconnaît l'indépendance de Téthyr.

-286 *Année des Infects éveils.* Port-Ponant tombe en une seule nuit sous les assauts d'un groupe de mercenaires mené par le vampire Orlak.

-255 *Année des Vagues déchaînées.* Jhaamdath est détruit par une gigantesque vague invoquée par la haute magie elfe. Formation de la côte et des terres actuellement connues sous le nom de Bief de Vilhon. Les survivants de l'ancien empire se dirigent vers le nord et y fondent les colonies qui deviendront les nations de Cormyr, Sembie, les Vaux et une partie du Vaste.

-212 *Année des Hauts trônes.* Suite à la Bataille des marches pourpres, les Calishites sont une seconde fois obligés de s'incliner devant Téthyr. Darrom Ithal est couronné roi de Téthyr.

-200 *Année des Constructions.* Fondation de Château-Suif. Début du calendrier de Harptos. Les humains qui formeront les premiers habitants des Vaux franchissent le Bief du Dragon jusqu'aux régions méridionales de Cormanthyr.

-160 *Année du Géant de pierre.* Narfell et Raumathar sont détruits.

-153 *Année du Voile étoilé.* Procskampalar, plus tard nommé Procampur, est fondé par les nains et devient rapidement l'un des partenaires commerciaux privilégiés de Port-Ponant.

-133 *Année des Cris silencieux.* De terribles tempêtes éclatent tout au long de la Côte des épées. Un raz de marée s'abat sur la cité de Vélène en Téthyr. Il décime toute sa population.

-111 *Année de la Terrible colère.* Illusk tombe une nouvelle fois sous les assauts des orques.

-100 *Année de la Licorne noire.* Delzoun tombe sous les assauts des phaerimms et d'autres créatures souterraines. Les citadelles à la surface de Faerûn survivent.

-75 *Année des Boucliers de cuir.* Les Sorcières de Rashéménie choisissent le premier seigneur de fer de cette nation.

-68 à -65 *Guerres fantômes Hin.* De nombreux halfelins pieds-légers et sagespectres quittent Luiren.

-52 *Année des Spores étouffantes.* Premières fermes permanentes s'installant dans la région d'Eauprofonde.

-33 *Année des Sables mouvants.* Asram tombe, victime d'une épidémie qui ne laisse aucun survivant derrière elle.

1 *Année du Levant.* La Pierre levée est érigée par les elfes de Cormanthyr et par les humains des Vaux. Début du calendrier de la Naissance du Val.

10 *Année des Rêves.* La région de Nétheril est renommée l'Anauroch.

20 *Année de la Fureur déchue.* Le calendrier humain de Harptos incorpore le jour férié elfique Cinnaelos Cor (le jour de la paix de Corellon) et le renomme la Rencontre des boucliers. Ce jour férié est désormais célébré tous les quatre ans.

25 *Année des Nombreuses runes.* Fondation de l'Église de Déneïr.

26 *Année des Portes ouvertes.* Fondation de Cormyr par la famille Obarskyr.

27 *Année des Lames d'ombre.* Début de l'âge de Shoune en Calimshan.

37 *Année du Sombre venin.* Cinq raz de marée consécutifs frappent Calimshan, détruisant un tiers ou les deux-tiers de chacun des cinq ports de la nation.

75 *Année de la Mort tenace.* Des épidémies s'abattent sur les terres civilisées (Calimshan, le Lac de vapeur, le Bief de Vilhon). Alaundo le devin arrive à Château-Suif.

111 *Année des Gardiens déchus.* Anaurie est détruite par une horde orque. Toutefois cette horde est détruite en même temps. Le nombre d'orques en est grandement réduit durant plusieurs générations.

112 *Année de la Défense.* Les cartographes de Cormyr créent la première carte de Cormyr, Cormanthyr et des Vaux.

168 *Année des Étoiles éparpillées.* La citadelle d'Halaster est bâtie près des fermes d'Eauprofonde. Halaster Sombrecape entreprend la construction des réseaux de tunnels et de pièces du Cœur de la montagne.

171 *Année des Armes malfaisantes.* Les elfes de Cormanthyr détruisent le dernier temple de Moander dans les forêts du nord, sur ce qui est aujourd'hui Yûlash. Depuis cette date, Moander n'est plus qu'une puissance maléfique enfermée dans les ruines de son dernier temple.

241 *Année de la Folie de l'hippogriffe.* Elminster Aumar arrive à la cité de Cormanthor pour y servir Mystra.

244 *Année des Sables elfiques.* L'existence d'Evereska est découverte par des non-elfes. Ce secret est toutefois précieusement conservé des siècles durant par les tribus humaines des Collines de grismanteau.

261 *Année des Étoiles montantes.* La cité elfique située au cœur de Cormanthor devient la cité unifiée de Myth Drannor lors de la création du *mythal.*

273 *Année des Nains enchantés.* La première migration de nains arrive à Myth Drannor sous la forme de trois clans venus d'Ammarindar et de la citadelle Felbarr.

284 *Année des Pots brisés.* Une migration de plusieurs centaines de halfelins arrive à Myth Drannor depuis Téthyr par le premier *portail* installé dans la cité pour y faire venir de nouveaux habitants.

324 *Année des Amis libérés.* Fondation des Ménestrels de Crépuscule dans le secret de la Cour elfique, par Dathlue Brumhiver, la Dame d'acier.

329 *Année du Parchemin scellé.* Les champs de blé de Hlondath sont détruits par l'avancée de l'Anauroch. La cité-état est abandonnée par ses habitants qui fuient vers l'est jusqu'à la Mer de lune et vers le sud jusqu'aux Vaux et au-delà.

376 *Année du Lièvre bondissant.* Ashar Tornamn de Valashar étend les frontières de l'empire Shoune jusqu'à la Haute lande. L'armée du prince Azoun I de Cormyr repousse les forces de Shoune à travers Amn, Téthyr et Valashar. Elle met à sac la cité d'Ithmong avant de rentrer.

379 *Année des Sept étoiles.* Sept mages fondent la première école de magie ouverte à toutes les races dans la cité de Myth Drannor.

384 *Année des Dragons rêveurs.* Le gué de Lunargent, un simple pont de bois et de cordages, est construit au-dessus de la rivière Rauvin.

449 *Année de la Glace meurtrière.* Silvyr Ithal marche sur Ithmong, s'empare de la couronne et devient le roi légitime de Téthyr. Cette prise de pouvoir déclenche des rébellions en Téthyr et en Amn. Silvyr est tué en bataille par Amahl Shoune VII.

450 *Année du Poing de Corrie.* Le prince Strohm de Téthyr venge la mort de son père en tuant Amahl Shoune VII et en mettant ainsi fin à l'âge de Shoune.

480 *Année du Sphinx hivernal.* Lyonarth, un androsphinx à la fourrure blanche, prend le contrôle de Port-Ponant.

482 *Année du Vin moisi.* Les cités du Nord commencent à s'affranchir de l'autorité d'Unther.

523 *Année des Épreuves profanes.* Fondation de Phalorm, le Royaume des trois couronnes dans le Nord.

574 *Année du Griffon ensanglanté.* Lunargent devient une petite colonie marchandé.

615 *Année du Baiser de la lamie.* Le sphinx hivernal de Port-Ponant tombe sous le charme de la lamie Nessmara, déguisée en sphinge. Ils contrôlent la ville en tandem. Phalorm tombe sous les assauts de hordes humanoïdes.

616 *Année des Rois ensorcelés.* Un magicien en visite dissipe l'illusion entourant la lamie reine de Port-Ponant. La lamie et l'androsphinx se combattent à mort.

627 *Année des Cristaux de sang.* Ecamane Justargent et ses neufs apprentis arrivent à Lunargent. Le mage y fonde une école de magie dont les enseignements sont basés sur ceux de la magie elfique.

640 *Année de la Bête à crocs.* Première mine et colonies marchandes à Château-Zhentil

659 *Année des Esprits chasseurs.* De nombreux magiciens émigrent à Lunargent. Ils font de cette cité la petite sœur de Myth Drannor.

668 *Année du Livre parlant.* Halaster Sombrecape de Montprofond commence à kidnapper magiquement des magiciens de Myth Drannor.

679 *Année de l'Écharpe écarlate.* Montéloy est presque totalement détruit par une armée de créatures engendrées par les abîmes et émergeant de la Bête. La troupe progresse vers l'ouest. Unther est contraint de reconnaître l'indépendance des cités de la frange méridionale du Bois de Yuir.

694 *Année du Triste oracle.* Le premier oracle annonçant la fin prochaine de Myth Drannor arrive par le devin Darcassan. Cette révélation n'est pas révélée au public de manière à éviter toute panique.

708 *Année des Enchaînés maléfiques.* Trois bataillons de mages elfes combattent une résurgence de créature malfaisante et des adeptes du dieu déchu Moander près du site de son ancien temple. Trois puissances maléfiques sont libérées de leur prison planaire. Elles commencent aussitôt à lever des armées d'orques, de gobelins et d'autres créatures malfaisantes.

710 *Année du Trône brisé.* Les drows attaquent Cormyr et font disparaître trois familles nobles du royaume ; bien que tous les pensent morts, les membres de ces familles deviennent des esclaves dans l'Outreterre. Une porte s'ouvre sur l'Abysse au-dessus du palais de Port-Ponant et une vaste horde de guerriers tieffelins envahit la ville. Le chef des tieffelins, Iyachtu Xvim, le fils de Baine, s'empare du trône de Port-Ponant.

711 *Année du Désespoir des elfes.* Sur la fin de l'automne, les armées des ténèbres (menées par les trois puissances maléfiques) dévastent les colonies minières des régions occidentales de la Mer de lune. La guerre des larmes débute lors de la Fête de la lune au moment où les armées des ténèbres assaillent des patrouilles d'elfes et détruisent des villages et des enclaves claniques de Cormanthor.

712 *Année de la Lance perdue.* La guerre des larmes se poursuit durant toute cette année. Elle provoque la mort de nombreux héros ainsi que de la plupart des membres des Ménestrels de Crépuscule.

713 *Année du Lézard de feu.* La guerre fait rage à Myth Drannor. Toutefois les elfes et leurs alliés parviennent à éradiquer deux des trois puissances malfaisantes.

714 *Année de l'Anathème.* Myth Drannor succombe au siège des armées des ténèbres. Seuls deux cents elfes et alliés des elfes sur trois mille défenseurs parviennent à s'échapper. Ces survivants perpétueront la mémoire de ces tragiques événements.

720 *Année de l'Aube rosée.* La Réunion des dieux à la Cour dansante inspire la renaissance des Ménestrels. Les membres fondateurs comptent parmi eux quinze des anciens Ménestrels de Crépuscule, notamment Elminster et Khelben Arunsun.

734 *Année du Cerf majestueux.* Le règne de Iyachtu Xvim s'achève brutalement lorsqu'il est contraint de fuir Port-Ponant en raison de l'attaque d'un groupe de mercenaires.

756 *Année du Svelte fortin.* Des colonies de pêcheurs s'installent en Aglarond.

796 *Année des Brumes grises.* Valjoyeux devient Valdague à la suite d'intrusions de vampires.

863 *Année des Mers merveilleuses.* En Chult, la cité de Mezro disparaît.

864 *Année de la Branche brisée.* Sous Portcalim, la liche Rysellan la sombre fonde la Rune tordue, un groupe de jeteurs de sorts morts-vivants qui cherchent à contrôler le monde par de fines machinations.

882 *Année de la Malédiction.* Les démons prennent le contrôle de la citadelle elfique d'Ascalhorn, plus tard connue sous le nom de Fort des portes de l'enfer. Chute du royaume d'Eaerlann.

900 *Année de l'Épée assoiffée.* La guerre civile s'empare de Chondath. La Voûte des sages est bâtie à Lunargent.

902 *Année des Larmes de la reine.* La Guerre pourrissante décime Chondath. Cette nation accepte finalement de laisser son autonomie aux cités-états de Sembie. Le Culte du Dragon crée la première dracoliche.

906 *Année de la Charrue.* Fondation de Valombre.

913 *Année du Corbeau vigilant.* Fondation de la Sembie sous la bannière du Corbeau.

922 *Année du Poisson cracheur.* Bataille de Thazalhar en Thay. Les Magiciens Rouges déclarent Thay indépendante de l'empire de la Mulhorande. Fin du second empire mulhorandi.

929 *Année des Yeux étincelants.* Chessenta se rebelle contre l'autorité d'Unther.

934 *Année de la Magie déclinante.* Première invasion de la Rashéménie par Thay.

937 *Année de la Roue tournante.* Fondation de Thesk sur la Voie dorée.

974 *Année de l'Esprit de la harpie.* Création de la forteresse d'Eauprofonde.

975 *Année de la Pièce pliée.* Fondation de Telflamme en tant que cité-état monarchique.

976 *Année des Sorts meurtriers.* Thay repousse une invasion menée par la Mulhorande.

1018 *Année de la Fureur draconique.* Mort de Tchazzar, unificateur de Chessenta. Sapphiraktar le bleu arrive du désert de Calim et détruit Portcalim et Keltar.

1021 *Année de la Hache hurlante.* Thay mène un violent assaut contre les Ménestrels. Ces derniers passent dans la clandestinité.

1022 *Année des Wivernes errantes.* Renaissance des Ménestrels

1030 *Année des Seigneurs de guerre.* Les zulkirs deviennent les maîtres de Thay.

1032 *Année des Vierges de la nuit.* Ahghairon, premier mage du Nord, sauve la cité d'Eauprofonde et crée les seigneurs d'Eauprofonde. Cette cité devient la plus grande des terres du Nord.

1038 *Année de la Source jaillissante.* Recul des glaciers. Les terres de Narfell, de la Vaasie et de Damarie sont totalement libérées de l'emprise des glaces. De grands mouvements d'immigration viennent peupler ces terres redevenues fertiles. Aencar se déclare roi des Vaux.

1065 *Année du Bois vigilant.* Les humains et les elfes d'Aglarond parviennent à un accord de paix. Ils choisissent Brindor, un demi-elfe, pour être le premier roi du nouveau royaume unifié d'Aglarond.

1074 *Année du Poing fermé.* Les zulkirs matent les rébellions en Thay.

1090 *Année du Massacre.* Bataille des ossements. Les adeptes de Malar organisent la première grande chasse.

1095 *Année de la Danse de l'aube.* Imphras unifie l'Impiltur.

1097 *Année de la Couronne brillante.* Imphras est couronné roi d'Impiltur.

1099 *Année des Sans-repos.* Création de nouvelles routes commerciales. Premiers contacts de l'ère moderne avec Kara-Tur et Zakhara.

1117 *Année des Douze règnes.* Chessenta se brise en de multiples cités-états jusqu'en 1154 CV.

1150 *Année du Fléau.* Des épidémies frappent toute la Côte des épées. Les cultes de Talona et de Loviatar s'étendent et gagnent de nombreux nouveaux fidèles. Khelben Arunsun arrive à Eauprofonde.

1164 *Année des Longues ombres.* Le pirate Immurk l'invincible capture la couronne destinée à la cérémonie de couronnement du nouveau roi de Cormyr, Palaghard I, lors de l'attaque d'un navire marchand de Procampur. Cet événement marque la montée en puissance de la piraterie dans la Mer intérieure. Les nations de la Mer intérieure commencent à bâtir des flottes de guerre afin de protéger leurs navires marchands et de traquer les pirates.

1179 *Année du Satyre voyeur.* Les malaugryms attaquent la tour d'Arunsun mais ils sont repoussés par Khelben, Elminster et un groupe de mages d'Eauprofonde.

1180 *Année des Voiles englouties.* La Sembie perd sa flotte de guerre dans les Îles Pirates.

1182 *Année du Tombeau.* Les malaugryms sont découverts dans Faerûn. Début des Guerres d'harpétoile.

1194 *Année de la Vague sanglante.* Bataille des sables chantants. Aglarond l'emporte sur Thay.

1197 *Année des Boucliers détruits.* Bataille des têtes brisées. Aglarond l'emporte sur Thay.

1209 *Année des Bannières embrasées.* Les pillages des pirates cessent presque totalement à la suite d'une confrontation massive au large de l'Île du dragon entre la flotte des forbans et les forces combinées de Sembie, d'Impiltur et de Cormyr.

1222 *Année de la Corne.* Fin des Guerres d'harpétoile lors de la destruction du roi Ménestrel.

1232 *Année des Femmes éplorées.* Destruction de Valsessren par Valarchen.

1235 *Année de la Horde noire.* La plus grande horde orque de toute l'histoire de Faerûn s'assemble dans le Nord avant de s'abattre sur l'ensemble des royaumes de la Côte des épées. Eauprofonde est assiégée. De nombreux nobles calishites sont tués.

1237 *Année de la Grotte.* Thesk et Aglarond s'allient.

1241 *Année de la Dame égarée.* Une noble dame aimée et respectée est capturée puis tuée par les orques. Son souvenir réunit les armées humaines et alliées qui éradiquent les orques du Sud.

1242 *Année de la Rose jaune.* Fondation du monastère de la Rose jaune en Damarie. Le vénérable ver Anaglathos arrive en Turmish et y fomente un coup d'État.

1245 *Année de la Douleur.* La vénération de Loviatar gagne en popularité. C'est à cette époque que sont fondés la plupart des temples qui lui sont consacrés dans les territoires du Nord.

1247 *Année du Basilique pourpre.* Renversé par des émeutes populaires, Anaglathos est ensuite tué par un groupe d'aventuriers.

1260 *Année de la Lame brisée.* De nombreux traités de paix sont signés cette année là. Halacar d'Aglarond est empoisonné et Ilione, sa sœur, précepteur de la Simbule, monte sur le trône.

1261 *Année des Rêves illuminés.* Manshoon réclame un siège au concile de Zhent. Manshoon fonde le Zhentarim.

1280 *Année de la Manticore.* Thay conquiert presque l'intégralité de la Mulhorande avant d'être finalement repoussé.

1298 *Année de l'Os pointu.* Lhestyn, la dame masquée, s'infiltre dans la guilde des Voleurs de l'ombre puis expose cette organisation au grand jour. En l'espace d'une semaine sanglante, les Voleurs de l'ombre d'Eauprofonde sont tous morts ou en fuite.

1306 *Année du Tonnerre.* Guerre de la Mer de lune. Une alliance de cités parvient à vaincre Mulmastre. Vangerdahast de Cormyr fonde l'ordre des Magiciens de guerre. La Bénédiction du Tonnerre de Moradin commence et provoque un rapide accroissement de la population naine.

1307 *Année de la Masse d'armes* Naissance d'Azoun IV de Cormyr.

1312 *Année du Griffon.* Sombrefort prend le contrôle du réseau noir alors que Manshoon tue la liche qui le dirigeait. Fondation de Teziir à la Mare aux dragons.

1316 *Année du Gulagoar.* Valtesh devient une partie des terres zhents.

1317 *Année du Ver errant.* Une grande épidémie s'abat sur la Mer intérieure, elle est connue sous le nom de Fléau du dragon.

1320 *Année de la Froide vigilance.* La Simbule devient reine d'Aglarond.

1321 *Année des Chaînes.* Réorganisation des Ménestrels. Fondation du Manoir du crépuscule à Berdusk.

1323 *Année de la Toile des rêves.* Les Magiciens de Thay tentent de prendre le contrôle des autres peuples en contrôlant leurs rêves, mais leur plan est finalement contré.

1333 *Année du Faucon éclatant.* Guerre commerciale d'Amman. Fondation du Conseil des Six, unification d'Amn.

1336 *Année de la Haute cape.* Azoun IV monte sur le trône de Cormyr. Le Zhentarim conquiert Valdague.

1340 *Année du Lion.* Bataille de la Rivière montante dans Valplume entre les forces de Sembie et le Culte du Dragon.

1344 *Année de la Chute lunaire.* La Retraite des elfes de Cormanthor commence.

1345 *Année de la Selle.* Des épidémies prennent de nombreuses vies dans les cités portuaires au sud de la Porte de Baldur.

1347 *Année de la Lame étincelante.* Zhengyi, le Roi-Sorcier, accède au pouvoir en Vaasie. Mort d'Alemander IV en Téthyr. Début de la guerre civile en Téthyr.

1350 *Année de l'Étoile du matin.* Elminster se retire à Valombre.

1351 *Année de la Couronne.* Découverte de la Crypte de la roche. Des épidémies s'abattent sur la Porte de Baldur.

1352 *Année du Dragon.* Des cavaliers barbares détruisent les forces Zhentarim en route pour Brillant.

1353 *Année de l'Arche.* Les Masques de la nuit deviennent les souverains secrets de Port-Ponant.

1355 *Année de la Harpe.* Château-Zhentil s'empare de la Citadelle du corbeau. La Retraite des elfes de Cormanthor atteint son point culminant. La guerre civile éclate en Yûlash. Château-Zhentil et Montéloy déplacent des troupes en Yûlash.

1356 *Année du Ver.* Lashan de Valbalafre tente et échoue à prendre le contrôle des Vaux. Cormyr s'empare de Tilverton. Vols de dragons au-dessus des Vaux et de la Mer de lune. Mort de Syluné de Valombre. Reprise de la forteresse de Mithral.

1357 *Année du Prince.* Le roi Virdin de Damarie est tué au cours d'une bataille contre Zhengyi le Roi-Sorcier. Horustep III (âgé de 11 ans) monte sur le trône de la Mulhorande. Moander, dieu de la corruption, est accidentellement réveillé de son sommeil magique. Il provoque de terribles destructions avant d'être finalement banni.

1358 *Année des Ombres.* Le Temps des Troubles. Les dieux marchent sur Toril. Destruction de Baine, Bhaal, Gilgeam, Ibrandul, Myrkul et d'autres divinités. Ascension de Cyric et de Mystra. Les zones de magie morte et de magie sauvage apparaissent.

1359 *Année du Serpent.* Destruction de Zhengyi le Roi-Sorcier. La Damarie est unifiée sous la coupe de Gareth Tueurdedragons. Ce dernier est rapidement couronné roi. La horde tuigane s'unit sous le commandement de Yamun.

1360 *Année de la Tourelle.* La horde tuigane envahit Faerûn. Croisade contre les Tuigan. Le roi Azoun IV tue Yamun Khahan.

1361 *Année des Vierges.* La première mort de Baine est une guerre sainte qui s'abat sur Château-Zhentil. L'ancien culte de Baine est contraint de passer dans la clandestinité pour pouvoir survivre aux assauts des prêtres de Cyric. Des explorateurs d'Amn découvrent Maztica.

1363 *Année de la Wiverne.* Réapparition de Mezro.

1367 *Année du Bouclier.* La guerre de représailles de Téthyr commence.

1368 *Année de la Bannière.* Les adeptes de Cyric initient la guerre de la deuxième mort de Baine. Château-Zhentil est détruit. Fort de la porte des enfers est détruit.

1369 *Année du Gantelet.* La guerre de représailles de Téthyr s'achève par les couronnements de la reine souveraine Zaranda et du roi Haedrak III. Randal Morn fait valoir ses droits sur le trône de Valdague. Xvim est libéré de sa prison sous les ruines de Château-Zhentil et il accède au statut de dieu mineur. Le commerce avec Maztica ralentit en raison de nombreuses attaques de créatures marines. Fzoul devient le leader du culte de Xvim et il convertit la plupart des anciens adorateurs de Baine à cette foi.

1370 *Année de la Chope.* Après une grande guerre sous-marine, le commerce entre les ports de la Mer intérieure et les peuples de la Mer des étoiles déchues s'améliore grandement. L'épidémie de peste chancelante décime Valbalafre. La guerre s'empare du sud d'Amn alors que des ogres mages et leurs serviteurs s'allient au clergé de Cyric. Fzoul Chembryl forge le *sceptre de l'œil du tyran.* Fzoul élimine Manshoon et ses fidèles. Il obtient ainsi le contrôle presque total de cette dernière organisation. Plusieurs clones de Manshoon s'éveillent en même temps. Ils provoquent un indescriptible chaos en tentant tous de reprendre possession des biens et du statut du mage.

1371 *Année de la Harpe sans corde.* Les Ménestrels se divisent en factions à cause du départ de Khelben Bâton noir. Les conflits internes qui découlent de ces scissions sont à peine amoindris par la poursuite d'objectifs plus nobles. Un dragon rouge mène une armée d'orques et de gobelins qui détruit une bonne partie de Cormyr. Le dragon et le roi Azoun IV se tuent l'un l'autre au cours d'une terrible bataille. Le roi ne laisse qu'un enfant derrière lui pour s'occuper du trône de Cormyr. Éternelle-rencontre est presque entièrement détruite par une attaque surprise de rebelles elfes et de drows. La Mulhorande envahit l'Unther. Les Marches d'argent déclarent leur indépendance.

1372 *Année de la Magie sauvage.* Dès le milieu de l'année un certain nombre d'événements annoncent déjà un changement de l'équilibre des pouvoirs dans Faerûn.

Martel. Apparition de la cité de Pénombre.

Hiver fatal. Retour de Baine.

Mirtul. Oblitération de Tilverton.

Longue nuit. Début de la campagne (Rencontre des boucliers 1272).

Organisations

Des trolls monstrueux et des dragons cracheurs de flammes sont régulièrement responsables de la mort de nombreux héros, mais un plus grand nombre encore périssent d'un coup de dague dans le noir ou par les trahisons d'êtres avenants et souriants dissimulant les cœurs les plus malfaisants. Faerûn abrite de nombreuses puissances qui préfèrent agir par la discrétion, l'intimidation, l'intrigue et l'utilisation de la terreur. D'intrépides chevaliers et de sages magiciens aguerris au combat sont tombés sous les coups d'ennemis qu'ils ne soupçonnaient pas dans des cités ou des cours royales où ils se pensaient en lieu sûr.

Des centaines de guildes, de cabales, des sociétés et d'ordres existent à Faerûn. Certaines de ces organisations se forment pour combattre la propagation du mal, elles prêtent alors solennellement des serments aussi forts que les vœux engageant les paladins à agir de manière bienveillante et à protéger les faibles et les innocents. Toutefois, la plupart des ces alliances reposent sur l'ambition, l'accumulation des richesses et l'atteinte d'objectifs ténébreux quel qu'en soit le coût.

Les adeptes du sang noir

L'organisation des adeptes du Sang noir est composée de plusieurs groupes importants de lycanthropes fidèles à Malar. Parce qu'ils peuvent voyager incognito et rapidement former de nouveaux groupes dans des endroits où ils n'étaient pas présents, il est difficile d'évaluer précisément leur nombre et l'étendue du territoire sur lequel ils sont présents. On sait toutefois que les adeptes du Sang noir sont actifs dans le Bois de Chondal, en Cormanthor et dans la Haute-Forêt. Ils n'existent que pour la chasse, totalement assujettis aux ordres de Malar et à leurs propres instincts bestiaux. Ils chassent les animaux ordinaires mais ils préfèrent les proies intelligentes. Il leur arrive ainsi fréquemment de kidnapper des humanoïdes avant de les libérer dans des régions sauvages où la meute pourra les traquer. De telles chasses se terminent généralement par la mise à mort de la victime. Ils se font ensuite un plaisir de la dévorer sur place.



Cette organisation est composée de lycanthropes véritables et infectés. Les membres des adeptes du Sang noir sont essentiellement des êtres mauvais, quelques-uns pouvant être neutres (rarement toutefois). Ils méprisent les habitants des cités, tout particulièrement les rats-garous, et ils commettent fréquemment des actes d'une terrible violence contre les individus qui osent s'en prendre à leur territoire. Les cultes de Mailikki, Gwaeron et Silvanus organisent souvent des expéditions dans les grandes forêts afin de traquer et de détruire les repaires des adeptes du Sang noir.

Pour rejoindre ce groupe, il est nécessaire de vénérer Malar et d'être infecté par la lycanthropie. On compte de nombreux rôdeurs, barbares et druides parmi leurs rangs. Lorsque le nombre de leurs membres diminue trop, ils contaminent alors des individus afin de les adopter au sein de leur organisation. Le chef d'une meute, connu sous le nom de maître sanglant, est choisi en fonction de sa puissance physique. En raison de leurs prouesses physiques, les maîtres sanglants sont généralement des loups-garous et des sangliers-garous.

En tant qu'organisation, les adeptes du Sang noir ne disposent pas d'une planification globale de ses objectifs. Comme des animaux sauvages, les membres de cette organisation cherchent à protéger leur territoire et à satisfaire leurs besoins primaires. Cela signifie aussi qu'ils ont tendance à attaquer toute créature pénétrant sur leur territoire. Occasionnellement, il leur arrive de s'allier au clergé de Malar ou d'être recruté temporairement par des groupes malfaisants tels que le Zhentarim. Toutefois, leur nature sauvage et indépendante est la garantie que de telles alliances ne dureront jamais très longtemps. En raison du mépris qu'ils affichent à l'égard de la civilisation, le peu d'équipement qu'ils peuvent posséder est généralement en mauvais état. En revanche, les membres de cette organisation ont accès à une grande variété de potions conçues par leurs jeteurs de sorts (car les potions peuvent être utilisées par des créatures incapables de parler et dépourvues de mains). La plupart des meutes sont uniquement constituées d'un ou deux types de lycanthropes et de quelques animaux normaux ou sanguinaires de même nature.

Au nombre des personnalités marquantes de cette organisation, on compte Heskret de la Haute-Forêt (mâle chauve-souris-garou N, Gue 5), Narona de la Haute-Forêt (femelle loup-garou CM, Rôd6), Totoruan des Bois de Chondal (mâle sanglier-garou N, Bard4) et Vakennis de Cormanthor (femelle glouton-garou NM, Dru8). Chacun de ces individus est maître sanglant depuis au moins cinq années au cours desquelles il a vaincu de nombreux prétendants au titre.

Sengal

Halfelin pied-léger mâle loup-garou Dru 5 de Malar ; Métamorphe de petite taille ; DV 5d8+5 ; pv 36 ; Init +2 ; Vit 5m ; CA 18 (touché 13, pris au dépourvu 16) ; Att +8 corps à corps (1d6-1/x3, demi-pique) ou +7 distance (1d6-1/x3 demi-pique) ; Part compagnons animaux, traits halfelin (pieds-léger),

langage (druidique), empathie lycanthropique (loup), instinct naturel, résister à l'appel de la nature, absence de traces, forme animale 1 fois/jour, déplacement facilité ; AL NM ; JS Vig +8, Réf +6, Vol +9 ; For 8, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 12.

Compétences et Dons : Concentration +5, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +3, Détection +11, Discrétion +4, Dressage +3, Empathie avec les animaux +3, Escalade –2, Fouille +4, Natation +0, Perception auditive +8, Premiers secours +5, Saut +0, Sens de la nature +6, Sens de l'orientation +4 ; Course, Maniement des armes courantes, Science de la transformation.

Hybride/forme animale : Métamorphe de taille moyenne ; Init +9 ; Vit 15m ; CA 18 (touché 14, pris au dépourvu 14) ; Att +7 corps à corps (1d6, morsure) ou +3 corps à corps (1d6/x3, demi-pique, hybride uniquement) ou +8 distance (1d6/x3 demi-pique, hybride uniquement) ; AS transmission de la lycanthropie, croc-en-jambe ; Part compagnons animaux, traits halfelin (pieds-léger), langage (druidique), empathie lycanthropique (loup), instinct naturel, résister à l'appel de la nature, absence de traces, forme animale 1 fois/jour, déplacement facilité ; AL NM ; JS Vig +10, Réf +8, Vol +9 ; For 10, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 12.

Compétences et Dons : Concentration +7, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +8, Détection +15*, Discrétion +5, Dressage +3, Empathie avec les animaux +3, Escalade +2, Fouille +8, Natation +1, Perception auditive +12, Premiers secours +5, Saut +4, Sens de la nature +6**, Sens de l'orientation +4 ; Arme de prédilection (morsure), Combat en aveugle, Course, Maniement des armes courantes, Science de la transformation, Science de l'initiative. * +14 sous forme animale. **+10 lorsqu'il traque par l'odorat.

Particularités : Compagnons animaux : Vaes (petites vipères), Skacoss (corbeau), Baraen (3 DV, loup). Traits halfelins (Pied-léger) : bonus de taille de +4 sur les jets de Discrétion, bonus racial de +2 sur les jet d'Escalade, de Saut, de Perception auditive et de Déplacement silencieux, bonus de moral de +2 sur les jets de protection contre la peur, bonus racial de +1 sur les jets d'attaque avec des armes de jet. Empathie lycanthropique (loup) : possibilité de communiquer des concepts simples aux loups et aux loups sanglants et bonus racial de +4 sur toutes les tentatives pour influencer l'attitude de ces animaux.

Sorts de druide par jour : 5/4/3/1. DD de base = 12 + niveau du sort.

Possessions : *Amulette d'armure naturelle +1* (symbole sacré de Malar), armure de peau (portée uniquement sous forme humanoïde), *baguette d'enchevêtrement* (25 charges, a l'apparence d'une longue mèche de cheveux liée par une cordelette en cuir), demi-pique (Sengal peut utiliser cette arme sans violer son serment de druide car il s'agit de l'arme de prédilection de Malar), *heaume crâne de loup* (agit comme des *yeux de lynx*), *plume de Quaal* (fouet), *poudre d'illusion*.



Sengal

Sengal est un halfelin sauvage qui s'est laissé consumer par ses instincts les plus primitifs. Druide de Malar et membre des adeptes du Sang noir, il est respecté parmi les autres loups-garous en dépit de sa taille et de son jeune âge. Sengal sert d'éclaireur et de porteur de message pour les meutes de son organisation et les adeptes de son culte éparpillés au sein de le Haute-Forêt.

Au combat, il préfère observer son adversaire pour découvrir ses forces et ses faiblesses avant de lui tendre une embuscade. Son compagnon loup a pour mission de s'attaquer aux jeteurs de sorts dépourvus d'armure en priorité. S'il pense qu'un combat est proche, Sengal fera équipe avec un ou deux autres loups ou membres des adeptes du Sang noir. Il est en effet trop rusé pour engager le combat avec de multiples adversaires sans mettre toutes les chances de gagner de son côté.

Sengal fait en sorte de laisser sa nature animale s'exprimer dans chacun de ses actes. Lorsqu'il se met en colère, il baisse la tête et se met à grogner sourdement. En présence d'un allié puissant, il se couche sur le dos et expose son ventre. Il n'a jamais été aperçu en dehors de la Haute Forêt. Il estime que tous les citadins sont des êtres faibles (et donc des proies potentielles).

L'Alliance des seigneurs



Aussi connue sous le nom de Conseil seigneurial, cette organisation a été constituée afin de s'opposer au Zhentarim et aux autres sinistres factions qui cherchent à contrôler le Nord par le commerce ou les manœuvres politiques. Cette organisation est fondamentalement un groupe d'individus d'alignement plutôt loyal bon. Elle représente les intérêts des souverains des cités du Nord et des Contrées du Mitan Occidentales. Les dirigeants d'Eauprofonde, Lunargent, Padhiver et d'autres cités libres forment l'essentiel des membres de l'Alliance.

L'avis des membres de cette organisation diffère grandement sur des questions telles que la meilleure manière de gérer le commerce, la magie, les relations avec les nations voisines telles que Thay ou encore sur la manière de traiter le problème des créatures humanoïdes proches telles que les orques et les gobelins. Les membres de l'Alliance sont tous égaux lorsqu'il s'agit de discuter des actions et des objectifs de l'organisation et ce, quel que soit leur statut en dehors de l'Alliance. Confronté à une montée en puissance du Zhentarim au Nord, les membres de l'Alliance ont tout mis en œuvre pour pousser d'autres cités à venir les rejoindre mais ils n'ont, jusqu'à présent, rencontré qu'un succès relatif. Ainsi, Luskan est notoirement farouchement indépendante et elle se sent menacée par la nouvelle nation des Marches d'argent, membre influent de l'Alliance. Les Voleurs de l'ombre d'Amn représentent l'antithèse de tout ce qu'est l'Alliance et Calimshan ne considère pas le Zhentarim (ou les Voleurs de l'ombre) comme une menace sérieuse pour leur politique commerciale.

Les agents de l'Alliance sont des bardes célèbres, des paladins zélés, des ensorceleurs talentueux et des combattants vétérans. Avant toute chose, ils sont choisis pour leur sens de la loyauté. Les agents de l'Alliance sont ensuite entraînés à l'art du combat, de l'observation, de la discrétion et des rapports humains. Soutenus par les riches et les privilégiés, ils sont équipés de ce qui se fait de mieux (du matériel souvent déguisé sous une apparence anodine). Les jeteurs de sorts ont aussi tendance à être dotés de parchemins contenant de nombreux sortilèges de communication.

L'Alliance est connue pour engager des aventuriers destinés à frapper les intérêts du Zhentarim et à tenter de découvrir ses manigances. Les groupes d'aventuriers locaux connus pour leur tendance à combattre les forces du mal, voient leur statut social s'améliorer grandement dès qu'ils acceptent de soutenir les efforts de l'Alliance. Ils gagnent ainsi rapidement d'intéressants contacts et de fabuleuses ressources ainsi qu'un terrible adversaire, le réseau noir. L'Alliance paye les groupes amis en informations, en objets de qualité supérieure, en facilité de transports et en pièces d'or sonnantes et trébuchantes.

Illustration de Todd Lockwood

ALUSTRIEL

Humaine femelle (Élue de Mystra) Mag 20 / Ens 2 / Acm 2 ; FP 28 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 20d4+120 ; pv 162 ; Init +7 ; Vit 10m ; CA 23 (touché 15, pris au dépourvu 20) ; Att +10/+5 corps à corps (1d8/19-20, *épée longue issue du pendentif d'épée*) ou +13/+8 distance (en fonction du sort) ; Part Archimage de magie profane, immunités d'Élu, capacités magiques d'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, avantages des niveaux épiques, immunité au métaux non-magiques (*anneau de protection mineure contre le fer*), harmonisation du nom et des chants, feu d'argent ; AL CB ; JS Vig +11, Réf +8, Vol +19 ; For 11, Dex 16, Con 23, Int 20, Sag 17, Cha 17. Taille 1m77.

Compétences et Dons : Artisanat (taille de gemme) +10, Bluff +11, Concentration +33, Connaissance des sorts +32, Connaissances (mystères) +28, Connaissances (religion) +10, Diplomatie +13, Discrétion +13, Estimation +8, Fouille +21, Intimidation +8, Premiers secours +5, Profession (herboriste) +9, Psychologie +8, Renseignements +11, Représentation (danse) +8, Scrutation +20, Sens de l'orientation +5 ; Création d'anneaux magiques, Création de baguettes, Création d'objets merveilleux, Création de sceptres, École renforcée (enchantement), École renforcée (transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du contre-sort, Talent (Connaissance des sorts).

Particularités : Archimage de magie profane : portée profane, maîtrise des transformations, puissance des sorts +2. Immunités d'Élu : Alustriel n'est pas affectée par les attaques qui dupliquent les effets suivants : *arrêt du temps, cage de force, contact glacial, débilité, dédale, désintégration, éclair, métamorphose provoquée, pétrification, toile d'araignée.* Capacités magiques d'Élu (toutes 1 fois/jour) : *changement de forme, clairaudience/clairvoyance, compréhension des langages, création mineure, détection des pensées, immobilisation de monstres, métamorphose universelle, téléportation sans erreur, zone d'antimagie.* Détection de la magie (Su) : ligne de vue. Constitution améliorée : les Élus de Mystra ajoutent +10 à leur Constitution. Bénéfices des niveaux épiques : quatre niveaux de magicien (inclus dans le niveau présenté ci-dessus). Harmonisation du nom et des chants (su) : lorsque que le nom d'Alustriel est prononcé ou que la rune de l'Élu est nommée, elle l'entend ainsi que les neuf mots suivant prononcés par la même personne. Feu d'argent (su) : reportez-vous au chapitre 2 pour plus de précisions.



Alustriel

Sorts de magicien par jour : 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4. DD de base = 17 + niveau du sort, 19 + niveau du sort pour ceux des écoles d'enchantement ou de transmutation. Niveau de lanceur de sort : 22e.

Sorts d'ensorceleuse par jour : 6/5. Sorts d'ensorceleuse connus : 0 – *détection de la magie, détection du poison, lumière, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1er – *compréhension des langages, feuille morte. DD de base = 15 + niveau du sort, 17+ niveau du sort pour ceux des écoles d'enchantement ou de transmutation. Niveau de lanceur de sort :* 2e.

Possessions : amulette d'antidétection, amulette de protection contre le poison, anneau de protection +2, anneau de protection mineure contre le fer, baguette de lumière, bottes d'elfe, bracelet d'armure +8, cape d'elfe, pendentif d'épée d'Alustriel (une fois par jour et pendant 40 minutes, transforme le bras du porteur en une lame d'épée longue qu'il est impossible de désarmer ; donne aussi à l'utilisateur le don Arme de prédilection (épée longue) et la compétence permettant de manier cette arme ; il est possible d'arrêter ce sort à volonté), 3 potions de soins importants (10e). En tant que personnage du 24e niveau et que souveraine d'une petite nation, Alustriel a accès à de nombreux autres objets magiques qui ne sont pas indiqués ici.

Longtemps Haute Dame de Lunargent et désormais nouvelle souveraine des Marches d'argent, Alustriel est à la fois une puissante magicienne et l'une des Sept Sœurs. Les habitants du Nord révèrent Alustriel pour sa douceur et pour la bonté dont elle fait preuve en s'occupant des affaires de son peuple. La sérénité de ses manières est légendaire et elle est connue pour s'occuper avec dévotion des lieux et des gens qu'elle gouverne. Si cela s'avère nécessaire, elle n'hésitera toutefois pas à avoir recours à la magie de bataille (en dernier recours).

Alustriel a passé ses jeunes années en de palpitantes aventures et elle a appris très tôt que le bonheur est une chose qui doit être partagée et non pas recherchée seule. Elle ne rêve que de paix et de prospérité, d'un endroit où toutes les races pourraient coexister en harmonie et d'un lieu ou l'art sous toutes ses formes pourrait être protégé et encouragé : elle rêve de Lunargent.

Il semble impossible de troubler ou de mettre Alustriel en colère (il lui arrive cependant de pleurer parfois sur les malheurs de son peuple). De la même manière, rien ne semble pouvoir la dépasser et elle est capable de se concentrer sur une multitude de tâches et de planifications à la fois. Ce talent couplé à son extraordinaire faculté de mémoriser parfaitement les visages, les noms, les voix et les manières de chacun, fait d'elle une parfaite souveraine. Sa sagesse et son expérience lui permettent d'anticiper le futur du Nord mieux que n'importe qui en Faerûn.

Le peuple de Lunargent l'adore et l'appelle affectueusement « dame espoir » ou « la dame étincelante ». Alustriel a ce talent naturel de faire en sorte que la plupart des gens qu'elle rencontre souhaitent rapidement se lier d'amitié avec elle. De son côté, elle est toujours prête à aider ses amis s'ils en ont besoin (même pour des choses triviales). Les seules choses qui parviennent à la mettre en colère sont l'injustice et l'intolérance, mais il est rare qu'elle exprime cette colère autrement que par des paroles froides et tranchantes. Elle est une administratrice hors pair, une architecte du destin de son peuple dont le talent trouve ses racines dans sa capacité à comprendre les autres.

Illustration de Matt Wilson

Les couteaux enflammés



C'est une bande d'assassins basée en Cormyr qui est à l'origine de cette organisation. Les Couteaux enflammés furent toutefois bannis de cette nation en 1341 CV après que l'une de leurs tentatives d'assassinat sur un noble local a été dévoilée. Le groupe actuel est essentiellement constitué de nobles exilés appartenant aux maisons Bleth et Cormaeril de Cormyr. Ces individus réorganisèrent les Couteaux enflammés après que des aventuriers eurent détruit le pouvoir de cette organisation en 1357 CV. Désormais, les membres de cette organisation cherchent à assassiner les Cormyriens opposés à leur retour. Ils vouent une haine toute particulière à la maison Obarskyr.

Les Couteaux enflammés sont situés à Port-Ponant. Ils y existent avec l'autorisation des Masques de la nuit (la guilde de voleurs qui dirige la ville). Le nouveau quartier général de l'organisation a été construit sous Château Cormaeril à Pont-Ponant. Amers quant à leur statut d'exilés, les anciens nobles qui forment les Couteaux enflammés obéissent à une hiérarchie stricte sous le commandement du Grand-père des assassins. Le seigneur Tagreth Cormaeril (humain LM, Gue3/Rou7/Asn7) ne tolère aucune dissension au sein de ses fidèles. Des agents de la guilde sont présents dans toutes les cités majeures de Cormyr et dans de nombreuses cités moins importantes. Il est aussi possible d'en trouver en Sembie, dans les Vaux et en Chessenta. Comme Cormyr n'est pas au courant de la renaissance de cette organisation et que cette nation à

d'autres problèmes à régler, les Couteaux enflammés ont, jusqu'à présent, pu agir sans affronter d'opposition. C'est ainsi que l'organisation a placé de nombreux assassins à proximité de futures cibles. Ils n'attendent plus que l'ordre du Grand-père des assassins pour frapper.

Du fait de l'origine noble de la plupart des Couteaux enflammés, les membres de cette organisation sont généralement formés aux arts de la diplomatie, de la subtilité et de la vie dans la haute société. La plupart maîtrisent aussi les techniques de déguisement. Contraints de fuir Cormyr avec ce qu'ils pouvaient porter, ils partirent presque tous avec de nombreux joyaux et objets magiques, mais ils durent en vendre une bonne partie au cours des mois qui précédèrent la renaissance de l'organisation. Les Couteaux enflammés ont l'habitude d'appliquer du poison de guêpe géante sur leurs armes avant leur assassinat. Ils n'hésitent pas non plus à empoisonner la nourriture et la boisson de leur cible lorsque cela s'avère possible.

Récemment, le seigneur Tagreth a exhorté ses fidèles à rompre les liens qui les unissent aux Masques de la nuit. Il estime en effet que des affrontements futurs sont possibles dans la mesure où le vampire qui dirige les Masques cherche à contrôler de plus en plus fermement les Couteaux enflammés. Tagreth a acheté un grand hôtel particulier et un parchemin sur lequel se trouve le sort *cercle de téléportation*. Il garde ces ressources en réserve afin de pouvoir évacuer ses fidèles dans le cas où les Masques se retourneraient contre son organisation.

Les Couteaux enflammés sont des adversaires dangereux en raison de leur capacité à se fondre dans l'élite de la société. Ils sont consumés par le désir de détruire la maison Obarskyr de Cormyr. Ils accepteront d'effectuer d'autres assassinats à des coûts très faibles, simplement pour saisir l'opportunité d'aiguiser leurs talents. Cette attitude en fait des assassins très populaires auprès de ceux qui n'ont pas les moyens d'avoir recours aux guildes classiques.

Couteau Enflammé typique : Humain Rou 4 / Gue 1 / Asn 2 ; FP 7 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 4d6 plus 1d10 plus 2d6 ; pv 29 ; Init +9 ; Vit 10m ; CA 20 (touché 13, pris au dépourvu 12) ; Att +8 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue +1) ou +9 distance (1d8+2/19-20 arbalète légère de qualité supérieure) ; AS Attaque sournoise +3d6, utilisation du poison, coup mortel ; Part esquive totale, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), +1 aux jets de sauvegarde contre le poison ; AL NM ; JS Vig +3, Réf +10, Vol +0 ; For 12, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 8, Cha 13.

Compétences et Dons : Acrobaties +8, Bluff +10, Déguisement +10, Déplacement silencieux +12, Détection +6, Diplomatie +8, Discrétion +22, Équilibre +7, Escalade +1, Intimidation +10, Langage secret +10, Perception auditive +6, Vol à la tire +9 ; Arme de prédilection (épée longue), Brute, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Sorts d'assassin par jour : 1. DD de base = 12 + niveau du sort.

Possessions : chemise de mailles +1, targette +1, épée longue +1, cape d'elfe, arbalète légère de qualité supérieure, 20 carreaux, 6 doses d'extrait de sanvert (DD 14, dommages initiaux 1 Con, secondaires 1d2 Con).

Le culte du dragon

Le Culte du Dragon est une société secrète qui cherche à instaurer « l'inévitable » règne des dragons morts-vivants sur Faerûn. Fondé par Sammaster un archimage dément (devenu liche par la suite), le Culte s'occupe de regrouper des informations utiles, d'entreprendre des recherches magiques, de sceller des alliances avec les dragons malfaisants et d'accumuler pouvoir et richesses. Muni de ces armes, le culte renforce ses positions et il avance lentement mais sûrement vers son but ultime : convertir les dragons à la plus terrible des formes de morts-vivants, la dracoliche.



Le Culte vénère les dragons d'une manière similaire à la vénération des divinités (de fait, certains dragons sont d'ailleurs vénérés comme des dieux bien qu'ils n'en soient pas et qu'ils ne puissent pas donner de pouvoirs et de sorts de magie divine). Les membres du Culte servent les dragons en leur offrant des trésors, des soins, en échangeant des sorts, en s'occupant des œufs et des bébés et en protégeant leurs tanières avec des pièges mécaniques et magiques. En échange de ces services, les membres du Culte ont le droit de se cacher dans les tanières des dragons en temps de crise et ils reçoivent l'assurance d'être aidés par ces puissantes créatures si le besoin s'en fait sentir. Avant toute autre chose, les adeptes de ce culte préparent les incantations et les ingrédients nécessaires à la transformation des dragons en dracoliches.

Le Culte du Dragon est organisé en cellules indépendantes qui travaillent ensemble à la réalisation de leurs objectifs communs. Certaines cellules s'appuient sur des entreprises commerciales légitimes et reconnues pour accumuler des richesses. Ces cellules financent généralement des commerces de marchandises ou d'informations et elles engagent des groupes d'aventuriers pour aller explorer d'anciens lieux de pouvoir (en particulier Myth Drannor) et leur ramener certaines connaissances oubliées et objets perdus. D'autres cellules utilisent la contrebande, le kidnapping, le chantage, l'extorsion, la vente de biens illicites ou dangereux, l'usure, le jeu ou le brigandage pour parvenir à leurs fins.

Chaque cellule est hiérarchisée selon un même schéma. Les membres les moins importants peuvent même ne pas savoir qui ils servent exactement et les membres les plus influents sont les porteurs de pourpre, nommés ainsi en raison de leur robe de cérémonie pourpre si distinctive. La plupart des membres importants du Culte sont des magiciens, en particulier des nécromanciens, qui fabriquent des objets, préparent les potions de transformation en dracoliche et créent des morts-vivants. On peut considérer qu'un serviteur du Culte de rang intermédiaire sera un magicien de niveau 6 spécialisé dans l'école de Nécromancie.

Le symbole de ce groupe est une flamme dans laquelle des yeux brillent au-dessus d'une mâchoire de dragon. Ce symbole n'est présent que dans les rares endroits où le Culte peut se réunir ouvertement. En effet de nombreuses autres organisations telles que les Ménestrels et les cultes de Mystra, Lathandre, Torm et Tyr attaquent les adeptes du Culte du Dragon à vu.

Bien qu'ils se comportent comme de véritables dévots dans l'adoration des dragons, peu des membres de ce culte sont des prêtres. Les rares qui le sont appartiennent généralement au clergé de Baine, Shar, Talos, Talona ou Velsharoon. Quelques-uns appartiennent aussi au clergé de Cyric, Gargauth, Malar ou Tiamat. En raison de leur conflit avec l'Église de Mystra, la plupart des magiciens du Culte choisissent de vénérer Velsharoon afin d'éviter de devoir quoi que ce soit à la déesse des mystères.

On prétend que le culte disposerait d'un quartier général secret ou d'une forteresse cachée dans les Contrées du Mitan Occidentales, pas très loin du site de la Bataille des ossements.

Adepte du culte typique : Nécromancien humain 6 ; FP 6 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 6d4+12 ; pv 30 ; Init +2 ; Vit 10m ; CA 14 (touché 14, pris au dépourvu 12) ; Att +2 corps à corps (1d4-1/19-20, bracelet à griffes) ou +6 distance (1d8/19-20 arbalète légère de qualité supérieure) ; Part Familier ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +4, Vol +6 ; For 8, Dex 14, Con 15, Int 16, Sag 12, Cha 10.

Compétences et Dons : Alchimie +12, Concentration +11, Connaissance des sorts +12, Connaissances (Mystères) +10, Détection +4, Langue (Draconien), Perception auditive +4 ; École renforcée (Nécromancie), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue (Nécromancie), Maniement des armes exotiques (bracelet de griffes), Préparation de potions, Vigueur surhumaine.

Particularités : crapaud familier, pv 15 ; reportez-vous au Manuel des Joueurs page 34.

Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD de base = 13 + niveau de sort) : 0 – *détection de la magie, destruction de mort-vivant*+, son imaginaire, rayon de givre, lecture de la magie* ; 1er – *mains brûlantes, contact glacial*+, armure de mage, rayon d'affaiblissement*+, pattes d'araignée* ; 2e – *écorcheur d'Aganazzar, baiser de la goule*+, invisibilité, résistance aux énergies destructrices, nuée grouillante* ; 3e – *vol, rapidité, éclair, baiser du vampire*+.*

** Ces sorts appartiennent à l'école de Nécromancie, la spécialisation du personnage. École interdite : divination.*

\+ En raison d'Efficacité des sorts accrue (Nécromancie), le DD de base pour les jets de sauvegarde contre ces sorts est de 17 + niveau du sort.

Possessions : amulette d'armure naturelle +1, baguette de projectile magique (3e), *anneau de protection +1*, parchemin profane de *Vision dans le noir, potion de lien, 2 potions de soins légers* (1er), arbalète légère de qualité supérieure, 20 carreaux, bracelet à griffes argenté.

L'Enclave d'émeraude



Située sur l'île d'Ilighôn, au large du Bief de Vilhon, l'Enclave d'émeraude est une organisation regroupant des druides et d'autres individus concernés par la protection des ressources naturelles du Bief de Vilhon et des terres avoisinantes. Les membres de l'Enclave, connus comme étant les protecteurs, ne se préoccupent pas des notions de bien ou de mal pour se concentrer sur les besoins de la nature et pour contrer la progression de la civilisation humaine. Fondée lors de l'Année de l'Homme pensant (374 CV), l'Enclave d'émeraude a, par ses actions, affecté la vie des plus grands comme des plus petits.

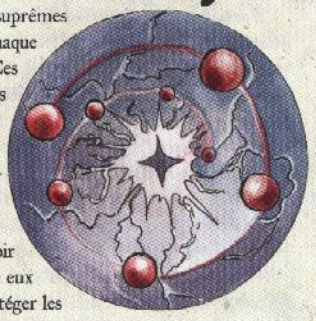
L'Enclave est organisée en cercles hiérarchiques ayant chacun une fonction différente. Les trois membres du Cercle des anciens sont les Élus d'Eldath, de Mailikki et de Silvanus. Le groupe accepte de nouveaux membres s'ils ne servent ni le bien ni le mal, s'ils ne sont pas membres d'un autre organisation (à l'exception des trois divinités citées plus haut), s'ils n'ont jamais commis de crimes contre la nature et s'ils accomplissent un acte significatif ayant bénéficié à la nature sauvage du Bief de Vilhon.

Le dogme de cette organisation tient en six commandements : préserver la nature sous toutes ses formes, contrôler l'expansion humaine, reconnaître que la nature regroupe plus que les simples forêts, accepter que la magie ne soit pas utilisée à de seules fins de destruction de masse, éviter l'utilisation de la magie sur une trop grande échelle de peur d'effets secondaires incontrôlés et présenter un front uni au monde extérieur. La plupart des membres de cette organisation vénèrent Eldath, Mailikki ou Silvanus et tous portent un symbole vert (d'apparences variées). Ils voyagent souvent afin de tenter de découvrir de nouvelles menaces qui pourraient s'abattre sur le Bief de Vilhon et les terres avoisinantes.

Bien que l'objectif principal de l'Enclave d'émeraude soit de préserver la nature, les membres de cette organisation ne sont pas des adversaires directs du progrès. Ils préfèrent travailler en accord avec les populations civilisées pour préserver la nature plutôt qu'utiliser des actions de représailles violentes pour les repousser. Les druides sont connus pour permettre aux bûcherons de venir travailler dans les régions de la forêt où il est nécessaire d'abattre des arbres, mais ils s'opposent toujours à un abattage aveugle et systématique.

Récemment, l'Enclave a commencé à créer des cellules dans d'autres régions qu'elle considère comme potentiellement menacées telles que la Haute-Forêt, Cormanthor, la Forêt Wealdath et la forêt de Grand-Val. Ces nouvelles cellules sont encore petites, généralement constituées d'une ou deux personnes, mais elles gardent soigneusement à l'œil les organisations qui pourraient représenter une menace pour la nature, notamment l'Église de Talos ou les adeptes du Sang noir.

Les Magiciens Rouges



Les Magiciens Rouges sont les souverains suprêmes de Thay. Les plus puissants magiciens de chaque école de magie sont nommés les zulkirs. Ces huit mages choisissent les tharchions (gouverneurs régionaux) qui s'occupent des affaires quotidiennes de Thay tandis que les zulkirs œuvrent et réfléchissent aux moyens qui pourraient leur permettre de parvenir à contrôler le monde.

D'anciennes rivalités divisent le pourvoir des zulkirs. C'est ainsi que certains d'entre eux désirent isoler leur nation de manière à protéger les connaissances magiques qui y ont été accumulées tandis que d'autres veulent s'étendre et conquérir les nations plus faibles. Actuellement, la faction dominante favorise le développement du commerce et c'est donc le mercantilisme qui dirige la politique nationale. Les magiciens de Thay sont dévorés par l'ambition de parvenir à prendre le contrôle du commerce de la Mer intérieure et des Contrées du Mitan Occidentales. La capacité des Magiciens Rouges à créer de grandes quantités d'objets magiques leur a offert le contrôle d'une forme de commerce particulièrement lucrative et susceptible de leur permettre d'influencer nombre de leurs interlocuteurs. Les enclaves thayenes existent dans des dizaines de cités autour de la Mer des étoiles déchues. Il s'agit de petites zones délimitées par de hauts et solides murs d'enceinte, au sein desquelles les magiciens sont à l'abri des lois judiciaires et commerciales locales. Ils y vendent leurs nombreux objets magiques.

Au regard de leurs différences de philosophie et de spécialisations magiques, les Magiciens Rouges peuvent être impliqués dans toutes sortes d'affaires, de la contrebande à l'esclavagisme (l'esclavagisme est déconseillé par les actuels zulkirs dans les régions où il est interdit par les lois locales. En effet, un tel commerce y est alors généralement suffisamment mal considéré pour avoir des répercussions négatives sur le reste des affaires commerciales). Un groupe habituel pouvant être rencontré par des aventuriers, sera composé d'un Magicien Rouge de niveau 7 ou plus, d'un ou deux magiciens subalternes, d'un prêtre de Kossuth et d'au moins cinq gardes du corps moyennement expérimentés. Il y a de bonnes chances pour que tous les membres du groupe soient équipés d'armes magiques et les jeteurs de sorts auront probablement des objets utiles dotés de nombreuses charges avec eux.

Chaque zulkir a ses propres objectifs, intérêts et manière d'agir.

Aznar Thrul (humain CM, Évo10/Mar10/Acm3) est le sauvage et cruel zulkir de l'école d'Évocation ainsi que le tharchion de Priador. Bien que Aznar Thrul déteste Szass Tam, le seigneur liche le contrôle grâce à quelques informations ou moyens secrets.

Druxus Rhym (humain NM, Tra10/Mar10/Acm4) est l'inflexible zulkir de l'école de la Transmutation. Il est le plus farouche partisan d'une politique commerciale agressive et conquérante plutôt que de l'isolement ou de l'agression militaire. Il utilise son pouvoir et son alliance avec Szass Tam pour pousser les autres zulkirs à soutenir ses objectifs pour Thay.

Lallara (humaine CM, Abj10/Mar10/Acm1) est la zulkir de l'école d'Abjuration. C'est une femme chaotique et imprévisible, une alliée peu sûre de Szass Tam et aussi une femme consumée par une passion pour les plaisirs décadents. Elle collectionne les objets magiques inhabituels et adore torturer des esclaves.

Lauzoril (humain NM, Enc10/Mar10/Acm2) est le séduisant zulkir de l'école d'Enchantement. Il est un adversaire intrigant et dangereux. Il s'oppose à Szass Tam et se trouve obligé d'accepter à contrecœur de ne pas envoyer les armées de Thay écraser les nations voisines.

Mythrellaa (humaine CM, Ill10/Mar7/Aom3) est la zulkir de l'école d'Illusion. C'est une femme solitaire qui socialise rarement avec ses pairs, préférant consacrer son temps à l'étude de la Toile d'Ombre.

Nevron (humain NM, Inv10/Mar10/Acm2/Épiq2) est le zulkir haineux, farouche et maléfique de l'école d'Invocation. Les autres zulkirs le soupçonnent de préparer une attaque surprise contre l'Aglarond. Dans ce cas, ils seront contraints de s'opposer à lui afin d'éviter les importantes pertes commerciales qu'un tel acte pourrait engendrer. Thay ne commerce pas directement avec l'Aglarond, mais elle entretien des relations commerciales avec de nombreuses nations qui lui sont alliées.

Szass Tam (humain liche NM, Nec 10/Mar 10/Acm2/Épiq7) est le sagace zulkir de l'école de Nécromancie. Pendant plus de deux cents ans, il a tenté d'unifier les zulkirs sous son commandement mais il a récemment perdu une partie de son prestige en ne parvenant pas à contrôler le pouvoir d'un démon emprisonné depuis des éons.

Yaphyll (humaine LM, Dev10/Mar5/Gas4) est la jeune zulkir de l'école de Divination. Elle est une fidèle de Druxus et Szass Tam. Elle utilise sa magie pour surveiller les autres zulkirs ainsi que ce qui se passe dans toutes les enclaves disséminées sur Faerûn.

Les enclaves thayenes

Les enclaves thayenes sont des entités marchandes et politiques indépendantes au cœur de zones urbaines dans des nations étrangères. C'est dans ces lieux que les non-Thayens interagissent paisiblement avec les Thayens. Il est possible d'y acheter des objets magiques et d'y conclure des accords avec les Magiciens Rouges qui contrôlent ces enclaves.

Une enclave est établie après de longues négociations entre les diplomates thayens et les autorités locales. Ces négociations prévoient un ensemble d'avantages pour les dirigeants locaux, notamment l'utilisation de magie pour rendre plus efficaces les gardes et miliciens locaux et l'accès facilité pour les dirigeants à des objets magiques plus rares. En fonction de la nature des autorités locales, les diplomates thayens offrent des présents ou des pots-de-vin afin de faciliter les négociations. Pour les nations bienveillantes ou pacifiques, les présents prennent généralement la forme d'objets utiles tels que des *potions de soins*, des *baguettes de vol*, des boucliers magiques... Pour des nations plus belliqueuses, les pots-de-vin prennent généralement la forme d'objets pouvant être utilisés à des fins illicites tels que des *potions d'invisibilité* ou des objets pouvant servir au combat tels que des armes magiques ou des *baguettes de boule de feu*. Une fois que les deux parties se sont mises d'accord sur la création d'une enclave, il leur faut ensuite discuter des conditions précises de l'implantation.

Les Thayens demandent aux gouvernements qui les accueillent d'accepter trois conditions (connues comme étant les trois lois de l'enclave) et ils refusent d'établir une enclave tant que les autorités locales ne les ont pas toutes acceptées. Les trois lois protègent les Thayens de ceux qui pourraient ne pas apprécier leur présence pour des raisons morales, culturelles ou religieuses. Si des abus à l'encontre des Thayens de l'enclave devaient avoir lieu par la suite, les Magiciens Rouges considéreraient alors que les autorités locales n'ont pas rempli leur part du contrat et qu'elles sont directement redevables à Thay et aux zulkirs.

La loi de l'artisanat : cette loi édicte ce que les Thayens pourront et ne pourront pas créer et vendre au commun des clients. Normalement, une enclave ne produit que des potions, des parchemins (sorts de niveau 4 maximum), des baguettes, des armures +1, des armes +1 et des objets merveilleux mineurs. Aucun de ces objets ne doit avoir une utilisation criminelle (comme une *potion d'invisibilité* ou une *baguette de charme-personne*) et ne doit être trop destructeur (comme une *baguette de boule de feu*). Les Thayens peuvent aussi être payés pour lancer des sorts. En règle générale, les Thayens ne créent jamais d'objets d'une valeur supérieure à 2 000 pièces d'or car de telles créations monopolisent des ressources limitées qui pourraient être utilisées pour produire des objets moins onéreux et plus faciles à vendre. Tous les objets produits dans une enclave doivent porter la marque des Magiciens Rouges ainsi que celle de la cité où se trouve l'enclave. Les Thayens refusent aussi de créer des objets trop dangereux (voir ci-dessus) car si quelqu'un était blessé par un tel objet, les Thayens de l'enclave pourraient ensuite être tenus pour responsables. Cette politique permet aussi d'éviter que des objets trop dangereux soient utilisés contre eux.

La loi de la souveraineté : l'enclave est traitée comme étant le territoire de Thay. En ce lieu, ce sont les lois thayenes qui s'appliquent. Les Magiciens Rouges sont responsables de l'ordre et de l'application de la loi au sein de l'enclave. La loi de la contrée d'accueil ne s'applique en aucune manière au sein de l'enclave. Les habitants de l'enclave ne sont toutefois pas à l'abri de toute poursuite judiciaire. Par exemple, les autorités locales peuvent demander que leur soit remis un homme qui en a tué un autre en ville avant de se réfugier dans l'enclave, les Thayens doivent alors se soumettre. L'esclavage est autorisé dans l'enclave, toutefois, si les lois locales l'interdisent, rares sont les Thayens qui testent les limites du pouvoir de l'enclave en y gardant des esclaves.

La loi du commerce : les Thayens vendent leurs produits et leurs services à 10% sous le cours officiel du marché. Leurs marchandises sont essentiellement des objets magiques, mais certaines enclaves font aussi le commerce de marchandises traditionnelles telles que des tapisseries ou des armes. Techniquement, la vente d'esclave est autorisée, mais si les lois locales l'interdisent, il est alors futile de pratiquer ce commerce qui n'a plus de valeur hors des murs d'enceinte de l'enclave. Au sein d'une enclave, les parchemins contenant des sorts de niveau 0 sont généralement vendus au coût de création si le client achète en même temps un nombre équivalent d'objets magiques classiques (y compris des potions et des parchemins contenant des sorts de niveau 1 ou plus). La loi du commerce stipule aussi qu'il est possible de payer les Thayens en esclaves et que ces derniers peuvent être transportés légalement sur les terres de la nation d'accueil jusqu'à Thay. La plupart des nations ayant interdit l'esclavage réclament toutefois que l'esclave soit volontaire (dans le cas où un homme se vend lui-même pour aider sa famille) ou qu'il soit un criminel condamné pour un crime grave (comme meurtre ou trahison). Il arrive d'ailleurs parfois que les gouvernements locaux échangent des criminels contres des marchandises thayenes.

En échange de ces conditions, les Thayens acceptent de reverser 1% des profits de l'enclave au gouvernement local. Le montant final est généralement maigre puisque les autorités locales n'ont pas le détail des échanges effectués au sein de l'enclave. Qui plus est, certaines enclaves utilisent une partie de cette somme pour corrompre les officiels et les miliciens locaux. La plupart des contrats conclus lors de la création des enclaves mentionnent aussi l'obligation pour les magiciens de l'enclave de servir par courte période dans l'armée du gouvernement local, ce qui lui donne ainsi accès à bien plus de jeteurs de sorts que d'ordinaire.

Depuis les premières créations d'enclaves, leur nombre ne cesse de croître rapidement. Au sein des terres entourant la Mer intérieure, presque toutes les métropoles importantes (90%), la plupart des cités (75%), nombre des grandes villes (50%), certaines villes importantes (30%) et quelques bourgs (10%) disposent d'une enclave. Certaines zones d'habitations de tailles réduites accueillent parfois un simple magicien de Thay. Habituellement, une enclave abrite un nombre de Thayens égal à 1% de la population totale de la ville d'accueil. Au moins la moitié de la population de l'enclave est composée de gardes, de serviteurs, d'artisans et d'assistants des Magiciens Rouges, le reste est composé de magiciens de divers niveaux (certains disposant de niveaux dans la classe de prestige de Magicien Rouge). Le magicien du plus haut niveau est le chef de l'enclave et il dispose toujours d'au moins un niveau dans la classe de prestige de Magicien Rouge.

Illustration de Sam Wood



Khalia

KHALIA

Humaine femelle Tra6/Mar4 ; FP 10 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 10d4+10 ; pv 35 ; Init -1 ; Vit 10m ; CA 9 (touché 9, pris au dépourvu 9) ; Att +4 corps à corps (en fonction du sort) ou +4 distance (en fonction du sort) ; Part talents de Magicien Rouge ; AL LN ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +15 ; For 8, Dex 8, Con 12, Int 17, Sag 15, Cha 14. Taille 1m75.

Compétences et Dons : Alchimie +9, Artisanat (taille du bois) +8, Concentration +11, Connaissance des sorts +15, Connaissances (histoire thayenne) +8, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (noblesse et royauté thayenne) +12, Diplomatie +8, Équitation (cheval) +3, Langage secret +7 ; Création de baguettes, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Tatouage de focus (transmutation), Volonté de fer.

Particularités : Talents de Magicien Rouge : spécialiste de la défense (transmutation) +2, puissance des sorts (transmutation) +2.

Sorts de magicien par jour : 5/6/6/5/4/3. DD de base = 13 + niveau du sort, 16 + niveau du sort pour ceux de l'école transmutation. Niveau de lanceur de sort : 10e.

Livre de sorts : 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance*, ouverture/fermeture*, prestidigitation, rayon de givre, réparation*, résistance, signature magique ;* 1er – *agrandissement*, arme magique*, armure de mage, compréhension des langages, corde animée*, endurance aux énergies destructrices, feuille morte*, identification, mains brûlantes*, pattes d'araignée*, protection contre le mal, repli expéditif*, dispersion** ; 2e – *cécité/surdité*, création de tatouage enchanté, déblocage*, détection de l'invisibilité, effroi, endurance*, flamme éternelle, flèche acide de Melf*, force de taureau*, grâce féline*, lévitation*, modification d'apparence*, nuée grouillante, poussière*

scintillante, protection contre les projectiles, splendeur de l'aigle, vent de murmures*, vision dans le noir** ; 3e – *affûtage*, analyse de portail, clairaudience/clairvoyance, coursier fantôme, dissipation de la magie, don des langues, flèches enflammées, immobilisation des morts-vivants, immobilisation des personnes, lenteur*, rapidité*, respiration aquatique*, vol** ; 4e – *enjambée du feu*, globe d'invulnérabilité partielle, métamorphose*, métamorphose provoquée*, peau de pierre, porte dimensionnelle*, refuge de Leomund, scrutation, terreur* ; 5e – *croissance animale*, fabrication*, façonnage de la pierre*, mur de pierre, œil indiscret, téléportation**.

* Ces sorts appartiennent à l'école de transmutation, la spécialité du personnage. Écoles interdites : Enchantement, Évocation, Illusion.

Possessions : baguette de vision dans le noir (3e niveau)**, *baguette de vol* (5e niveau)**, *masque enflammé de Khalia* (permet d'utiliser mains brûlantes au 5e niveau 1 fois/jour, endurance aux énergies destructrices (feu) au 5e niveau, l'utilisateur peut enflammer ou éteindre le masque à volonté), potions **(*pattes d'araignée, protection contre les projectiles, lévitation, grâce féline, rapidité*), *robe de Khalia* (agit comme une cape de résistance +2 et permet d'utiliser grâce féline au 3e niveau 1 fois/jour), *sac sans fond III*.

** Ces objets servent de présents pour les négociations de Khalia.

Khalia est une diplomate habile et prudente au service des Magiciens Rouges de Thay. Elle rend visite aux dirigeants et aux ministres des cités et des royaumes des Contrées du Mitan afin de les convaincre d'accepter l'implantation d'une enclave sur leurs terres. En plus des négociations passionnées au sujet des profits potentiels et de relations amicales qui pourraient en découler, elle offre des présents aux nobles et aux dirigeants auxquels elle rend visite – généralement sous la forme de petits objets magiques utiles pour améliorer le niveau de la garde personnelle de ces individus. Les Thayens ayant encore une réputation déplorable auprès de bon nombre de peuples, Khalia a parfois été contrainte de s'enfuir au triple galop lorsque les négociations commençaient à mal tourner (son familier, une chouette, a été abattu au cours d'un récent incident de ce type).

Elle préfère voyager en compagnie de gardes du corps thayens qu'elle recrute dans les enclaves où elle passe. Khalia a choisi de ne mémoriser que des sorts infligeant peu de dégâts de manière à ne pas entacher plus encore la réputation de son peuple si un conflit devait avoir lieu. Elle renouvelle son stock d'objets magiques dans les enclaves qu'elle visite, utilisant leurs ressources afin de faire fabriquer ce dont elle pourrait avoir besoin. Pour ses compatriotes dans les enclaves, elle ramène des nouvelles de l'extérieur, des lettres d'autres enclaves et elle leur offre la possibilité de voyager à ses côtés.

Khalia a des manières douces et préfère tout mettre en œuvre pour éviter les conflits. Cependant, elle réagira si elle est directement insultée. Si on lui en laisse le temps et un accès à une enclave, elle est susceptible de réunir d'importantes sommes ou de grandes quantités d'objets magiques. Elle n'est pas contre l'idée d'utiliser ces ressources pour employer des individus capables de l'aider à atteindre ses objectifs, elle pourra ainsi payer des aventuriers pour qu'ils la protègent ou corrompre un noble local de manière à ce qu'il lui facilite la tâche auprès d'autres personnalités. Extrêmement intelligente, elle sait qu'une lourde tâche l'attend si elle veut redorer le blason des Magiciens Rouges mais, quoi qu'il en soit, elle a décidé d'être le membre le plus calme et le plus raisonnable de sa caste que les non-Thayens puissent espérer rencontrer.

Les malaugrymms

Les malaugrymms, aussi connus sous le nom des maîtres de l'ombre, sont des métamorphes immortels venus du Plan de l'Ombre. En dépit de la similitude de leurs deux noms, ils n'ont aucun rapport avec les Maîtres de l'ombre de Telflamme, une guilde de voleurs intimement liée au culte de Mask. Les malaugrymms sont décrits dans *Les Monstres de Faerûn*.

Désireux d'envahir Faerûn, les malaugrymms sont gênés dans l'accomplissement de leur objectif par leur incapacité à maîtriser la magie interplanaire. De ce fait, ils sont bloqués dans le Château des ombres sur leur plan d'origine. Seuls les plus puissants jeteurs de sort de cette race sont capables d'utiliser les sorts qui leur permettent d'envoyer quelques-uns de leurs congénères semer le chaos dans le Plan Matériel.

Les malaugrymms peuvent parfaitement dupliquer la forme de n'importe quelle créature qu'ils ont vue, qu'elle soit humanoïde ou pas. La seule manière non magique de parvenir à les reconnaître est de parvenir à repérer la discrète lueur dorée qui brille toujours au fond de leurs yeux (jet de Détection DD 20). Théoriquement immortelles, ces créatures peuvent toutefois être tuées par des armes (et elles sont vulnérables à l'argent) et elles semblent tout de même subir quelques effets débilitants dus à un âge avancé. C'est probablement pour cette raison que le chef de cette race, le Maître de l'Ombre, est régulièrement dépossédé de sa souveraineté par un malaugrym plus jeune et plus fort. Leur nombre total n'excède pas une centaine et, comme il leur est impossible de se reproduire entre eux, ils sont contraints de s'accoupler avec des humains avant de voler la progéniture issue de cette union.

Les malaugrymms sont obsédés par la magie et ils passent l'essentiel de leur temps sur Facrûn à la recherche d'objets magiques puissants et de connaissances magiques. Dans le passé, ils ont livré une guerre secrète contre les Ménestrels, tenté d'acquérir le secret du magefeu de Shandril Shessair, fait entrer nombre des leurs en Faerûn lors du Temps des Troubles et tenté d'éliminer Khelben Arunsun et Laeral Maindargent d'Eauprofonde. Nul ne sait si certains d'entre eux ont appris à utiliser la Toile d'Ombre ou s'ils ont conclu des accords avec les Nétherisses de la cité de Pénombre.

Les malaugrymms sont des êtres farouchement indépendants qui ne travaillent ensemble que sous les ordres directs du Maître des ombres. Lorsqu'ils sont laissés libres d'agir à leur guise, ils errent alors en Facrûn afin de « jouer » avec les humains, d'acquérir des objets magiques et des sorts ou simplement pour se laisser aller à satisfaire leur nature profondément hédoniste. Cruels et malfaisants, ils ne sont absolument pas dérangés par l'idée de se lier d'amitié avec quelqu'un afin d'atteindre le but qu'ils se sont fixé. Une fois leur objectif atteint, ils n'hésiteront pas à trahir et à éliminer cet « ami » si l'idée leur plaît ou si cela peut servir leurs objectifs. Bien que les véritables alliés mortels de malaugrymms soient particulièrement rares, ceux qui existent disposent généralement de sorts et d'objets magiques particulièrement puissants.

Les Ménestrels



Les Ménestrels croient au pouvoir de chaque individu, à l'équilibre entre la nature et la civilisation et au bien qui réside dans le cœur de l'humanité et de ses alliés. Ils protègent les récits du passé de manière à ce que tous puissent en tirer des leçons leur permettant d'affronter le présent. Des individus puissants tels qu'Elminster, Alustriel Maindargent, Colombe Fauconnier et Oragie Maindargent soutiennent les Ménestrels.

Les Ménestrels opèrent généralement en secret, seuls ou en petits groupes, arpentant le Nord ou les Contrées du Mitan Occidentales. Nombre de Ménestrels sont des elfes, des rôdeurs ou des bardes. Bien qu'ils ne disposent pas d'un véritable quartier général, les Ménestrels sont relativement nombreux à Berdusk (dans le Manoir du crépuscule, un important bâtiment associé au temple de Déneïr) et à Valombre (où ils sont souvent hébergés par Elminster ou d'autres puissants alliés).

Les Ménestrels œuvrent contre les organisations malfaisantes telles que le Culte du Dragon, le Trône de Fer, les Magiciens Rouges, le Zhentarim et la nouvelle Église de Baine. Les Ménestrels qui sont identifiés par leurs adversaires courent le risque de se voir torturer à mort. Il est donc essentiel pour eux de parvenir à protéger leur identité de tous ceux qui seraient susceptibles de trahir leur allégeance. En dépit de ces dangers, les Ménestrels sont des individus braves qui affrontent de terribles périls simplement armés de leur cœur et de leurs mains.

Les Ménestrels ne disposent pas d'un équipement standard, toutefois la plupart sont habitués à utiliser des objets magiques et les membres les plus puissants de l'organisation en possèdent généralement un très grand nombre. Un Ménestrel peut très bien être un guerrier elfe en harnois de mithral ou un simple rôdeur sans le sou vêtu d'une vieille armure de cuir. Les Ménestrels répandent la connaissance, aident les gens du peuple à résoudre leurs problèmes quotidiens, s'opposent aux manigances des individus malfaisants et manipulent les affaires des races civilisées de manière à protéger leur idée de l'équilibre des

pouvoirs. En plus des membres actifs de l'organisation, les Ménestrels sont aidés dans leurs tâches par de nombreux individus qui leur servent d'espions, qui les hébergent en période troublée, qui surveillent leurs ennemis ou qui leur rapportent les faits étranges dont ils peuvent avoir connaissance.

Secrètement, il n'est pas rare que les Ménestrels aident les aventuriers et tous les autres groupes qui défendent la cause du bien. Cette aide peut prendre la forme d'un passant qui va indiquer une auberge amicale et sûre dans une ville hostile, d'un prêtre errant qui apparaîtra au moment où le groupe en a le plus besoin ou d'une attaque surprise contre un adversaire commun.

Les Ménestrels de haut rang sont appelés les Grands Ménestrels et ils sont responsables de la mise en œuvre et de la conception de la plupart des objectifs principaux du groupe. Les Grands Ménestrels sont élus à cette position par les autres Grands Ménestrels. Pour accéder à cette fonction il faut avoir fait preuve de son expérience, de services exceptionnels pour le compte de l'organisation et d'une grande discrétion dans la réalisation des objectifs du groupe. Certains Grands Ménestrels gagnent les faveurs des divinités qui soutiennent les efforts de cette organisation. Il est ainsi possible pour certains d'entre eux de disposer d'un statut et de pouvoirs proches de ceux d'un Élu d'une divinité (les Élus sont des individus spécialement choisis par les divinités pour les servir en accomplissant des tâches particulièrement dangereuses. Ils se voient donc conférer d'importants pouvoirs en retour).

Illustration de Sam Wood



Khelben "Bâton noir" Arunsun

KHELBEN « BÂTON NOIR » ARUNSUN

Humain mâle (élu de Mystra) Mag 20 / Acm 3 / Épiq 4 ; FP 31 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 20d4+160 ; pv 210 ; Init +3 ; Vit 10m ; CA 26 (touché 18, pris au dépourvu 23) ; Att +15/+10 corps à corps (1d6+5, *le bâton noir*) ou +13/+8 distance (en fonction du sort) ; Part Archimage de magie profane, immunités d'élu, capacités magiques d'élu, détection de la magie, Constitution améliorée, Sagesse améliorée, avantages des niveaux épiques, feu d'argent ; AL LN ; JS Vig +16, Réf +11, Vol +21 ; For 14, Dex 16, Con 26, Int 22, Sag 20, Cha 15. Taille 1m80

Compétences et Dons : Alchimie +26, Artisanat (peinture) +11, Bluff +4, Concentration +32, Connaissance des sorts +34, Connaissances (histoire d'Eauprofonde) +11, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (personnalités d'Eauprofonde) +16, Connaissances (les plans) +16, Connaissances (religion) +11, Détection +7, Diplomatie +4, Équitation (cheval) +4, Fouille +10, Intimidation +7, Psychologie +9, Renseignements +4, Représentation (comédie) +4, Scrutation +25, Sens de la nature +8 ; Arme de prédilection (bâton), Artiste (peintre), Création d'anneaux magiques, Création de bâtons, Création d'objets merveilleux, École renforcée (évocation), École renforcée (transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Incantation statique, Maîtrise des sorts (*bâton noir, éclair multiple, vol, projectile magique, téléportation sans erreur*), Talent (Connaissance des sorts), Volonté de fer.

Particularités : Archimage de magie profane : portée profane, maîtrise des contre-sorts, maîtrise des éléments. Immunités d'Élu : Khelben n'est pas affecté par les attaques qui dupliquent les effets suivants : *absorption d'énergie, cage de force, cécité, cercle de mort, danse irrésistible d'Otto, désintégration, éclair, possession, tempête de grêle.* Capacités magiques d'Élu (toutes 1 fois/jour) : *crocs d'Alustriel* (l'individu qui subit ce sort voit sa prochaine arme de jet revenir à lui comme si elle en avait naturellement la capacité), *araignée cérébrale* (permet de lire et d'aller chercher des informations dans l'esprit de huit personnes), *carte de Muirara* (fait apparaître une carte mentale sur laquelle sont indiquées les positions du lanceur du sort, celles d'un autre individu de son choix et deux emplacements qu'il aura préalablement choisis), *déliquescence squelettique de la Simbule* (transforme les os de la cible en gelée et la cible en une créature de type vase ou limon), *état gazeux, gantelet* (fait apparaître sur une main, un gantelet de force qui donne une

La signification de la broche

Certains membres de l'organisation des Ménestrels peuvent être identifiés par une broche magique en argent représentant un croissant de lune et une harpe. En dehors de ce symbole caractéristique, les Ménestrels peuvent occuper n'importe quelle fonction dans la société. Ils forment un groupe peu hiérarchisé et secret au sein duquel se trouvent de nombreux loups solitaires. La plupart des Ménestrels œuvrent en solitaire sans jamais participer à des opérations communes avec des compagnons de l'organisation. Elminster (l'un des fondateurs des Ménestrels) a dit un jour de cette organisation qu'il était possible de la distinguer de toutes les autres organisations secrètes par le fait qu'elle était la seule à « se préoccuper de tous les effets de ses actions sur l'ensemble des populations de Faerûn ». De fait, les Ménestrels vétérans tendent à être des individus prudents et réfléchis alors que les plus jeunes membres désirent souvent changer le monde immédiatement.

Nombreux sont ceux qui les surnomment « les manipulateurs de Faerûn » et il faut bien admettre que ce titre est justifié. Tous les Ménestrels œuvrent dans le sens de ce qu'ils estiment être le bien (toutefois, entre eux, il est rare que tous parviennent à se mettre d'accord sur une idée commune du bien). Ils emploient souvent des méthodes telles que la manipulation, la tromperie et les actions discrètes plutôt que la confrontation ouverte.

Le code de conduite des Ménestrels est très simple à exprimer mais délicat à suivre : œuvrer contre le mal et la vilenie, libérer le peuple de la peur et de la tyrannie, aider la loi et l'ordre à maintenir la paix partout où la loi et l'ordre sont justes et appliqués humainement, empêcher les déséquilibres trop importants de répartition du pouvoir, des richesses et des opportunités.

En suivant ces objectifs, les Ménestrels doivent faire tout ce qu'ils estiment nécessaire sans se préoccuper de leur fierté ou de leur confort personnel. Ils organisent leur propre police interne (les traîtres doivent périr) et ils sont libres de refuser de s'associer et d'être en désaccord avec d'autres Ménestrels. Ils doivent cependant aider les autres Ménestrels s'ils le peuvent sans la moindre hésitation et sans espoir de rémunération. Les Ménestrels ont enfin pour mission d'archiver le passé et d'accumuler toutes les connaissances écrites afin qu'elles puissent être accessibles à tous.

Certains membres de cette organisation préfèrent agir en groupes structurés et suivre des plans définis à l'avance. La principale faction fonctionnant ainsi dépend directement du Manoir du crépuscule à Berdusk. Elle est dirigée par dame Cylyria, une barde demi-elfe. D'autres Ménestrels préfèrent se contenter de subtilement manipuler les événements en restant dans l'ombre. Ils sont des adeptes de manœuvres politiques discrètes et efficaces. Khelben « Bâton noir » Arunsun est le plus digne et le plus puissant représentant de ces Ménestrels. Ses fidèles entrent d'ailleurs souvent en conflit avec les autres Ménestrels sur la question de savoir quelle peut être la meilleure manière d'agir (de fait, le groupe de fidèles à Khelben, « les Étoiles de lune, » est entré en conflit avec les fidèles de dame Cylyria. Ces deux groupes ne se considèrent plus comme faisant partie de la même organisation). Un troisième groupe de Ménestrels est formé par des aventuriers indépendants qui agissent comme des agents secrets. Ces Ménestrels sont menés par Oragie Maindargent aidé de Colombe Fauconnier et Elminster à Valombre.

Dans les terres de la Côte des épées septentrionale, en Cormyr et dans les Vaux, la plupart des gens considèrent les Ménestrels comme des héros. En Amn, en Téthyr et en Calimshan, ils sont considérés comme ne valant pas mieux que le Zhentarim ou tout autre sinistre cabale.

réduction de dommages de 30/- à cette main et qui empêche tout contact direct avec elle, il empêche aussi d'utiliser cette main pour lancer des sorts), *renvoi de sorts mineur* (comme le sort renvoi de sorts mais il n'affecte qu'1d4 niveau de sorts et il ne peut pas les affecter partiellement), *sphère merveilleuse* (variante de globe d'invulnérabilité qui permet au lanceur de sort de choisir quels sorts peuvent passer la barrière magique), *transcurateur de la Simbule* (transforme des sorts préparés en points de vie à raison de 2pv par niveau de sort), *zone d'antimagie*. Détection de la magie (Su) : ligne de vue. Constitution améliorée : les Élus de Mystra ajoutent +10 à leur Constitution. Sagesse améliorée : Khelben a utilisé des sorts de souhait pour augmenter sa Sagesse, qui bénéficie donc d'un bonus inhérent de +4 (intégré dans la valeur présentée). Bénéfices des niveaux épiques : Niveau de sorts bonus x 4 (inclus dans la liste ci-dessous), trois niveaux d'archimage (inclus dans le niveau présenté ci-dessus), feu d'argent (su) : reportez-vous au chapitre 2 pour plus de précisions.

Sorts de magiciens chaque jour : 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1/1/1/1 ; DD de base = 16 + niveau du sort, 18 + niveau du sort pour ceux des écoles d'évocation ou de transmutation. Niveau de lanceur de sort : 23e.

Livre de sorts : Khelben a mis un point d'honneur à connaître des centaines de sorts utiles, ainsi que quelques sorts que les magiciens moins doués considèrent comme inutiles ou trop étranges. Il connaît la presque totalité des sorts accessibles aux magiciens/ensorceleurs présentés dans le *Manuel des Joueurs* et dans le présent ouvrage.

Possessions : anneau de protection +3, le bâton noir (un *bâton de surpuissance* enchanté d'un sort de bâton noir permanent qui lui permet de *dissiper la magie* au toucher comme un lanceur de sort du 8e niveau, de canaliser divers sorts affectant l'esprit et qui peut faire perdre un sort préparé ou utiliser un emplacement de sort à un lanceur de sort qu'il touche), *bracelet d'armure +8*. En tant que mage particulièrement puissant, Khelben a accès à d'incroyables ressources et il lui est possible d'acquérir ou de fabriquer tout objet magique (non-artefact) dont il pourrait avoir besoin.

Élu de Mystra, sombre et inflexible protecteur de la loi et de l'ordre, Khelben Arunsun (aussi appelé « Bâton noir » en raison de son arme de prédilection et de ses nombreux sorts qui font apparaître un tel objet) est le Seigneur mage d'Eauprofonde et l'époux de Laeral Maindargent, membre des Sept Sœurs. Rares sont ceux qui connaissent l'histoire de la jeunesse du mage dans la cité de Myth Drannor et plus rares encore sont ceux qui connaissent son âge véritable – mais nombreux sont ceux qui ont appris à le craindre.

Khelben est vêtu de robes noires sans signe particulier et il n'apparaît jamais en public sans son bâton noir. Il a une attitude digne et imposante. Il préfère intimider ou effrayer les gens qu'il rencontre plutôt que de laisser percevoir son étonnant sens de l'humour ou l'étendue de sa vive intelligence. Les observateurs les plus fins disent qu'ils voient en lui un vieil homme consumé par la culpabilité – mais nul ne sait quelle pourrait être la véritable nature de son fardeau.

Au cours de sa poursuite de la loi et de l'ordre, Khelben a trouvé des alliés (comme l'Alliance des seigneurs) et en a abandonné certains (comme les Ménestrels) lorsqu'ils ne lui paraissaient plus être parfaitement en accord avec ses objectifs. Il a récemment renouvelé son adhésion aux Seigneurs d'Eauprofonde et fait savoir qu'il quittait les Ménestrels à la suite de désaccords concernant leur manière d'agir. Depuis, il a constitué son propre groupe de fidèles essentiellement composé d'anciens Ménestrels, ils sont connus sous le nom des Étoiles de lune.

Khelben agit comme un maître sage et sévère qui manipule ses agents et les aventuriers en ne leur confiant que peu d'informations à la fois (sur la base de : « uniquement ce que vous avez absolument besoin de savoir »). Selon ses propres mots, « un secret n'est plus un secret si vous en parlez à tout le monde ».

Sa bien-aimée, Laeral, est probablement la seule personne de Faerûn à être au courrant de ses plans. Elle est son équivalent autant en terme d'intelligence que de puissance et leur union consacrée par le plus pur des amours a créé l'une des plus formidables alliances magiques de l'histoire récente de Faerûn.

Les reflets

Il y a bien longtemps de cela, lors de la chute de l'ancien empire de Nétheril une des cités volantes parvint à échapper à la destruction finale en passant complètement dans le Plan de l'Ombre. À l'abri de tout prédateur extérieur et du désastre qui venait de frapper le reste de l'empire, les habitants de la cité purent poursuivre leurs études et leurs expérimentations sur la nature de l'Ombre. Après des générations passées au sein de ce plan, les dirigeants de la cité finirent par être totalement imprégnés de la ténébreuse énergie de cet endroit. Ils en obtinrent d'étranges et remarquables capacités.

De retour en Faerûn, en 1372 CV, la population de la cité connue sous le nom de Pénombre, partit explorer le monde et fortifia ses défenses afin de se protéger de ses anciens et nouveaux ennemis, notamment les phaerimms. Les reflets considèrent l'Anauroch comme leur territoire légitime et, une fois qu'ils auront établi les frontières de leur royaume, il est probable qu'ils chercheront à l'étendre. Armés de la puissance magique de l'ancien empire de Nétheril et des étranges pouvoirs de l'ombre, les reflets représentent une menace sérieuse pour la sécurité de toutes les races de Faerûn.

Le véritable objectif des reflets n'est pas connu. Il est possible d'en rencontrer dans n'importe quelle partie du monde alors qu'ils récoltent des informations, sèment le trouble et la rébellion, défient l'autorité ou pillent d'anciennes caches d'objets magiques nétherisses. Ne serait-ce que pour acquérir de plus amples informations sur le monde que leurs ancêtres ont fui il y a deux milles ans de cela, il est possible que les reflets tentent de s'allier avec des magocraties (comme Thay ou Halruaa), avec des groupes liés à l'Ombre (comme les Maîtres de l'ombre de Telflamme ou l'Église de Shar) ou avec des groupes puissants aux objectifs plus troubles tels que le Zhentarim.

Pour avoir vécu dans une société magique durant des générations, les reflets sont parfaitement à l'aise en présence de magie, et la plupart disposent de quelques capacités à la manipuler. En raison de leur isolement et de leur nature particulièrement distante, les manières et l'équipement des reflets peuvent paraître exotiques et archaïques. Dirigées par de puissants magiciens et ensorceleurs, les reflets ont accès à des quantités illimitées de potions, de parchemins et d'objets magiques mineurs (pour voir deux personnalités représentatives de ce peuple, reportez-vous à Hadrhune au chapitre 4 et à Leevoth au chapitre 9).

Les sept sœurs

Des siècles durant, sept femmes au grand cœur, à la beauté éblouissante et d'une puissance terrifiante ont combattu l'injustice et la tyrannie à travers tout Faerûn. Les Sept Sœurs sont des figures légendaires dont les exploits sont chantés par les bardes de toutes les nations. Elles ne forment pas véritablement une organisation, elles n'agissent pas de manière secrète et elles ne partagent même pas toutes le même objectif – mais leurs actions et leur simple existence ont changé Faerûn plus que n'importe quelle cabale de mages ou n'importe quel culte de déments.

Rares sont ceux qui connaissent l'origine de leur histoire. Les Sept Sœurs sont les filles d'un rôdeur nommé Dornal Maindargent et de son épouse Elué, la Dame de la porte, une puissante ensorceleuse. Elles vinrent au monde entre 761 et 767 CV. Ce que Dornal ne savait pas, c'est qu'à cette époque Elué abritait Mystra, la déesse de la magie dans son corps. De ce fait, les enfants du couple furent tout autant ceux de Mystra. Elué périt en 767 CV, consumée par la puissance divine qu'elle avait hébergée et Dornal abandonna sa famille, dévoré par la tristesse et la douleur. Les jeunes sœurs furent alors confiées à des familles éparpillées dans Faerûn.

Syluné (humaine Ménestrel spectral NB, Mag20/Ens2/Gue2), la plus vieille des Sept Sœurs, est morte désormais, tuée en défendant Valombre des attaques d'un dragon rouge. Elle était connue sous le nom de Sorcière de Valombre et elle existe désormais sous la forme d'un puissant fantôme bienveillant qui continue à veiller sur les terres et le peuple qu'elle aimait tant de son vivant.

Alustriel, la deuxième sœur, est la Dame de Lunargent. Elle a voué sa vie à bâtir un puissant royaume de paix et de connaissance dans les Marches d'argent du Nord (reportez-vous à la description d'Alustriel plus tôt dans ce chapitre).

Colombe Fauconnier (humaine CB, Rôd14/Ens9/Rou4/Écm1) se distingue de ses autres sœurs dans le sens où ses talents magiques sont surpassés par sa maîtrise des armes. Elle a acquis une grande renommée en tant que chevalier de Myth Drannor et elle a épousé Florin Fauconnier qui fait partie du même ordre.

Oragie Maindargent, la fameuse Ménestrel chevalier et barde de Valombre, est une des dirigeantes des Ménestrels depuis de nombreuses années (reportez-vous à sa description du chapitre 4).

Laeral Maindargent (humaine CB, Mag 19/Ens4/Rôd7) est connue comme la dame mage d'Eauprofonde. Aux côtés de son époux, Khelben « Bâton noir » Arunsun, elle dirige les Étoiles de lune, un groupe de Ménestrels dissidents qui cherche à modifier la destinée des cités et des royaumes du Nord.

La Simbule (dont le nom de naissance, Alassra, n'est connu que de ses plus proches alliés) dirige l'Aglarond en tant que Reine-Sorcière. Elle est la plus puissante utilisatrice de magie profane dans tout Faerûn, une ensorceleuse d'une force telle qu'à elle seule et pendant des générations, elle est parvenue à protéger son royaume des agressions des Magiciens Rouges de Thay (reportez-vous à sa description du chapitre 4).

La plus jeune des Sept Sœurs n'apparaît que dans quelques légendes. Qilué Veladorn (femelle drow CB, Prê16/Dis3) est une puissante prêtresse de la déesse drow Eilistraée (les circonstances de sa naissance sont exceptionnelles, c'est bien le moins que l'on puisse dire).

Les Sept Sœurs sont des Élus de Mystra, des mortelles insensibles aux effets du temps, des femmes qui, selon la volonté de Mystra, détiennent une partie de la puissance de la Toile. Elles servent Mystra en tant qu'agents dans le monde des mortels et elles aident le peuple à se défendre contre ceux qui voudraient l'asservir ou le blesser.

La rune des Élus

Sept étoiles brûlant dans le ciel au-dessus de moi.
Sept sont celles qui veillent et me servent de toit.
Sept sont les sourires qu'elles m'envoient.
Sept sont les problèmes qu'elles règlent par la foi.

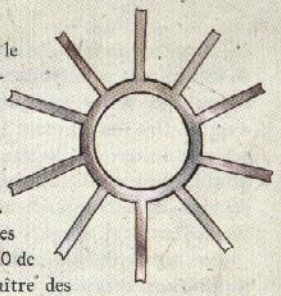
Illustration de Sam Wood

La guilde de Xanathar

La guilde de Xanathar est un groupe de voleurs et d'assassins qui opère depuis les entrailles d'Eauprofonde. Depuis son quartier général de Port-crâne, la guilde de Xanathar a accès à de nombreux portails, dont les principaux mènent à une allée d'Eauprofonde, à une formation rocheuse proche de Portcalim et à un petit entrepôt contrôlé par la guilde de Port-Ponant.

La guilde est dirigée par un ancien tyrannœil appelé le Xanathar. Il s'agit de la deuxième créature de ce type, tout au moins, à prétendre à ce titre depuis qu'elle a vaincu son prédécesseur. Rares sont ceux qui, en dehors du cercle des maîtres, connaissent la véritable nature du Xanathar. Il reste discret et caché, protégé par des tyrannœils morts-vivants. Sous le Xanathar se trouvent onze maîtres, chacun d'entre eux supervisant un aspect du travail de la guilde : assassinat, chantage, usure, action en force, extorsion, renseignement, défense magique, mercenariat, esclavagisme, contrebande, vol. En dépit de cette apparente diversité, l'essentiel du travail de la guilde se concentre sur l'esclavagisme et le vol.

Les membres de la guilde sont particulièrement bien entraînés et compétents dans les domaines de la discrétion, de la tactique et de la dissimulation. Ils disposent d'excellentes armes et armures et, ceux d'entre eux qui ont besoin d'utiliser fréquemment les *portails* pour les besoins de leur travail, sont généralement des jeteurs de sorts multiclassés ou des individus entraînés à des pratiques magiques rudimentaires. Les troupes d'élite qui travaillent pour les esclavagistes (connues sous le nom des Mains de l'œil) sont composées d'individus tous au moins du niveau 4.



Avacreene (humaine LM, Mag11) est la première de la Main et la maîtresse de magie. Il s'agit d'une femme belle et cruelle qui travaille pour Xanathar depuis des années. Elle parle pour le tyrannœil dans la plupart des situations. Colstan Rhuul (humain LM, Prê10 de Baine) est le second de la Main et le maître des assassins. Il s'agit d'un homme patient et calculateur. Il dirige personnellement une équipe d'assassins d'élite en plus de s'occuper de l'administration de sa branche de la guilde. Ahmaergo (mâle nain LM, Gue9) est le troisième de la Main et le maître des esclaves. Connu sous le surnom de « nain cornu » en raison de l'apparence de son armure à plaques magique capable de renvoyer les sorts, il envisage de faire sécession et de fonder une autre guilde en compagnie de ses fidèles.

Esclavagiste Xanathar typique : Humain Rou 3 / Gue 2 ; FP 5 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 3d6+3 plus 2d10+2 ; pv 27 ; Init +7 ; Vit 10m ; CA 17 (touché 13, pris au dépourvu 14) ; Att +6 corps à corps (1d6+3/19-20, épée courte +1) et +6 corps à corps (1d6+1/19-20, *épée courte* de qualité supérieure) ou +7 distance (1d8/19-20 arbalète légère) ; AS Attaque sournoise +2d6 ; Part esquive totale, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +1 ; For 14, Dex 16, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et Dons : Acrobaties +7, Bluff +3, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +9, Équilibre +5, Escalade +10, Estimation +3, Évasion +5, Fouille +5, Intimidation +5, Maîtrise des cordes +7, Natation +4, Perception auditive +6, Saut +8 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (épée courte), Combat à deux mains, Science de l'initiative, Style de combat à deux épées.

Possessions : arbalète légère, *armure de cuir cloutée +1*, 20 carreaux, *épée courte +1*, épée courte de qualité supérieure, *potion de soin modéré* (3e), *potion d'invisibilité*.



Le Xanathar

Le Zhentarim

Le Zhentarim est aussi connu sous le nom du réseau noir. Il s'agit d'une organisation malfaisante dont l'objectif ultime est de dominer les terres s'étendant de la Mer de lune jusqu'à la Côte des épées septentrionale. Initialement, le Zhentarim était une société secrète. Depuis des années les Zhents opèrent ouvertement dans la région de la Mer de lune et tout particulièrement autour de leur plus grande base d'opération, Château-Zhentil. Les populations qui vivent près de la forteresse du Zhentarim ont pris l'habitude de voir passer des caravanes marquées du sinistre symbole de l'organisation. Elles craignent toutefois le jour où elles verront des armées marcher sous la même bannière.

Bien que nombre des membres du Zhentarim ne soient rien d'autre que des marchands opportunistes et sans scrupules, un certain nombre d'entre eux n'hésite toutefois pas à avoir recours à des pratiques illégales telles que l'attaque de caravanes rivales, l'extorsion de nourriture dans les petits villages ou l'usage de pratiques criminelles plus graves telles que le meurtre et l'incendie volontaire. Le Zhentarim finance des groupes de brigands qui attaquent les caravanes et les villes, il engage aussi des magiciens qui peuvent faire apparaître des monstres qui sont ensuite laissés libres de semer le chaos. Récemment, cette



organisation a commencé à envoyer certains de ses membres vétérans dans des nations frontalières telles que les Marches d'argent. Une fois sur place, ces agents achètent des terres et deviennent de paisibles fermiers, dans l'attente du jour où le Zhentarim aura besoin d'eux.

Les agents du Zhentarim sont particulièrement bien équipés en objets ordinaires et magiques. Les objets de qualité supérieure sont communs et les agents qui n'utilisent pas la magie disposent généralement d'une ou plusieurs potions en permanence. Les jeteurs de sorts qui sont bien considérés par les autorités du réseau noir se voient immédiatement pourvus d'un parchemin sur lequel se trouvent deux sorts du prochain niveau de sort qu'ils pourront utiliser quand ils gagneront un niveau (la plupart des magiciens les copient généralement aussitôt dans leur livre de sorts).

La peur de cette organisation s'est répandue dans les Contrées du Mitan depuis la Mer de lune jusqu'à la Côte des épées. Tout le monde « connaît » la sombre réputation de cette cabale malfaisante, de ce groupe de meurtriers et d'espions dotés d'innombrables espions, d'informateurs, d'armées et de mages se déplaçant sur des montures volantes. Les gens ne peuvent que craindre les buts ultimes et inavoués de cette sinistre organisation.

Les populations du Bief du dragon en savent plus sur le véritable Zhentarim. Ils pourront vous apprendre comment il est apparu au grand jour. Ils vous parleront de la manière dont le Zhentarim a pris le contrôle de la Citadelle du corbeau anciennement contrôlée par les cités de la Mer de lune. Ils vous expliqueront comment cette forteresse est devenue Château-Zhentil. Ils vous conteront les récits de la conquête de Valtesh, Voonlar et Yûlash et comment le Zhentarim a échoué aux portes de Valombre, Valdague et Valbrume. Les Zhents disposent d'armées entières cachées dans leur citadelle. Ils contrôlent aussi une terrible forteresse, Sombrefort, cachée au cœur des Contrées du Mitan Occidentales. L'or et la sorcellerie des Zhents contrôlent des affaires à l'ouest de l'Anauroch (au moins avant l'arrivée des reflets) jusqu'aux vallées des Pics gris, à l'est jusqu'aux murs de Mulmastre, au nord en passant par la Chevauchée et les Terres gelées jusqu'au Grand glacier et au sud en passant par les Vaux les plus faibles.

Les Zhents sont des soldats (depuis les guerriers vétérans en armure à plaques noires jusqu'aux mercenaires maraudeurs orques) commandés par des magiciens agressifs plus ambitieux que réellement puissants. Ces magiciens sont à leur tour soumis à l'autorité de quelques mages véritablement puissants commandés par l'habile seigneur Manshoon. Depuis Sombrefort, le Zhentarim est actuellement occupé à s'enrichir et à contrôler les villes, villages et royaumes situés tout au long de la route commerciale qui relie la Mer de lune à la Côte des épées (en particulier la région d'Eauprofonde). Il organise la contrebande d'esclaves, de poisons et d'autres biens illégaux.

Le Zhentarim dispose d'espions en tous lieux. Parmi ces espions on compte un chevalier malfaisant et perverti connu sous le nom du Pereghost ainsi que Dame Scyllua Sombrespoir, la charismatique championne de Château-Zhentil (Scyllua administre les défenses et les affaires quotidiennes du château). N'importe qui peut devenir un Zhent. La variété des origines des membres de cette organisation se ressent aussi dans les multiples objectifs de chacun. Certains Zhents cherchent ainsi à accaparer toute la magie qu'ils peuvent trouver (objets, connaissances, lieux, etc.) alors que d'autres ne cherchent qu'à prendre le contrôle de toutes les villes situées entre Shou Lung et Éternelle-rencontre.

Nul ne sait quelle est la part de vérité dans tout ce que vous venez de découvrir, quelle est la part de supercherie et quelle est la part d'exagération. Le Zhentarim reste un sujet de conversation essentiel dans toutes les Contrées du Mitan. Un sujet de conversation que l'on n'aborde qu'à voix basse, bien évidemment.

Espion du Zhentarim : Humain Rou2/Ens7 ; FP 9 ; humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 2d6+4 plus 7d4+14 ; pv 45 ; Init +6 ; Vit 20m ; CA 18 (touché 13, pris au dépourvu 16) ; Att +4 corps à corps (1d6-1/18-20, rapière de qualité supérieure) ou +7 distance (1d8/19-20 arbalète légère de qualité supérieure) ; AS Attaque sournoise +1d6 ; Part esquive totale ; AL LM ; JS Vig +7, Réf +8, Vol +8 ; For 8, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 16.

Compétences et Dons : Alchimie +8, Bluff +6, Concentration +9, Connaissance des sorts +8, Contrefaçon +6, Déguisement +8, Déplacement silencieux +7, Détection +4, Diplomatie +8, Discrétion +7, Évasion +7, Intimidation +6, Langage secret +5, Lecture sur les lèvres +5, Perception auditive +2, Renseignements +8, Saut +9, Scrutation +8 ; Augmentation d'intensité, École renforcée (Illusion), Préparation de potions, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Particularités : Familier (rat) – Int 9, armure naturelle +4, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type, vigilance (inclus dans la valeur ci-dessus).

Sorts préparés : 6/7/7/5 ; DD de base = 13 + niveau du sort ; Échec des sorts profanes : 10% ; 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, son imaginaire** ; 1er – *bouclier, changement d'apparence*, charme-personne, couleurs dansantes*, image silencieuse** ; 2e – *nuée de boules de neige de Snilloc*, détection faussée*, invisibilité** ; 3e – *éclair, image accomplie**.

* En raison du don École renforcée (Illusion), le DD de base de ces sorts est de 15 + niveau du sort.

Possessions : anneau de protection +1, arbalète de qualité supérieure, *baguette de projectile magique* (3e niveau, 25 charges), *bottes de sept lieues, broche de défense, cape de résistance +1, chemise de maille +1,* 20 carreaux, *parchemins profanes de flou, dissipation de la magie, repli expéditif, boule de feu et lévitation,* rapière de qualité supérieure.

Manshoon et Fzoul

Le réseau noir fut fondé il y a près de cent ans de cela par un sombre et puissant seigneur de Château-Zhentil, le magicien Manshoon. Par la ruse, le meurtre, l'intrigue et sa puissance magique sans cesse croissante, Manshoon parvint à créer une cabale de magiciens (ils se nommèrent eux-mêmes les capes noires), de tyrannœils, de riches marchands de la Mer de lune et de serviteurs de temples malfaisants (essentiellement Baine), tous partageant les mêmes objectifs.

Bien que Château-Zhentil fut théoriquement sous le contrôle d'un conseil de seigneurs, le véritable pouvoir dans la cité était entre les mains de Manshoon, le maître absolu du Zhentarim. Par le biais d'un petit nombre de lieutenants dévoués (leur chef étant Sememmon, son second) il contrôlait un empire secret de milliers de marchands, de mercenaires, d'espions et d'agents. Au cours des années qui précédèrent le Temps des Troubles, Manshoon conclut une alliance avec Fzoul Chembryl, un ambitieux prêtre de Baine, afin de renforcer encore un peu plus le Zhentarim.

Lors des vingt dernières années, le Zhentarim est parvenu à étendre son influence dans tous les coins de Faerûn, formant un empire finalement pas si secret que cela sur les terres situées de la Mer de lune jusqu'au Nord. Mais les Zhents ont aussi subi de nombreux revers, notamment la chute de Baine, la guerre religieuse ayant opposée les fidèles de Baine à ceux de Cyric, la destruction de Château-Zhentil au cours d'une purge religieuse et le terrible conflit qui opposa les capes noirs de Manshoon aux prêtres de Fzoul Chembryl. Le vainqueur final fut Fzoul Chembryl qui prit finalement le contrôle de l'organisation et manqua de peu d'éliminer Manshoon, obligeant ainsi l'archimage à se cacher pour pouvoir survivre.

Au moment où cet ouvrage est écrit, Fzoul Chembryl est le maître du réseau noir, le seigneur de Château-Zhentil et le tyran Élu de Baine. Sememmon, le rival de longue date de Fzoul, a abandonné Sombrefort et est contraint de se cacher. Il a ainsi concédé le contrôle de la partie ouest du Zhentarim à Fzoul. Manshoon s'est remis de son affrontement et, de

manière quelle que peu ironique, il est revenu au Zhentarim après avoir conclu un accord secret avec Fzoul. Le fondateur de l'organisation la sert finalement en tant qu'agent libre disposant du pouvoir et de l'autorité pour diriger comme il l'entend les ressources du Zhentarim afin de continuer à étendre son influence sur Faerûn.

Depuis que le Zhentarim est totalement tombé sous la coupe de Fzoul et du clergé de Baine, le réseau noir est finalement sur le point de voir certains de ses objectifs primordiaux arriver à leur conclusion. Avec le temps, Fzoul envisage de faire du Zhentarim le bras armé de l'Église de Baine.

MANSHOON

Humain mâle, Mag20/Acm2/Épiq3 ; FP 25 ; Humanoïde de taille moyenne (humain) ; DV 20d4+80 ; pv 133 ; Init +3 ; Vit 10m ; CA 24 (touché 15, pris au dépourvu 21) ; Att +12/+7 corps à corps (1d6+2, bâton de surpuissance) ou +13/+8 distance (en fonction du sort) ; Part Archimage de magie profane, Intelligence améliorée, avantages des niveaux épiques, sorts permanents ; RM 17 ; AL LM ; JS Vig +12, Réf +12, Vol +19 ; For 10, Dex 16, Con 18, Int 23, Sag 16, Cha 19. Taille 1m77.

Compétences et Dons : Alchimie +17, Artisanat (taille de gemme) +12, Concentration +25, Connaissance des sorts +30, Connaissances (architecture et ingénierie) +10, Connaissances (Château-Zhentil) +16, Connaissances (géographie de la mer lunaire) +10, Connaissances (histoire de la mer lunaire) +10, Connaissances (mystères) +26, Déguisement +7, Détection +9, Diplomatie +9, Dressage +7, Équitation (cheval) +7, Équitation (dragon) +9, Intimidation +7, Perception auditive +7, Profession (herboriste) +8, Scrutation +20, Sens de la nature +7 ; Création d'anneaux magiques, Création de baguettes, Création de bâtons, Création de portails, Création d'objets merveilleux, École renforcée (conjuration), École renforcée (enchantement), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts, Incantation rapide, Lanceur de sort prodige, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Talent (Connaissance des sorts).

Particularités : Archimage de magie profane : feu profane, capacité magique (téléportation 4 fois/jour). Intelligence améliorée : Manshoon a lu un *traité de perspicacité +3*. Son score d'Intelligence a un bonus inhérent de +3 déjà intégré à la valeur indiquée ci-dessus. Avantages des niveaux épiques : Deux niveaux effectifs d'archimage (intégré dans les valeurs présentées ci-dessus), niveau de sorts bonus x 2 (inclus dans la liste ci-dessous), +1 en Constitution (inclus dans les valeurs ci-dessus). Sorts permanents : grâce à l'utilisation du sort *permanence*, Manshoon dispose des capacités magiques permanentes suivantes : *compréhension des langages, vision dans le noir, protection contre les projectiles* et *détection de l'invisibilité*.

Sorts de magicien par jour : 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1. DD de base = 17 + niveau du sort, 19 + niveau du sort pour ceux des écoles de conjuration et d'enchantement. Niveau de lanceur de sort : 22e.

Livre de sorts : Manshoon connait plus de cent sorts, y compris la plupart des sorts de magicien/ensorceleur du *Manuel des Joueurs* et du présent ouvrage.

Possessions : anneau à sorts, anneau des arcanes IV, bâton de surpuissance, broche de défense, gorget de bataille de Manshoon (protège contre les attaques prenant la gorge pour cible), *armure naturelle +4, garde de fer mineure accélérée* 1 fois/jour, *feuille morte* 2 fois/jour, *champ de force* 1 fois/jour, *éclair* 1 fois/jour, tous les sorts sont lancés au niveau 17), *robe noire d'archimage*.



Manshoon

Illustration de Todd Lockwood

Des années durant, Manshoon a été le seigneur de Château-Zhentil et le chef du Zhentarim. Il est en tout point identique à l'archétype du mage malfaisant, sinistre, décadent et diplomate. Il réprime impitoyablement toute révolte dans les rangs du réseau noir. Il assassine ses rivaux et il épure les rangs des jeunes ambitieux en les envoyant dans des missions suicides telles qu'aller éliminer Elminster ou aller capturer Shandril Shessair, la porteuse du magefeu. Son allié, Fzoul Chembryl, le détestait et se méfiait de lui comme de la peste. Manshoon manipulait le prêtre comme il l'avait fait avec tant d'autres auparavant, calmement et discrètement. Manshoon était arrogant, protégé par sa puissance phénoménale et légèrement amusé par toute cette vie grouillante qui l'entoure.

En 1370 CV, les choses changèrent grandement. Fzoul et le seigneur Orgauth parvinrent à tuer Manshoon. Mais, au lieu de se trouver confrontés à un unique clone comme ils s'y attendaient, c'est face à une douzaine de clones qu'ils se trouvèrent. Nul ne sait qui activa tous ces clones en même temps, ni pourquoi il le fit. Quoi qu'il en soit, le chaos s'empara de Faerûn tandis qu'une multitude d'archimages malfaisants cherchaient à prouver qu'ils étaient le véritable Manshoon. Les clones se traquèrent les uns les autres et se mirent à mort quand ils le pouvaient, contraints d'agir ainsi par un puissant sort lié à leur création.

La plupart de ces clones périrent au combat et les caches d'objets magiques anciennement créées par Manshoon sont désormais aux mains d'autres puissances. Seuls trois Manshoon existent encore aujourd'hui. L'un est revenu auprès du Zhentarim. Il a accepté de reconnaître Fzoul comme le seul et unique maître de l'organisation et il lui sert désormais d'agent. Il est susceptible d'utiliser les vastes ressources de l'organisation pour lui permettre de continuer à se développer. Des rumeurs prétendent que l'un des clones aurait obtenu une position de pouvoir au sein des voleurs de Port-Ponant. Il se ferait désormais appeler Orbakh. Le troisième clone survivant s'est réfugié auprès d'Halaster de Montprofond. Ces trois survivants sont parvenus à contrer les effets du sort (par des sorts et des objets magiques) qui leur impose de continuer à se traquer pour que, finalement, il n'en reste plus qu'un.

Au regard de son comportement et de ses objectifs, il semblerait que le Manshoon qui est revenu vers le Zhentarim est le « vrai » Manshoon. Tyran et exceptionnel diplomate, il a l'habitude de diriger et de manipuler les choses de derrière la scène. Il lui arrive d'employer des groupes d'aventuriers pour parvenir à ses objectifs lorsque des autorités locales s'avèrent impossibles à corrompre. Libéré de l'obligation de gérer le quotidien administratif de l'organisation, il peut désormais se concentrer sur l'élaboration de plans machiavéliques destinés à permettre au Zhentarim de continuer à accroître son influence. Il semble avoir appris la leçon des événements des deux dernières années et il redouble de patience et de précaution dans l'accomplissement de ses plans. Il s'est aussi remis à ses recherches magiques, car il désire désormais trouver un moyen de faire passer sa conscience d'un clone à un autre à volonté.

La Couleur de l'Ambition

Dans cette aventure, les joueurs découvrent les activités illégales d'un ambitieux Magicien Rouge opérant depuis l'enclave d'une petite ville. C'est un exemple de structure d'une petite enclave, laquelle peut être utilisée indépendamment de cette aventure.

Niveaux de Difficulté

« La couleur de l'ambition » est une courte aventure pour quatre personnages de niveau 1 ou 2. Des personnages dotés de capacités de pistage, de magie profane et de diplomatie seront utiles. Un groupe prudent peut s'en sortir avec un seul combat à la fin, tandis que des téméraires risquent d'être submergés par les renforts ennemis.

Décor de l'Aventure

Il y a trois mois, les Magiciens Rouges de Thay ont établi de modestes quartiers aux abords d'une petite ville. Menés par une Magicienne Rouge fraîchement émoulue, les magiciens et leurs gardes du corps ont une petite base où ils produisent des potions, des parchemins et parfois des armes et armures magiques mineures. Les moins importants partagent leur temps entre la confection d'objets et de brèves aventures. Leur chef, Hinnar, est très rigoureuse, ne tolère aucune activité qui discrédite le groupe aux yeux du public et travaille avec les chefs locaux pour maintenir de bonnes relations. Elle prête même ses sous-fifres munis de potions et de parchemins à l'armée locale pour repousser de petits groupes de monstres (ce qui permet aux magiciens de gagner en expérience pour fabriquer des objets plus puissants).

Toutefois, l'une des magiciennes de niveau moyen du groupe de Hinnar, Kizzaf, a des desseins personnels. Munie de quelques sorts de *charme-personne* (renouvelés plusieurs fois par semaine), de plusieurs *philtres d'amour* et d'un parchemin d'*animation des morts*, elle s'est fait quelques amis et serviteurs fidèles et projette de vendre ceux qui sont charmés comme esclaves à un marchand thayen de sa connaissance. Leur disparition donne lieu à l'enquête des héros.

Synopsis d'Aventure

En ville, les aventuriers entendent des rumeurs concernant la disparition de deux jeunes hommes qui ne sont pas rentrés chez eux la nuit dernière. Ils étaient forts, en parfaite santé et pratiquaient un métier courant dans la région (bûcherons ou forgerons, par exemple). En enquêtant sur leur disparition, ils découvrent que les hommes ont été aperçus pour la dernière fois dans l'une des tavernes locales, en conversation avec une grande femme aux longs cheveux bruns. Ils sont partis avec elle et tous trois ont été aperçus quittant la ville ensemble.

Les personnages qui retrouvent leur piste voient que leurs traces rejoignent celles d'un chariot et de chevaux. Les traces du chariot continuent, mais celles de la femme reviennent et contournent la ville pour rejoindre l'enclave thayene. Une confrontation à cet endroit suscitera une attaque de la fautive (Kizzaf) et de ses serviteurs zombies. Les actes des PJ détermineront si les Thayens se joignent à elle ou les aident à la capturer.

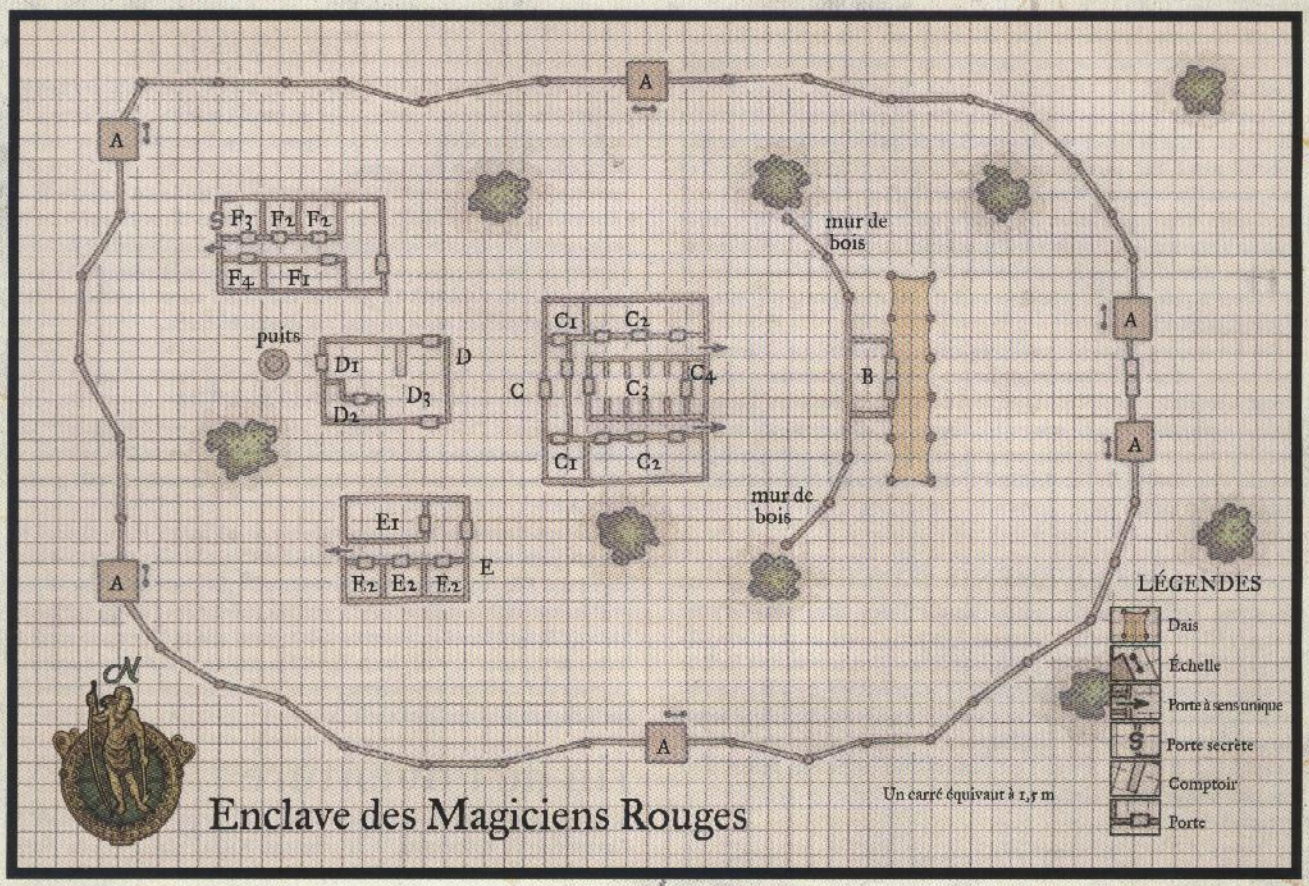
Motivations pour les Personnages

- La femme ressemble (par pure coïncidence) à quelqu'un que les aventuriers recherchent – ennemi ou contact.
- L'un des disparus est un ami, un parent ou un employé d'un des héros.
- L'un des disparus est le débiteur d'un marchand ami des héros et on leur demande de le retrouver pour éviter qu'il ne se soustraie à ses obligations.

Rencontres

Chacun des quatre premiers éléments de la série qui suit peut être traité comme une rencontre avec une ou plusieurs personnes, selon les questions des aventuriers.

- Les deux jeunes hommes se nomment Talf et Elonn. Ils sont partis de la taverne la nuit dernière avec une grande femme aux cheveux bruns. Celle-ci ne vit pas en ville et on ne l'a vue ici que quelque fois, depuis un mois.
- Les personnes présentes à la taverne la nuit dernière se rappellent que les hommes semblaient reconnaître la femme, se comportaient amicalement avec elle et sont partis de bonne humeur.
- Un homme ivre a été réveillé dans la rue par leurs éclats de rire et les a vus quitter la ville ensemble. Pour une pièce d'argent, il dira dans quelle direction.
- En suivant la direction indiquée par l'ivrogne, les personnages peuvent trouver et suivre la piste avec un jet de Sens de la nature (Pistage) ou



Fouille (DD 9). À environ un kilomètre et demi de la ville, les traces rejoignent celles d'un chariot tiré par deux chevaux : les traces de plusieurs personnes tournent autour du chariot. Celui-ci continue sa route (jet de Pistage ou Fouille DD 8 pour le suivre), mais l'autre piste n'est plus composée que des empreintes de la femme.

- Le chariot a une bonne avance et va plus vite que des personnages à pied : à moins qu'ils n'aient des chevaux, les héros ne le rattraperont que s'ils continuent à marcher quand le chariot fait halte pour la nuit. Le chariot est celui d'un marchand thayen nommé Mahzed (Exp2, 8 pv, arbalète de poing et dague) et de ses deux gardes (HdA1, 6 pv chacun, cuir clouté, cimeterre, arbalète légère).
- Dans le chariot se trouvent Talf et Elonn, drogués et inconscients et deux autres hommes (des criminels) vendus au marchand pour payer leurs dettes. Ce dernier a acquis ces « esclaves » légalement et hésite à les rendre gratuitement. Il avoue, si on insiste, qu'il les a achetés à une Thayene et suggère aux PJ de se rendre à l'enclave proche pour plus d'informations.
- La piste solitaire est à peine plus difficile à suivre (DD 10). Elle contourne la ville selon une trajectoire à peu près circulaire et mène à une entrée de l'enclave clôturée des magiciens vendeurs de potions.

L'enclave

L'enclave des Magiciens Rouges est une grande propriété clôturée de plus de 75 mètres de long et 45 mètres de large. La clôture de 1,20 mètre de haut est composée de rondins fixés sur des poteaux verticaux disposés tous les 3 ou 6 mètres. Chaque poteau est pourvu du sort *flamme éternelle*, ce qui illumine l'ensemble à la nuit tombée. Six plates-formes de bois (notées A sur la carte) sont disposées le long de la clôture, accessibles par des échelles. Elles sont munies de murs d'un mètre de haut, procurant un abri partiel (25%) à leurs occupants.

L'enclave est en grande partie à ciel ouvert, avec cinq bâtiments, quelques arbres et un puits. Elle abrite dix gardes (Gue1), 10 magiciens (5 Mag1, 3 Mag2, 2 Mag3) et un chef Magicien Rouge (Mag5/Mar1). Pendant leur tour de garde de deux jours, on trouve un garde à une plate-forme de guet, un autre en patrouille dans l'enclave et un troisième posté aux baraquements commerciaux (zone B). La porte est fermée la nuit et les deux gardes patrouillent dans l'enclave (juste hors de portée lumineuse de la clôture et bouclant le circuit en moins de 2 minutes), tandis qu'un troisième change de plate-forme toutes les heures. En temps normal, si la propriété est attaquée, les autres gardes et magiciens novices sortent contre-attaquer pendant que les autres magiciens restent en retrait pour évaluer la menace et mettre au point une stratégie.

A. Plate-forme de guet

Cette plate-forme protégée par un mur repose à 1,50 mètre au-dessus du sol sur quatre larges pilotis. Elle est surmontée d'une tenture de tissu sur une armature en bois. Tous les gardes postés à cette plate-forme ont une pique pour attaquer des ennemis au sol au corps à corps.

B. Baraquements commerciaux

Ce petit bâtiment n'est guère plus qu'un comptoir monté devant des étagères. Les larges portes n'ont pas de serrure, car elles protègent juste du mauvais temps quand on les ferme la nuit (les marchandises sont alors enfermées dans les baraquements principaux). Devant la baraque, une bâche tendue protège les acheteurs potentiels. Le mur arrière de la baraque rejoint un mur de bois de 2,40 mètres de haut qui cache le reste de la propriété aux yeux des clients, préservant l'intimité de ses occupants. Quand la boutique est ouverte, elle contient deux exemplaires de chacune des potions suivantes : *changement d'apparence, compréhension des langages, endurance, endurance aux énergies destructives (feu), endurance aux énergies destructives (froid), grâce féline, lévitation, pattes d'araignée, philtre d'amour, protection contre les projectiles, vision dans le noir, vol.* Une liste des autres potions et parchemins que les magiciens peuvent fabriquer

est affichée (selon la liste des sorts des occupants, tout en se conformant aux règles de création d'objets magiques du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*).

Comme dans toutes les enclaves thayenes, les potions sont 10% moins chères que dans le *Guide du Maître*. Les magiciens peuvent faire une potion à partir d'un parchemin de magie profane (si le sort s'y prête) au prix normal de la potion. Tout objet commandé (à partir de la liste ou d'un parchemin offert) est prêt en 2 à 5 jours : pour l'obtenir le lendemain, le coût est augmenté de 50%. Ils vendent aussi des parchemins de *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, réparation* et *résistance* à prix coûtant si le client achète un nombre égal d'objets de niveau 1 ou plus.

La baraque est tenue par trois magiciens de niveau 1 (qui varient de jour en jour) et surveillée par un garde. Les jours creux, deux des magiciens aident à la fabrication des objets ou se rendent en ville acheter des provisions ou promouvoir leur commerce. Quand la ville tient un festival, l'enclave donne une ou plusieurs potions (d'ordinaire *endurance aux énergies destructives (feu)* et *lévitation*) pour faire preuve de bonne volonté et pour le spectacle.

C. BARAQUEMENTS PRINCIPAUX

Ce grand bâtiment abrite quatre gardes (deux dans chaque pièce marquée C1) et les magiciens de niveau 1 (répartis entre les chambres C2). On y fabrique des potions et des parchemins (les renfoncements C3). La salle C4 abrite le stock d'ingrédients nécessaires à la confection (il y a là pour 500 po de matériaux) et toutes les potions prêtes. La porte du stock a une bonne serrure (Crochetage DD 30), dont Hinnar a la clef. De jour, les magiciens de niveau 2 et 3, et ceux de niveau 1 qui ne travaillent pas ailleurs passent ici le plus clair de leur temps, Hinnar y crée parfois des objets.

D. CUISINE

Ce bâtiment abrite la cuisine (D1), le garde-manger (D2) et un passage où les résidents peuvent prendre leur nourriture (D3) et qui fait office de cantine exiguë par mauvais temps. C'est d'ordinaire l'un des gardes qui fait la cuisine.

E. SECONDS BARAQUEMENTS

Ils constituent la demeure de trois gardes (E1) et des trois magiciens de niveau 2 (E2).

F. BARAQUEMENT DU CHEF

Ce bâtiment est la demeure de trois gardes (F1), des trois magiciens de niveau 3 (F2) et de Hinnar (F3). La dernière pièce (F4) est un rangement où se trouvent des outils, des ustensiles de cuisine, un tonneau de bon vin et d'autres produits de luxe.

S'APPROCHER DE L'ENCLAVE

Si les personnages suivent la piste solitaire, elle les mène à l'entrée de l'enclave thayene, entre les deux plates-formes de guet à l'est de la clôture. La porte est ouverte durant le jour, et un garde se tient dans une plate-forme adjacente. Il accoste tous ceux qui s'approchent, leur demande leur nom et les raisons de leur venue et ne refuse pas de répondre à quelques questions. Si les personnages tentent de pénétrer dans l'enclave sans parler au garde, en sautant la clôture au lieu de passer par la porte, ou par tout autre moyen, les occupants de l'enclave se considèrent attaqués et réagissent en conséquence (voir *Tactiques*, plus loin).

De nuit, la porte est close et les plates-formes de guet voisines sont probablement vides. Cependant, tout personnage s'approchant à moins de 6 mètres de la porte (ou de n'importe quel endroit de la clôture) sera visible dans la lumière des sorts de *flamme éternelle* des poteaux : s'il reste plus d'une minute ou deux dans la lumière, un garde en patrouille le repérera.

PARLER AU GARDE (ND 4)

À part Kizzaf, aucun Thayen n'est au courant du kidnapping de Talf et Elonn. Si les personnages questionnent un garde à ce sujet, ce dernier appelle un des magiciens. C'est Kizzaf qui répond. Notez que Kizzaf est chauve quand elle est habillée en Magicien Rouge (elle se rase la tête) et porte une perruque lorsqu'elle « recrute » ses esclaves, ce qui la différencie de la « femme aux longs cheveux bruns » que cherchent les héros. Elle affirme ne pas connaître les disparus et si on la presse trop, elle essaie d'amener les héros à l'attaquer. S'ils ne le font pas, le garde fini par appeler Hinnar (rendez-vous alors à la *Fin du aventure*). Le garde défend Kizzaf contre les attaques mais ne s'en prend pas aux héros s'il n'est pas attaqué lui-même.

TACTIQUES (ND 4+)

Le garde sonne l'alarme pendant le round où les héros attaquent. Les autres gardes en service et un magicien novice du bâtiment C se précipitent à la rescousse (faisant un double déplacement à chaque round). Ce groupe est ND 4.

Au round suivant, tous les occupants du bâtiment F en sortent en trombe pour voir ce qui se passe. Quand elle voit la bataille, Hinnar est hors d'elle. Elle hurle que ses gens ont travaillé dur pour maintenir la paix avec les autorités locales et qu'elle portera plainte une fois les agitateurs vaincus. Si les héros l'accusent de kidnapping, elle ordonne une trêve le temps de discuter de l'affaire (allez à *Fin de l'aventure*). Les magiciens utilisent des sorts pour neutraliser leurs adversaires afin de les remettre aux autorités pour que justice soit faite.

Fin de l'aventure

Si les héros décident de parler à Hinnar, elle les questionne au sujet de l'accusation de kidnapping. À ce moment, Kizzaf réalise qu'elle risque d'être démasquée et tente de s'échapper, hurlant à ses « sbires » d'attaquer les aventuriers. Ces sbires sont les deux zombies humanoïdes qu'elle a créés (en utilisant un parchemin chèrement acquis en aidant une patrouille militaire locale), enterrés 12 mètres derrière la porte, à l'intérieur. Les zombies se fraient un chemin hors de leur tombe et attaquent les héros d'un pas traînant. Quand la traîtrise de Kizzaf est révélée, Hinnar essaie d'utiliser ses sorts pour la neutraliser avant qu'elle ne s'échappe.

Si Kizzaf est prise, Hinnar accepte de la faire comparaître devant le représentant de l'ordre local. Une fois la vérité faite, Hinnar s'excuse pour les actes de sa subordonnée et la laisse aux mains de la justice locale. Elle donne quatre potions à la ville en compensation des troubles causés et en offre une autre comme récompense pour le retour de Talf et Elonn.

Zombies de taille M (2) : pv 16, 15 ; cf. *Manuel des Monstres* page 191.

TRÉSOR

Les Thayens réclament l'équipement de Kizzaf, mais Hinnar donne aux aventuriers l'équivalent de 300 pièces d'or de potions (utilisez les prix d'origine, du *Guide du Maître*) prises dans le stock de l'enclave pour les remercier d'avoir mis à jour cette menace potentielle à leur sécurité économique et sociale.

CRÉATURES

L'enclave abrite en tout dix gardes (Gue1), cinq magiciens novices (Mag1), trois magiciens mineurs (Mag2), deux magiciens modestes (Mag3 dont Kizzaf), et un Magicien Rouge (Mag5/Mar1).

Chamon, Gaera, Barlos, Hena, Daedus, Wuxor, Lanaus, Xera, Nikka et Kyros, humains et humaines Gue1 : FP 1 ; TA M (humain) ; DV 1d10+2 ; pv 12 ; Init + 1 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; Att épée bâtarde de maître (+5, 1d10+2, 19-20), pique (+3, 1d8+3, 20/x3), arc long composite (+2, 1d8, 20/x3) ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Artisanat (au choix) +4, Détection +3, Perception auditive +3 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Tir à bout portant.

Possessions (chacun) : clibanion, écu d'acier, épée bâtarde de maître, pique, arc long composite, carquois avec 1d20 flèches, 3-4 po.

Arrit, Dymia, Ekass, Ibron et Tolmen, humains et humaines Mag1 (cf. ci-dessous) : FP 1 ; TA M (humain) ; DV 1d4+1 ; pv 5 ; Init + 2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att dague (-1, 1d4-1, 19-20), arbalète légère (+2, 1d8, 19-20) ; AL LN ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +3 ; For 8, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +6, Concentration +5, Connaissance des sorts +6, Connaissances (mystères) +6, Scrutation +6 ; Écriture de parchemins, Extension de durée, Tatouage focaliseur (chacun avec une école différente : Abjuration, Divination, Enchantement, Illusion et Transmutation respectivement).

Sorts de magicien par jour : 4/3. DD de base = 12 + niveau du sort, 13 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts de l'école spécialisée. Les sorts préparés varient selon les parchemins requis ce jour, mais d'ordinaire 1 sort d'attaque, 1 sort défensif et 1 sort destiné à un parchemin. Chaque magicien est spécialisé dans l'école de magie indiquée par son don Tatouage focaliseur. École interdite : Évocation. Niveau

Livre de sorts : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire;* niveau 1 – *changement d'apparence, compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, mains brûlantes, pattes d'araignée, sommeil.*

Possessions (chacun) : dague, arbalète légère, 20 carreaux, 10 po.

Alasitra, Devanto et Tatyl, humains et humaine Mag2 (voir ci-dessous) : FP 2 ; TA M (humain) ; DV 2d4+2 ; pv 8 ; Init + 2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att dague (+0, 1d4-1, 19-20), arbalète légère de maître (+4, 1d8, 19-20,) ; AL LN ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +4 ; For 8, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +7, Concentration +6, Connaissance des sorts +7, Connaissances (mystères) +7, Scrutation +7 ; Écriture de parchemins, Extension de durée, Tatouage focaliseur (chacun avec une école différente : Abjuration, Divination et Transmutation respectivement).

Sorts de magicien par jour : 5/4. DD de base = 12 + niveau du sort, 13 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts de l'école spécialisée. Les sorts préparés varient selon les parchemins requis ce jour, mais d'ordinaire 1 sort d'attaque, 2 sorts défensifs et 1 sort destiné à un parchemin. Chaque magicien est spécialisé dans l'école de magie indiquée par son don Tatouage focaliseur. École interdite : Évocation.

Livre de sorts : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire ;* niveau 1 – *bouclier, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, coup au but, endurance aux énergies destructives, mains brûlantes, pattes d'araignée, repli expéditif, sommeil.*

Possessions (chacun) : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, 25 po.

Kizzaf et Muxos, humaine Dev3 (Kizzaf), humain Tra3 (Muxos) : FP 3 ; TA M (humain) ; DV 3d4+3 ; pv 12 ; Init + 2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att dague de maître (+1, 1d4-1, 19-20,), arbalète légère de maître (+4, 1d8, 19-20,) ; AL LM (Kizzaf), LN (Muxos) ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +4 ; For 8, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +8, Concentration +7, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +8, Scrutation +8 ; Écriture de parchemins, Extension de durée, Préparation de potions, Tatouage focaliseur (chacun avec une école différente : Divination pour Kizzaf, Transmutation pour Muxos).

Sorts de magicien par jour : 5/4/3. DD de base = 12 + niveau du sort, 13 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts de l'école spécialisée. Les sorts préparés varient selon les potions requises ce jour, mais d'ordinaire 1 sort d'attaque, 1 ou 2 sorts défensifs et 1 sort de chaque niveau destiné à une potion. Chaque magicien est spécialisé dans l'école de magie indiquée par son don Tatouage focaliseur. École interdite : Évocation.

Livre de sorts : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire ;* niveau 1 – *armure de mage, bouclier, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, coup au but, endurance aux énergies destructives, identification, mains brûlantes, pattes d'araignée, repli expéditif, sommeil ;* niveau 2 – *endurance, flou, grâce féline, lévitation, modification d'apparence, protection contre les projectiles, vision dans le noir.*

Possessions (chacun) : dague de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de soins légers*, 60 po. Kizzaf a également une *cape de résistance + 1* (bonus non inclus ci-dessus).

Hinnar, humaine Tra5/Mar1 : FP 6 ; TA M (humain) ; DV 6d4+6 ; pv 23 ; Init + 2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att *dague +1* (+3, 1d4+1, 19-20), arbalète légère de maître (+5, 1d8, 19-20) ; Part défense spécialisée ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +8 ; For 10, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Alchimie +11, Concentration +7, Connaissance des sorts +11, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (mystères) +9, Diplomatie +6, Intimidation +4, Scrutation +9 ; Création d'armes et d'armures magiques, Écriture de parchemins, Extension de durée, Préparation de potions, Tatouage focalisateur (Transmutation), Vigueur surhumaine.

Particularités : Défense spécialisée : bonus de +1 au jet de sauvegarde des sorts de Transmutation qu'elle lance.

Possessions : dague +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de soins modérés, potion d'invisibilité, baguette de rayon affaiblissant* (10 charges), parchemins (*dissipation de la magie, invisibilité*), *cape de résistance +1*, 300 po.

Sorts de magicien par jour : 5/5/5/4. DD de base = 13 + niveau du sort, 14 + niveau du sort en ce qui concerne les sorts de Transmutation. Les sorts préparés varient selon les objets requis ce jour, mais d'ordinaire à chaque niveau : 1 ou 2 sorts d'attaque, 2 sorts défensifs et 1 sort destiné à un objet. Hinnar est spécialisée dans l'école de Transmutation. Écoles interdites : Évocation, Invocation.

Livre de sorts : niveau 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire ;* niveau 1 – *armure de mage, bouclier, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, coup au but, endurance aux énergies destructives, identification, mains brûlantes, pattes d'araignée, repli expéditif, sommeil ;* niveau 2 – *endurance, flou, grâce féline, invisibilité, lévitation, modification d'apparence, protection contre les projectiles, vision dans le noir ;* niveau 3 – *déplacement, dissipation de la magie, don des langues, état gazeux, préservation des morts, protection contre les énergies destructives, respiration aquatique, vol.*

Maîtriser les Royaumes

Fondamentalement, *Les Royaumes Oubliés* ne sont ni un monde imaginaire fait de héros légendaires et de monstres terrifiants, ni un monde historique dont les échos mystiques se perdent dans notre propre histoire. C'est un décor pour votre campagne de DUNGEONS & DRAGONS. Ce livre vous ouvre les portes d'un monde entier (ou du moins un continent) pour y créer des aventures qui s'incorporeront à l'histoire de Faerûn.

Ce chapitre est destiné au Maître de Donjon, avec des astuces et des règles pour créer votre propre campagne des *Royaumes Oubliés* et maîtriser des aventures dans le monde de Toril. Les sujets abordés ici apparaissent dans le même ordre que dans le *Guide du Maître*, approfondissant les informations de ce livre. Si ne trouvez pas ici une information concernant les aventures de DUNGEONS & DRAGONS, reportez-vous au *Guide du Maître*.

Les personnages

Une campagne des *Royaumes Oubliés* utilise les options et variantes de personnages décrites dans le *Guide du Maître*. Les joueurs sont encouragés à créer n'importe quel personnage dans les limites des règles, mais en tant que MD, il vous appartient de les intégrer au contexte et d'aider les joueurs à leur donner vie. Le chapitre 1 : Les personnages, contient tout ce dont les joueurs ont besoin pour créer des personnages adéquats pour une campagne dans Faerûn. Ce chapitre donne des options et des informations supplémentaires sur la création de personnages pour vous aider à bien les intégrer à votre campagne des *Royaumes Oubliés*.

Races de PJ supplémentaires

La plupart des aventuriers de Faerûn sont des humains, nains, elfes, halfelins ou autres races décrites dans le chapitre 1 : Les personnages. Cependant, il existe maintes races intelligentes à Toril, et la plupart voient naître des individus aux capacités ou à la motivation hors du commun qui embrasseront la carrière d'aventurier.

Ces races monstrueuses les plus communes sont les drows, duergars, svirfnebelins et planaires – tous décrits en détail dans le chapitre 1. Certaines autres races qui peuvent raisonnablement engendrer des aventuriers sont résumées Table 8-1 : Aventuriers issus de races monstrueuses.

TABLE 8-1 : AVENTURIERS ISSUS DE RACES MONSTRUEUSES

Race	Ajustement de niveau	Source
Aarakocra	+1	*Les Monstres de Faerûn*
Alaghi	+8*	*Les Monstres de Faerûn*
Centaure	+5*	*Manuel des Monstres*
Fey'ri	+2	*Les Monstres de Faerûn*
Gnoll	+2*	*Manuel des Monstres*
Gobelin	+0	*Manuel des Monstres*
Gobelours	+3*	*Manuel des Monstres*
Hobgobelin	+0	*Manuel des Monstres*
Homme-lézard	+2*	*Manuel des Monstres*
Hybsil	+1	*Les Monstres de Faerûn*
Kir-lanan	+6*	*Les Royaumes Oubliés*
Kobold	+0	*Manuel des Monstres*
Loup-garou**†	+3	*Manuel des Monstres*
Ogre	+5*	*Manuel des Monstres*
Orque	+0	*Manuel des Monstres*
Reflet‡	+2	*Les Royaumes Oubliés*
Siv	+1*	*Les Monstres de Faerûn*
Troll	+8*	*Manuel des Monstres*
Wemic	+7*	*Les Monstres de Faerûn*

* Ces races ont plus d'un dé de vie.
** Choisissez une race standard pour la race de base de la créature.
† Le personnage doit être au moins niveau 2.
‡ Le personnage doit être au moins niveau 5.

Ajustement de niveau : ajoutez-le au niveau du personnage pour déterminer son niveau de personnage effectif. Par exemple, un prêtre alaghi de niveau 3 est en réalité un personnage de niveau 11.

Source : le livre dans lequel vous trouverez la description de la créature : soit le *Manuel des Monstres*, soit *Les Monstres de Faerûn*, soit le chapitre 9 de ce livre.

Niveau des monstres

Les créatures qui ont plus d'1 dé de vie fonctionnent comme des personnages multiclassés ayant un niveau dans leur classe « raciale » préférée égal aux dés de vie de base de la créature. Par exemple, un alaghi a 9 DV, et un PJ alaghi commence donc avec 9 niveaux de « alaghi ». En tant que PJ, son premier DV racial a sa valeur maximale. Le nombre de DV d'une créature n'est pas toujours identique à son ajustement de niveau : ce dernier est plus élevé quand la créature a de nombreux pouvoirs spéciaux.

L'ajustement de niveau d'une race mesure sa puissance par rapport aux races standard (humains, nains, etc.). Quand vous créez un personnage de cette race, ajoutez l'ajustement de niveau à son niveau de personnage pour déterminer son niveau de personnage effectif (NPE).

Comme les personnages appartenant à des races puissantes ont un niveau effectif plus haut que leur niveau de personnage seul, ils ne montent pas en niveaux aussi vite qu'un personnage normal. On utilise le NPE d'un personnage pour déterminer combien de points d'expérience il lui faut pour atteindre un nouveau niveau. Reportez-vous à la Table 1–2 : tranches d'expérience des NPE pour un résumé de l'effet du NPE sur les PX requis pour monter en niveau. La table couvre les personnages dont l'ajustement de niveau est +1 (planaires), +2 (drows et duergars), et +3 (svirfnebelins). Pour des ajustements supérieurs à +3, extrapolez à partir de ces valeurs.

Par exemple, un centaure a un ajustement de niveau de +5, et un paladin centaure de niveau 1 a un NPE de 6 (niveau 1 + ajustement de 5). Un personnage de niveau 1 a besoin de 1 000 PX pour atteindre le niveau 2, mais ce paladin est un personnage de niveau 6 qui commence le jeu avec 15 000 PX et doit atteindre le niveau 7 s'il veut obtenir un nouveau niveau. Dans ce cas, il a besoin d'un total de 21 000 PX pour devenir paladin de niveau 2, de 28 000 pour le niveau 3, 36 000 pour le niveau 4, etc. En pratique, au lieu d'avoir besoin de votre niveau de personnage x 1 000 pour atteindre le prochain niveau, utilisez votre NPE x 1 000.

Scores des caractéristiques des PJ monstrueux

Les caractéristiques de ces races sont attribuées selon le processus indiqué page 23 du *Guide du Maître*. Les races inhabituelles du chapitre 1 (drow, duergar, svirfnebelin et planaire) font exception : leurs modificateurs raciaux se trouvent dans leur description.

Permettre de jouer des races puissantes

Comme ce ne sont pas les races standard, vous devez décider si vous autorisez vos joueurs à les interpréter.

Si le NPE du personnage est supérieur au niveau de personnage moyen des autres PJ du groupe, ce personnage est trop puissant pour ce groupe. Vous ne devriez pas l'autoriser à moins d'être prêt à gérer les difficultés qu'engendre un groupe de personnages de niveaux variés. Une différence d'un niveau n'est pas un problème pour des personnages de haut niveau, mais elle peut être significative aux premiers niveaux.

Même si le personnage est dans la moyenne, vous pouvez le refuser si vous pensez qu'il n'a rien à faire dans votre campagne : vous avez le dernier mot concernant le genre de personnage que les joueurs peuvent créer pour vos parties.

Créer des personnages au-dessus du niveau 1

Vous pouvez choisir de commencer votre campagne avec des héros relativement expérimentés au lieu de novices de niveau 1. Dans ce cas, utilisez la table 2-24 du *Guide du Maître* pour déterminer la valeur de l'équipement des personnages. Si le personnage choisit une classe adaptée à sa région natale (voir chapitre 1 : Les personnages), ajoutez 300 pièces d'or à la valeur qu'indique la table pour l'équi-

Personnages au-delà du niveau 20

Certains personnages décrits dans ce livre dépassent le niveau 20. Ils utilisent des termes qui seront détaillés dans le supplément D&D à paraître : *Campagnes de Haut Niveau*. Quand vous trouvez le terme « Épiq » dans l'emplacement classe/niveau, cela voudra dire qu'il a des avantages de niveau épique. À chaque niveau au-delà du niveau 20, un personnage choisit un seul avantage de niveau épique, et ne bénéficie plus des gains liés au niveau (comme les augmentations de caractéristique et les dons). Ces avantages sont décrits dans la section Particularités de la description des personnages.

Attaque +1 : ajoutez +1 au bonus de base à l'attaque (les moines l'ajoutent aussi à leur bonus d'attaque à mains nues). Ce bonus n'augmente pas le nombre d'attaques supplémentaires obtenues grâce à un bonus à l'attaque élevé (donc le bonus d'un guerrier niveau 20 passe à +21/+16/+11/+6 sans lui donner de cinquième attaque à +1).

Caractéristique +1 : ajoutez 1 à une caractéristique. Cet avantage de niveau épique remplace l'augmentation de caractéristique que les personnages obtiennent tous les 4 niveaux.

Niveau de sort supplémentaire +1 : le personnage gagne un emplacement de sort, dont le niveau est égal à 1 + le plus haut niveau de sort qu'il peut lancer dans une classe particulière. Cet avantage n'est accessible qu'à un personnage qui a déjà 20 niveaux dans une classe de jeteur de sorts. Par exemple, si Elminster choisit cet avantage, il gagnera un emplacement de sort de magicien de niveau 10. S'il le prend à nouveau, il gagne un emplacement de niveau 11. Si le modificateur de caractéristique du personnage lui permet de gagner un sort supplémentaire pour ce niveau de sort, il gagne aussi ce sort supplémentaire pour ce nouveau niveau. Il n'existe aucun sort de niveau 10 pour les magiciens, les ensorceleurs, les prêtres ou les druides, de niveau 5 pour les paladins et rôdeurs, ou 7 pour les bardes. Cependant, ces emplacements de sorts peuvent être utilisés pour des sorts de niveau inférieur ou des sorts de métamagie.

Niveau effectif +1 : le personnage gagne un niveau dans une classe, gagnant les caractéristiques de classe et les points de compétence pour ce niveau et augmentant son degré de maîtrise maximum de 1. Il n'augmente ni son bonus de base à l'attaque ou aux jets de sauvegarde, ni ses dés de vie ou points de vie. Il ne peut pas utiliser les niveaux effectifs pour augmenter un niveau de classe au-delà de 20, ou pour gagner un niveau dans une classe qu'il a abandonnée (en devenant ex-prêtre, ex-moine ou ex-paladin).

Quand un personnage prend un niveau effectif en tant qu'avantage de niveau épique, l'emplacement classe/niveau de sa description indique le niveau modifié de cette classe (niveau véritable plus niveaux effectifs) au lieu d'être indiqué comme « Épiq ». Ainsi Elminster est un Gue1/Rou2/Prê3/Mag20/Acm5/Épiq4 même s'il a en réalité 15 niveaux de plus que le niveau 20. Six de ces niveaux sont des niveaux effectifs de magicien (compris dans le « Mag20 ») et cinq sont des niveaux effectifs d'archimage (compris dans le « Acm5 »). Les quatre qui restent sont d'autres avantages de niveau épique.

pement supplémentaire que le personnage a reçu au niveau 1. Le personnage n'est pas obligé de commencer avec cet équipement supplémentaire – après tout, il l'a sans doute usé ou vendu (cette règle s'applique aux PNJ comme aux PJ).

Si le personnage appartient à une race puissante, utilisez son niveau effectif (NPE) pour déterminer son équipement.

Divinités tutélaires

Comme indiqué dans le chapitre 5, Faerûn a de nombreux dieux, et la plupart des peuples intelligents en adorent plus d'un, ou rendent hommage à plusieurs d'entre eux quand les circonstances l'exigent. Cependant, la plupart des habitants de Faerûn sont attachés à une divinité en particulier.

Le choix d'une divinité tutélaire n'empêche pas d'honorer de nombreux autres dieux. Tous les dieux de Faerûn reconnaissent que leurs pairs ont leurs propres sphères, leur propre juridiction, et nul n'empêche leurs adorateurs de reconnaître le même état de fait.

Un personnage qui choisit une divinité tutélaire n'a pas d'obligation spéciale : il choisit simplement une divinité favorite. Ce choix reflète les ambitions, l'image que le personnage se fait de lui-même (la plupart des gens désirent ressembler le plus possible à leur divinité, dans la limite de leurs capacités de mortels), et ses valeurs.

À moins d'être un jeteur de sorts de magie divine, le personnage n'est pas obligé de faire du prosélytisme en faveur de sa divinité, de faire de sacrifices spéciaux, ni même de dire aux autres laquelle il a choisi. Même les prêtres et les druides ne sont pas censés chercher de nouveaux convertis en permanence. Un prêtre aventurier exprime sa foi par ses actes et la cause pour laquelle il se bat, non pas en faisant un sermon à ses compagnons à la moindre occasion.



Tueur de géants demi-orque

Illustration de Carlo Arellano

Les divinités tutélaires et les morts

Un personnage qui a choisi une divinité tutélaire peut être ramené à la vie par les méthodes habituelles, si il le désire. Le processus est sensiblement plus difficile pour un personnage qui n'a pas choisi de divinité tutélaire de son vivant.

Kelemvor, le dieu des morts, s'approprie les âmes que nul ne réclame, les enfermant et les empêchant de revenir à la vie. Ce procédé lui prend 1d10 jours. Pendant ce temps, les personnages morts sans divinité tutélaire peuvent être rappelés à la vie, ressuscités ou réincarnés si le sort utilisé est lancé avant que Kelemvor ne s'intéresse à leur âme. Après cette période, seul un *miracle* ou un *souhait* peut ramener le personnage à la vie.

Même si le joueur n'a pas choisi de divinité tutélaire pour son personnage de son vivant, il peut le faire à la mort de celui-ci. Si le joueur décide de ne pas en choisir une fois son personnage mort, ce dernier est un athée et doit tenter sa chance comme le reste des âmes non affiliées du Plan de Fugue. Si le joueur décide de prendre un protecteur, il doit choisir une divinité pour laquelle son personnage a au moins montré de l'intérêt. Même s'il ne s'est pas intéressé activement à un dieu en particulier, la façon dont le personnage a été interprété donne des indications. Par exemple, un personnage bon qui a voué sa vie à la magie sera naturellement attiré par Mystra, tandis qu'un aventurier, quelle que soit sa classe et son alignement, sera attiré par Shaundakul s'il avait un goût prononcé pour les voyages et l'exploration.

Finalement, il y a une règle fondamentale concernant les personnages et les divinités tutélaires : ne punissez pas un personnage qui n'en a pas indiqué sur sa fiche.

Règles optionnelles

La plupart des produits de la gamme des *Royaumes Oubliés* supposeront que vous utilisez les trois livres de base, celui-ci, ainsi que *Les Monstres de Faerûn*. Le décor de campagne suppose que vous avez accès aux monstres qui y sont décrits.

En général, toute règle optionnelle fonctionnera aussi bien à Faerûn que dans une autre campagne de D&D. Les nombreuses classes de prestige optionnelles et autres éléments de la série des guides de classes de personnage s'y adapteront sans beaucoup de mal.

Le supplément *Campagnes de Haut Niveau* à paraître est entièrement compatible avec une campagne des *Royaumes Oubliés*. En fait, bien des personnages décrits dans ce livre utilisent les règles de progression de cet ouvrage. Reportez-vous à l'encadré « personnages au-delà du niveau 20 » de la page précédente.

Psioniques

Ce livre présente Faerûn, et Toril tout entier, comme un monde sans psioniques. Cependant, cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas utiliser *Le Manuel des Psioniques* dans votre campagne faerûnienne. Les pouvoirs psioniques sont rares, et la plupart des gens ne voient guère la différence avec la magie. N'utilisez pas l'option « facultés psioniques non magiques » décrite page 74 du *Guide du Maître* dans votre campagne de Faerûn.

Réactions envers des personnages psioniques

Les psioniques sont rares à Faerûn, et pratiquement inconnus exceptés dans les zones où vivent des monstres psioniques. Ces zones comprennent le Sud où les yuan-tis ont quelque influence (particulièrement la cité de Hlondeth dans le Bief de Vilhon) et l'Outreterre (à cause de l'influence des flagelleurs mentaux). Eauprofonde

compte sans doute quelques personnages aux pouvoirs psioniques, comme les zones urbaines étendues telles que l'Amn et Calimshan.

En général, les personnages psioniques peuvent s'attendre aux mêmes réactions et attitudes que celles réservées aux jeteurs de sorts de magie profane. Les zones qui accueillent ou au moins acceptent les magiciens auront le même enthousiasme (ou la même méfiance) pour les personnages psioniques. Là où les magiciens sont craints ou rejetés, comme en Amn, les personnages psioniques devront se montrer prudents.

Bien des jeteurs de sorts pourront voir des rivaux potentiels dans les personnages psioniques, et ces derniers feraient mieux de dissimuler leurs talents là où ils risquent de rencontrer un magicien ou un prêtre jaloux (à Thay par exemple).

Psioniques et dons régionaux

Les classes de psion et de guerrier psychique ne sont approuvées dans aucune région de Faerûn. Les dons régionaux (et l'équipement régional supplémentaire) ne sont pas accessibles à ces personnages.

Si vous voulez que les psioniques jouent un rôle important dans votre campagne, vous pouvez adoucir ces restrictions. Les régions de Tashalar, Chult, du Bief de Vilhon, ainsi que les nains gris sont plus susceptibles d'engendrer des personnages psioniques et peuvent être considérées comme des régions de prédilection pour les psions et guerriers psychiques.

La partie

Toutes les règles, situations et indications du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître* s'appliquent aux campagnes de Faerûn. Le combat, les jets de sauvegarde, les dangers et les attaques spéciales fonctionnent de la même manière.

Les seuls ajouts aux règles concernent la mesure du temps et l'utilisation des cartes pour les déplacements terrestres.

Mesure du temps

Le calendrier de Faerûn est décrit au chapitre 3 : Vivre à Faerûn. Beaucoup de Maîtres de Donjon trouvent utile de comptabiliser le passage du temps dans leur campagne. Au niveau le plus simple, garder la mesure du temps vous permet de gérer l'utilisation de pouvoirs qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par semaine ou par an, ou à d'autres rythmes. Par exemple, un paladin est limité dans son utilisation de *guérison des maladies* : si plusieurs personnages viennent à souffrir de maladie, il sera important de savoir quand il pourra utiliser ce pouvoir à nouveau.

Garder la trace du temps

La méthode la plus précise pour mesurer le passage du temps est de créer un journal de campagne. Une grille vierge semblable à celle d'un agenda mensuel fera l'affaire : vous pouvez nommer les jours selon le calendrier de Harptos et noter dans chaque case les événements marquants ou l'utilisation des pouvoirs soumis au temps.

De temps en temps, vous devriez laisser un peu de « temps libre » à vos personnages : une période de quelques semaines à quelques mois sans la moindre aventure. C'est important pour donner l'occasion aux personnages d'entreprendre des tâches comme la création d'objets, qui est une capacité importante pour beaucoup de personnages. Si chaque aventure de votre campagne suit immédiatement la précédente, les magiciens et les prêtres n'auront jamais l'occasion de rechercher des sorts ou de fabriquer des objets.

Vous n'avez pas besoin d'interpréter des sessions entières où rien ne se passe, naturellement : il vous suffit « d'avancer dans le temps », de quelques semaines ou quelques mois et de demander aux joueurs s'ils ont des projets à long terme qu'ils veulent que leurs personnages mènent à bien. Cela permet aussi d'éviter l'incohérence que génère l'accession d'un personnage du niveau 1 au niveau 10 en quelques mois de jeu. Les personnages joueurs ont simplement bénéficié d'un répit entre deux aventures, et passé plus de temps que la simple somme de leurs aventures.

Dizaines et semaines

Le Calendrier de Harptos de Faerûn est divisé en mois de 30 jours comprenant chacun trois dizaines, qui sont l'équivalent des semaines. S'il semble raisonnable, pour les pouvoirs spéciaux, d'utiliser les dizaines à la place des semaines, il vaut mieux l'éviter. En premier lieu, un pouvoir qu'on ne peut utiliser que tous les dix jours au lieu de sept est moins puissant en termes de jeu. Par ailleurs, le calendrier de Faerûn comprend des fêtes qui ne tombent dans aucune dizaine de l'année. Si vous voulez utiliser les dizaines au lieu des semaines, considérez que chacune des cinq fêtes « appartient » à la dizaine qui la précède immédiatement, ce qui signifie que cinq des semaines de l'année de Faerûn comptent en réalité onze jours, affaiblissant encore les pouvoirs soumis à un cycle.

Si vous comptez l'utilisation des pouvoirs selon le nombre de jours et non les dizaines, mettez une note sept jours après l'utilisation du pouvoir. Si un pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine, le personnage doit attendre sept jours avant de pouvoir le réutiliser. Si on peut s'en servir plusieurs fois par semaine, chaque « charge » met sept jours à se « recharger ».

Terrain et déplacements

Dans les *Royaumes Oubliés*, on peut partir à l'aventure dans des pays lointains et étranges. Vous disposez d'un monde entier à décrire à vos joueurs, avec des centaines de lieux uniques et de cités à explorer. Vos personnages peuvent parcourir l'Anauroch pour explorer les ruines des nains d'Ascore, naviguer sur la Mer des étoiles déchues pour atteindre la cité de Port-Ponant, ou s'élancer dans les collines infestées d'ogres de Thar à la recherche d'un château en ruines à piller.

Types de terrain

La carte de Faerûn montre le continent à une échelle de 75 km pour 1 cm. Seuls les éléments les plus importants peuvent apparaître à cette échelle : des milliers de hameaux minuscules et de villages, des myriades de mares, de lacs et de ruisseaux, d'innombrables taillis, bosquets et bois existent sans apparaître. On peut trouver les terrains suivants sur la carte.

Basses montagnes : régions à l'altitude plus élevée, plus accidentées que les collines, mais moins que les hautes montagnes. Les basses montagnes ne sont pas assez élevées pour qu'on distingue clairement une limite supérieure à la forêt, et n'ont pas de sommet enneigé en climat chaud ou tempéré. Les zones montagneuses sont creusées de cols et vallées.

Collines : régions accidentées moins élevées et escarpées que les montagnes. Comme les régions montagneuses, les collines peuvent être creusées de vallées.

Désert de sable : région aride couverte de sables mouvants et de dunes.

Désert rocheux : région aride couverte de roches et de broussailles brûlées par le soleil.

Forêt : toute zone entièrement recouverte de grands arbres, conifères ou à feuilles caduques.

Friches/badlands : terrain accidenté à la végétation éparse. Les badlands sont sillonnées de vallées labyrinthiques séparées par des collines aux formes étranges et des formations rocheuses.

Glacier : grandes masses de glace des hautes montagnes ou des grandes latitudes, en mouvement (très lent), créant des crevasses, des arêtes et d'autres dangers.

Hautes montagnes : zones recouvertes de pics rocheux et pentus. Les régions de haute montagne ont toujours quelques pics assez élevés pour rester enneigés toute l'année, même en climat chaud ou tempéré. La limite supérieure de leur forêt est distincte. Les zones montagneuses sont creusées de cols et vallées.

Jungle : forêt extrêmement dense et humide.

Lac : étendue d'eau douce à l'intérieur des terres. Le Lac de vapeur fait exception : il s'agit d'un bras de la Mer étincelante. Azulduth, le Lac de sel, est composé d'eau salée et non douce.

Lande : zone dégagée, souvent d'altitude élevée mais peu irriguée. Les landes sont souvent herbeuses, avec des bosquets d'arbustes bas et des tourbières.

Marais : régions de faible altitude, détrempées, semblables à des marécages mais couvertes d'arbres.

Marécage : régions de faible altitude, détrempées, couvertes de roseaux et de végétation basse, mais avec peu d'arbres. On peut y trouver des îlots de terrain sec isolé par de l'eau ou des ruisseaux stagnants.

Piste : sentier sans aménagement indiquant un chemin efficace pour traverser une région.

Plaine : zones dégagées et plaines couvertes d'herbe. Certains arbres et arbustes poussent près des étendues d'eau dégagées.

Rivière, fleuve : eau courante trop large et trop profonde pour être traversée à gué.

Route : chemin plat et ferme, couvert de terre battue ou de gravier et nivelé pour évacuer l'eau de pluie.

Terrain dégagé/composite : les premières sont des zones défrichées pour l'agriculture, qui peuvent contenir quelques petits groupes d'arbres, des collines basses et d'autres éléments géographiques. Les secondes sont naturellement dégagées et vallonnées, au relief varié (collines basses, prairies, arbres épars, petits ruisseaux).

DÉPLACEMENT TERRESTRE

Les puissants magiciens peuvent se téléporter d'un point à un autre, mais les autres habitants de Faerûn doivent marcher, chevaucher, voler ou naviguer. Utilisez les règles du chapitre 9 du *Manuel des Joueurs* pour les déplacements terrestres à Faerûn. La carte de Faerûn inclut des terrains non indiqués dans la table 9-5 : terrains et déplacements sur longue distance, page 143 du *Manuel des Joueurs*. Utilisez la table 8-2 à la place.

TABLE 8-2 : TERRAIN ET DÉPLACEMENTS SUR LONGUE DISTANCE À FAERÛN

Terrain	Route	Piste	Terrain vierge
Basses montagnes	x3/4	x1/2	x1/4
Collines	x1	x3/4	x1/2
Désert de sable	x1	-	x1/2
Désert rocheux	x1	x1	x3/4
Forêt	x1	x1	x1/2
Friches/badlands	x1	x1	x3/4
Glacier	-	-	x1/2
Hautes montagnes	x3/4	x1/2	x1/8
Jungle	x1	x3/4	x1/4
Lande	x1	x1	x3/4
Marais	x1	x3/4	x1/2
Marécage	x1	x3/4	x1/2
Plaine	x1	x1	x1
Terrain dégagé/composite	x1	x1	x1

Dans les zones locales, il existe bien plus de routes et de sentiers qu'indiqué sur la carte : seuls les chemins les plus importants traversant le pays apparaissent. Les créatures volantes ignorent les malus de tous les types de terrains excepté dans les montagnes (basses et hautes) pour lesquelles elles ont les malus de collines et de basses montagnes respectivement.

Autres ressources en langue anglaise

Le Maître de Donjon anglophone dispose de nombreuses ressources pour améliorer sa campagne des *Royaumes Oubliés*. Les magazines DRAGON® et DUNGEON® supportent ce décor de campagne. DUNGEON®, en particulier, est une excellente source pour le MD en quête de matériel, car la plupart des aventures peuvent être adaptées facilement pour les *Royaumes Oubliés*.

De plus, le site de Wizards of the Coast (www.wizards.com/dnd) est fréquemment mis à jour avec des informations, des aventures, des personnages et des lieux pour le jeu DUNGEON & DRAGONS et le décor des *Royaumes Oubliés*.

LES AVENTURES

Les aventures à Faerûn sont très semblables à celles du jeu de base DUNGEON & DRAGONS, avec des monstres, des méchants et des décors spécifiques à Toril. Nous parlerons ici des donjons de Faerûn et des rencontres locales spécifiques.

ARCHITECTES DE DONJONS

Qu'est-ce qui rend les donjons de Faerûn différents de ceux des autres mondes ? Leur histoire. Quelle que soit sa fonction actuelle ou d'origine (voir page 105 du *Guide du Maître* pour les types de donjons), un donjon de Faerûn porte la griffe de ses concepteurs d'origine et de ceux qui l'ont occupé pendant des siècles. Peu de donjons de Faerûn restent vides bien longtemps.

Quel que soit le concepteur du donjon, des *portails* peuvent le connecter à d'autres forteresses bâties par la même espèce ou le même groupe, créant un réseau utilisé par les résidents du passé et permettant aux PJ d'aller facilement de donjon en donjon. De même, beaucoup de donjons sont reliés à l'Outreterre.

Aventuriers : cette catégorie de concepteurs de donjons inclut les magiciens fous comme Halaster, l'architecte du vaste donjon de Montprofond, des aventuriers victorieux en quête d'un endroit sûr pour stocker leurs biens, et des individus entreprenants qui se sont construit une forteresse pour se protéger des ennemis en cas de danger. Les caractéristiques des donjons sont fort variables. Les zones protégées contre la scrutation et le voyage astral sont répandues, comme les *portails* menant presque partout.

Parmi les éléments les plus bizarres, on trouve des collections zoologiques ou botaniques (parfois enfermées, parfois libres de semer le désordre), des prisons extra-dimensionnelles retenant des fiélons ou des élémentaires, des labyrinthes et des pièges protégeant des trésors particuliers, des complexes de chambres miniatures accessibles uniquement à des visiteurs rapetissés par magie, et de vastes laboratoires contenant des expériences mortelles toujours en cours après des siècles.

Dragons : les dragons creusent parfois leur propre repaire souterrain, mais s'installent le plus souvent dans des grottes naturelles ou expulsent des créatures plus faibles des donjons qu'elles ont bâtis. Un donjon habité par un dragon comporte au moins une pièce très haute ou une caverne qui lui permet de combattre en vol. À moins qu'il puisse se téléporter, le repaire comporte aussi une entrée par laquelle le dragon peut passer en volant ou en nageant.

Si le dragon a des alliés ou des serviteurs, ils seront logés dans une zone proche où le dragon peut accéder, comme une grotte ou un village en surface.

Drows : contrairement aux nains, qui construisent leurs donjons de la surface vers l'intérieur, les drows construisent depuis leur monde jusqu'à la surface. Les donjons des drows servent de point de départ pour leurs raids, leur commerce ou leur colonisation. Ils comprennent des quartiers habitables spartiates. Les provisions (y compris l'eau) sont volées à la surface ou transportées depuis l'Outreterre. Les donjons des drows ont souvent des cellules de détention pour les prisonniers et les esclaves.

Halfelins et gnomes : ils creusent les collines pour créer des demeures privées, des mines, ou de petites communautés protégées. Tous deux préfèrent la forêt aux collines et aux montagnes.

Humains et autres races de la surface : bien des donjons de Faerûn sont simplement le sous-sol de bâtisses de surface, des niveaux souterrains qui subsistent longtemps après que le bâtiment extérieur a été détruit. L'exploration de ces donjons est incroyablement périlleuse. Usés par le temps, ils peuvent s'écrouler, surtout sur des aventuriers peu avares en sorts d'*éclair* et de *boule de feu*. Beaucoup contiennent d'anciennes catacombes, souvent bien protégées par des pièges et des sceaux magiques mais ne contenant guère de trésors.

Groupes influents : les diverses organisations et cabales secrètes de Faerûn construisent toutes sortes de donjons qui leur servent de refuge, des centres d'entraînement, des forteresses et des relais pour des membres en voyage. Les plus actifs bâtisseurs sont ceux du Culte du Dragon, qui cherchent constamment de nouveaux sites où abriter des dracoliches, et les gens du Zentharim, qui préfèrent les forteresses cachées et lieux loin des sentiers battus qui contiennent déjà des *portails*.

Tyrannœils : les tyrannœils font souvent creuser des repaires souterrains par leurs esclaves (grâce à leurs pouvoirs de *charme*) ou en utilisant leur pouvoir de *désintégration*. L'architecture verticale de ces repères les rend difficiles à traverser sans voler ou léviter. Ils sont souvent bourrés de curiosités magiques et d'autres trésors.

Nains : meilleurs bâtisseurs de donjons de tout Faerûn, les nains construisent tout, depuis les mines jusqu'aux cités souterraines creusées à même la pierre. On y pénètre généralement par une entrée fortifiée dans une montagne ou une colline. Les résidents qui ont les moyens d'entretenir leurs défenses les utilisent à leur avantage.

Même les plus modestes donjons des nains comportent des zones de vie avec des réserves d'eau et de nourriture, des marchandises et des armes. Les installations permanentes comportent des temples et des catacombes, férocement protégés par des pièges de maçonnerie, des runes magiques et des gardiens comme des golems.

célèbres donjons de Faerûn

Les aventuriers de Faerûn appellent donjons toutes les caves et passages souterrains qu'ils croisent, même des endroits qui n'ont clairement pas été conçus pour l'emprisonnement. Il y a quelque temps, le mot a fini par désigner tout endroit en vieilles pierres où des monstres peuvent se cacher, où on peut trouver des trésors, et où les aventuriers partent en exploration.

Selon cette définition, Faerûn dispose de milliers de donjons, depuis les simples repères jusqu'aux véritables donjons perdus dont seules parlent les anciennes légendes. Vous trouverez ici une courte liste des plus célèbres, ceux que leur richesse, taille, situation près des cités ou des routes de commerce, histoire ou importance potentielles rend dignes d'intérêt.

Antre effroyable d'Alokkair : au nord-est de Valombre, non loin de la ferme de la célèbre Ménestrel et aventurière Oragie Maindargent, se trouve un escarpement calcaire criblé de cavernes et couvert de forêt connu sous le nom de Crête du renard. On a longtemps raconté que l'une des grottes de sa face nord était hantée, et elle mène à une ancienne tombe. Celle-ci est reliée à un gouffre souterrain que la légende nomme la Fosse grinçante, au-delà de laquelle on dit que se trouvent de grands pouvoirs magiques. C'est la demeure de la liche Alokkair, roi-magicien de la Hlondath perdue, et bien qu'on sache que des aventuriers s'y sont risqués, le sort d'Alokkair lui-même est très controversé, même si la plupart de ses trésors sont restés inviolés.

Catacombes de Soirétoile : creusées dans la roche du mur ouest de la Gorge de l'Étoilée, juste au nord du village de Soirétoile dans le Cormyr du nord se trouve un ancien fortin de bandits. Des maçons nains bâtirent cette forteresse souterraine aux murs et aux chambres réguliers pour le bandit humain Rivior. Après sa mort, elle servit de repaire à divers monstres. Des mages s'y installèrent et s'attirèrent par magie les services de certains monstres... qui furent massacrés par ceux d'autres magiciens. Les nombreuses morts violentes et les fantômes lui ont donné le nom de catacombes.

Récemment utilisées pour stocker les cargaisons des caravanes et les produits de contrebande d'agents locaux du Zhentarim et infestées de kobolds, les catacombes attirent toujours des aventuriers pleins d'espoir et des casse-cou, surtout de Cormyr et Sembie. Le temple local de Lathandre, la Maison de l'aube, leur fournit guides et matériel.

Cavernes de la mort : un petit réseau « naturel » de cavernes dans les Rocterres du sud, creusées par les ruisseaux qui y coulent toujours. L'ancien magicien Asbaron, devenu liche, protège sa demeure des intrus à l'aide d'une collection de monstres venus de tout Faerûn. Sa réputation veut qu'il ait repoussé plusieurs attaques déterminées des gens du Zentharim, et qu'il ait lâché des monstres dans les Rocterres à plusieurs reprises, menaçant les patrouilles et les caravanes zhents.

Cavernes des griffes : un célèbre repaire de trolls de Rocapic (sur le versant attenant à la Haute route, à l'est de Soirétoile) à Cormyr. Malgré les incursions répétées des Dragons Pourpres, les trolls des Rocterres n'ont cessé de se réinstaller dans ce simple réseau de grottes.

Cavernes sans fin : dans la Haute-Forêt, au plein sud des Monts étoilés, une source qui rejoint la Course de la licorne jaillit de ce grand réseau de cavernes calcaires (dont quelques passages artificiels) qui s'étend sous terre sur des kilomètres, pour finir dans l'Outreterre. Plus ancien que le royaume elfe déchu d'Eaerlann, elles ont abrité plusieurs dragons aujourd'hui abattus (dont les trésors n'ont peut-être pas tous été emportés) et plus récemment des esclavagistes drows menés par des illithids dans des raids à la surface.

Château Paldragon : cette célèbre forteresse en ruines domine la longue Route du commerce au sud du Gué de la dague (au-delà de la Haute Lande). Le château autrefois imprenable de l'aventurier Daeros Paldragon est devenu au fil des siècles le foyer d'une succession de monstres, des armées orques aux dragons et aux sombres fiélons. Régulièrement nettoyées par d'intrépides aventuriers, ses salles ravagées par les pillages et le temps redeviennent vite des repaires de monstres et de brigands... rapidement expulsés à leur tour.

Il y a dix ans, des armées d'Eauprofonde et d'autres villes commerciales de l'ouest se rassemblèrent pour expulser de Paldragon des fiélons qui étaient entrées en Faerûn par un *portail* dans les niveaux inférieurs du château. Les prêtres de Tempus érigèrent un sanctuaire dans le château, pour contrôler ses monstrueux habitants, mais le sanctuaire est en état de siège perpétuel face aux gobelours, chitines, diables, drows, orques, quaggoths et autres créatures qui y entrent par l'Outreterre. Les aventuriers qui se rendent à Paldragon pour aider les défenseurs dévoués à Tempus seront reçus avec gratitude et autorisés à emmener tout ce qu'ils pourront arracher aux griffes des habitants indésirables du château.

Château Falsombre : ce petit donjon en ruine se situe dans les bois du Valombre occidental, à l'ouest de l'Ashaba et au nord de la Route septentrionale. Réduit à ses fondations ensevelies sous la mousse et les plantes grimpantes, ses caves sont percées de tunnels de drows qui mènent à celles de la Tour biscornue et descendent sur des kilomètres vers un gigantesque lac souterrain, au-delà duquel se trouve un territoire de l'Outreterre inconnu. Les résidents de Valombre abandonnent sagement château et cavernes aux aventuriers en maraude. Nul n'a trouvé les murs vacillants, les madriers pourris et les fondations infestées de monstres de Falsombre adaptés à la vie en surface.

Château Krag : Jyordhan, l'usurpateur de Valombre, réclama cette ancienne tour des drows, dont il projetait de faire un donjon rivalisant avec Sombrefort à l'ouest. Heureusement pour Valombre, les talents d'architecte de Jyordhan étaient aussi minces que son sens moral, et Château Krag tomba facilement après la mort de l'agent du Zentharim. Nul n'a ouvertement réclamé les ruines, mais il arrive qu'un rocher lancé du nord s'écrase en ville, apparemment projeté par une des vieilles catapultes de Château Krag. Un inconnu entretient toujours les engins de siège et fait feu sur les fermes environnantes en contrebas. Peu de fermiers de Valombre sont prêts à faire irruption dans Château Krag pour prendre le tireur embusqué sur le fait.

Château Magamance : la Vallée Magamance se trouve dans l'Amn oriental, non loin de la ville de Pistepierre. Elfes et animaux sauvages évitent la vallée envahie par la végétation, même si toute trace de son donjon hanté, Château Magamance, a désormais disparu. Des légendes courent concernant des explosions magiques, des batailles contre des liches, et une cité dissimulée par un *mythal* visible uniquement à la lumière de la lune. Quelle que soit la vérité, les activités (et disparitions) des groupes d'aventuriers locaux laissent penser que quelque chose de dangereux vit toujours dans l'ancien Château Magamance.

Il faut noter que beaucoup d'autres ruines protégées par un *mythal* qui ne sont pas indiquées ici sont cachées en Toril (certaines sous terre, d'autres sous l'eau), et qu'on a de fortes chances d'y trouver périls et trésors.

Col des trépassés : dans la Côte des épées septentrionale, ce col menant du Mont Arinratha au Mont Thalangabold fut le tombeau d'une horde d'orques, massacrée il y a des années dans une bataille désespérée contre les nains de Delzoun. Il est hanté par les fantômes de la bataille, et contient encore la clef de la victoire naine : une forteresse souterraine qui leur permettait de charger les orques de tous côtés. On dit que ses salles riches en trésors sont infestées de tyrannœils et de gargouilles.

Crypte de la roche : située à l'embouchure de la rivière Sinueuse, la « Crypte de Larloch » vit son nom déformé au fil des siècles. Larloch le roi des ombres est une liche au pouvoir effrayant qui règne sur une horrible cité d'âmes-en-peine, de nécrophages, de liches, de vampires et de morts-vivants. Larloch ne désire qu'une chose : qu'on le laisse seul. Si quelqu'un s'approche trop de la crypte, Larloch envoie l'une après l'autre des liches jeteuses de sorts pour le détruire ou le forcer à fuir. Après cette première vague, des *toiles de sorts* (champ de force magique qui contient des sorts qui affectent tout intrus qui les touche), et d'autres liches puissantes attendent les intrus. On prétend que Larloch est un survivant de l'ancien royaume de Nétheril.

Crypte des murmures : reliée aux Catacombes de Soirétoile par un long tunnel, cet entrepôt souterrain était un relais de caravanes du Zhentarim administré par l'agent zhent de Soirétoile et le mage mineur Murmure, qui y résida jusqu'à sa mort. Passé son tunnel d'entrée effondré, on dit que la crypte compte une douzaine de chambres, dont l'une contient les nombreuses potions et le livre de sorts de Murmure.

Crypte des faiseurs de merveilles : située dans la cave d'une taverne de Scornubel, on dit que cette crypte abrite des liches, ainsi que les nombreux objets magiques qu'elles rassemblèrent, construisirent, et utilisent maintenant dans leur non-vie. Elles contrôlent des gardiens comme des armures animées, d'étranges golems et autres automates, ainsi qu'un dévoreur de magie (nishruu) dans une sphère de stase.

Crypte du guerrier : creusée à même la roche dans les Rocterres au nord du Cormyr central se trouve un complexe mortuaire souterrain. Ses tombes ont été pillées il y a longtemps, et le Zhentarim l'utilise comme entrepôt/refuge/dépôt de nourriture, gardé par plusieurs gargouilles et des créatures artificielles.

Crypte-sud : creusée sur le flanc des Montagnes des épées, au nord de la Forêt de cryptejardin dans la Côte des épées septentrionale, se trouve un fort des nains, ancienne mine d'argent, abandonné. Parfois appelé Jardin de Crypte-sud à cause des cultures verdoyantes et productives (devenues sauvages et broussailleuses) que les nains avaient créées autour, ce fort est partout décrit comme un labyrinthe de salles et de passages hantés par de très nombreux monstres.

Donjon de la crypte : ce légendaire complexe est situé sous le quartier de la cité des morts d'Eauprofonde, accessible par un escalier secret dans une des cryptes. La compagnie des Voyageurs affolés, de célèbres aventuriers d'Eauprofonde, a parlé de combats contre des vampires, des nagas et des pièges vicieux, mais ceci toujours autour d'un bon feu. Le Donjon de la crypte est relié sous terre aux niveaux supérieurs du célèbre Montprofond, mais comme les Voyageurs affolés ont cessé leurs aventures, nul n'a pu (à ce jour) en trouver le chemin.

Donjon de Hark : quelque part dans les chaînes rocheuses du nord de la Haute lande se trouvent des ruines et une forteresse souterraine occupées par des brigands. Les plus récents sont des ratsgarous et le mystérieux chef bandit connu sous le nom de Hark.

Donjon de la mort : autrefois mine de pierres précieuses du clan nain Creuseprofond, ce complexe souterrain tient son nom de sa reconversion par le roi troll Glarauuth en prison pour les esclaves humains destinés à être dévorés. Il se situe sous une colline herbeuse à l'extrémité sud de Bois tapi dans la Côte des épées septentrionale, près des sources du Ruisseau étincelant. Glarauuth est mort depuis des siècles, et les dernières nouvelles concernent des apparitions de « diablotins et de fiélons » au sommet de la colline.

Donjon des épées : quelque part dans les Collines du serpent, à l'est de la Haute Lande, se trouve une mine d'argent gnome abandonnée. Plusieurs salles souterraines sont reliées à un puits désaffecté. Elle a abrité plusieurs groupes d'aventuriers avant que le Culte du Dragon ne la découvre, infestée de monstres et gardée par des épées magiques animées, volantes et mortelles. Toujours inviolée malgré la mort de plusieurs membres du culte, on dit que ses profondeurs abritent un *portail* aller-simple pour les Landes éternelles du nord.

Donjon des ruines : au nord de la confluence des rivières Rauvin et Surbrin, près de Calmepierre dans la Côte des épées septentrionale, se trouve un petit complexe souterrain, infesté de monstres, sous les ruines d'une ancienne école de magie. Autrefois, avant que l'école ne soit bâtie sur ses fondations, le donjon était une forteresse naine. Les barbares évitent l'endroit car de grands batraciens (brutaciens ? slaads ?) ont été aperçus dansant autour de feux. Le donjon reste à nettoyer, et on pense qu'il abrite les restes des aventuriers de la compagnie de l'Orbe fendu qui y a disparu.

Donjon sans nom : au nord-est de la Haute-Forêt (près de Grands-Arbres) se trouve une ruine de l'Eaerlann déchue, une crypte sous un manoir envahi par la végétation et décrépit. On trouve aussi un entrepôt souterrain près du manoir (lequel n'est ni gardé par les elfes, ni relié à la crypte). On dit qu'il s'agit d'une habitation gnome ou naine abandonnée.

Forêt d'Arprofond : cette petite forêt est tout ce qui reste d'un royaume elfe, près de la cité affairée d'Eauprofonde. Les abords plaisants de la forêt dissimulent des bois denses, tout en arêtes et en ravins profonds masqués par des plantes grimpantes et des arbustes, toujours embrumés, où errent les sangliers sauvages et où des ruines sont cachées. Des hors-la-loi et quelques elfes solitaires vivent à

Arprofond. Quelques ours-hiboux, loups, et striges y rôdent aussi, mais rien de plus dangereux ... excepté le héros mort-vivant elfique fou nommé Reluraun.

La tombe de Reluraun, au cœur d'Arprofond, est gardée contre les vivants par au moins trois baelnorns (des liches bonnes, voir *Les Monstres de Faerûn*). Perverti par la magie maléfique lors de sa dernière bataille, il ne reste de Reluraun qu'une paire d'yeux et de mains squelettiques volants et agressifs. Il taille en pièces avec son épée magique, en hurlant, quiconque s'aventure trop près.

Arprofond abrite aussi la célèbre Verte clairière, le Vallon dansant et les tunnels et caves de l'ancien royaume de Phalorm, dont certains contiennent des trésors ou des liens vers l'Outreterre.

La Verte clairière tient son nom du printemps éternel qu'abrite son cercle d'ormes protecteurs. Les créatures d'alignement bon sont les bienvenues, et la magie de guérison y a des effets d'une puissance inhabituelle. Les pistes qui y mènent s'effacent toutes après une nuit.

Le Vallon dansant est une petite cuvette couverte de mousse, d'herbe rase et de fougères. La Pierre de la dame, une aiguille de pierre consacrée à Eilistraée, culmine en son centre. Les drows qui adorent Eilistraée dansent souvent dans le vallon à la lumière de la lune, parfois menés par Qilué Veladorn des Sept Sœurs. Les pouvoirs de la Pierre de la dame protègent le Vallon, et on sait que la déesse s'est manifestée en ce lieu.

Fort Lyrar : à l'est du Pont de Boreskyr, à la bordure ouest de la Forêt des dragons, les ravages du temps (et les dragons luttant pour un site de choix) ont emporté le donjon de cet ancien fort d'un seigneur bandit. Il n'en reste qu'un vaste complexe souterrain d'entrepôts et de passages de pierre, maintenant infesté de monstres.

Gardefer : un « creux de pierre » typique, semblable à d'autres tombes, habitations ou abris creusés à même la pierre dans tout Faerûn. Ce creux des Rocterres est gardé par des dagues volantes animées par magie, du même type que celles des niveaux supérieurs de Montprofond.

Gardesort (Saharelgarde) : à la bordure est de l'Anauroch, à l'est des Pics gris, se trouve une citadelle labyrinthique aux murs moisis. Encore récemment demeure de la liche Saharel, ce vestige de Nétheril est aujourd'hui l'antre de monstres errants. Quelques aventuriers elfes qui s'en sont échappés ont récemment rapporté qu'elle comporte, au sud, le temple d'un dieu à tête de faucon (peut-être un de ces « dieux magiciens » autoproclamés de Nétheril) et qu'un aventurier humain y rôde, se jetant sur les intrus où les poussant vers des monstres et des pièges.

Gontelgrime : située quelque part sous les Rocs au sud de Mirabar dans la Côte des épées septentrionale, cette vaste et ancienne cité souterraine est l'œuvre des nains de Delzoun. Un dragon rouge récemment tué avait fait son antre dans son puits de ventilation qui s'enfonce sur au moins trois niveaux de salles désormais infestées de monstres, dont des flagelleurs mentaux et des fantômes. Les plus profondes caves de la cité finissent par mener à l'Outreterre, et les plus proches de la surface sont devenus la demeure des Hargrath, un étrange groupe de monstres mal assortis (des alaghi, une leucrotta, etc.), partis à l'aventure sous les ordres d'un cambion. Ils défendent leur territoire contre les illithids avec les innombrables monstres jaillis d'un prodigue des profondeurs qu'ils ont capturé et placé dans une chambre souterraine stratégique.

Halls pourpres : située sous une colline quelque part à Téthyr, cette petite forteresse souterraine est l'exacte réplique de celle à laquelle elle est reliée par des *portails*, dans les Pics des araignées au nord du Lac de Clairétoile dans l'est de Faerûn. Celle de Téthyr tire son nom moderne de la bande de mercenaires de la Griffe pourpre qui l'utilisait, et est devenue un donjon infesté de monstres quand ils sont morts au combat.

Maison de pierre : à la bordure est de la Forêt d'Arprofond se tient une immense tour carrée construite il y a au moins mille ans par les nains et les elfes d'Illefarn. Les elfes de la lune en éloignaient les étrangers, mais depuis leur départ, elle est devenue la proie rêvée.

La Maison de pierre contient des centaines de pièces, d'atriums, de halls, de temples et de tours formant un labyrinthe. Certaines ont été détruites par des batailles ou des tremblements, d'autres se sont effondrées, créant des abîmes, et quelques-unes unes contiennent des apparitions spectrales d'elfes, de nains et d'humains armés. Naturellement, des goules et des ombres ont élu domicile un peu partout.

La légende parle d'or et de gemmes des nains, et d'armes enfouies ici. Autrefois nommé Tournepierre, elle fut bâtie pour protéger le Puits de Tournepierre, encore en son centre. Ses eaux proviennent d'un lac souterrain appelé Asmaeringlol (« Goutte géante »), dans l'Outreterre d'où des monstres montent vers la Maison de pierre pour dévorer les aventuriers.

Maison perdue : secret d'état de Cormyr, ce labyrinthe de murs et de passages mouvants fut la demeure du sorcier nétherisse Phaeryl. On s'y rend par le *portail* de la salle supérieure de la Tour de Tessaril à Soirétoile, et il a servi de refuge et de terrain de chasse à des adversaires jouant un jeu de cache-cache mortel. Il n'existe pas de carte de la Maison perdue, et selon Elminster, « ses portes ne s'ouvrent pas deux fois sur la même salle, fût-ce à un soupir d'intervalle ».

Les catacombes de soirétoile

Cette forteresse est certes déjà fort célèbre, mais c'est plus qu'un repaire de kobolds, de bandits ou qu'un antre de monstres. Au fil des ans elle a servi d'épreuve du feu pour les aventuriers, de châtiment pour les criminels, et même de forteresse pour les mages-rois.

Vous les connaissez ? Je savais que non. C'était des magiciens qui voulaient contrôler un royaume sans régner, par un assassinat judicieux par-ci, un discours adéquat par-là, un petit coup de pouce, une illusion au bon endroit, une rumeur particulière glissée dans les bonnes oreilles.

Arrogants, ça oui, et dangereux, mais tels sont les mages. Il n'y eut que peu de mages-rois, et ils avaient leurs propres querelles, contre les malaugryms et les autres. Certains disent qu'ils créèrent un réseau de *portails* oubliés et cachés dans tout Toril, mais je les soupçonne d'avoir simplement ajouté des pièges et pris contrôle des *portails* qu'ils trouvaient, œuvre de mains bien plus anciennes et mystérieuses. Dans les catacombes, ils laissèrent aux moins deux *portails* en état, un prodigue des profondeurs (un de ces monstres qui vomissent des créatures vivantes) et des parchemins de sorts.

Lesquels ? Ceux qui servent à ouvrir, fermer, cacher et contrôler des *portails*. Assez de magie pour régner sur Toril, de derrière le trône, tout comme les mages-rois tentaient de le faire. Certains disent que les mages-rois observent les visiteurs des catacombes, cherchant de possibles successeurs... ou des pions contrôlés par magie. D'autres disent qu'ils sont retournés à la poussière, ne laissant que pièges mortels, passages sombres infestés de kobolds et de monstres et os pourris que les Magiciens de guerre auraient du nettoyer depuis longtemps.

J'ai arpenté les catacombes, combattu à mort des créatures vicieuses et fui le Zentharim qui s'en servait pour la contrebande et les Magiciens Rouges qui les exploraient pour s'amuser. Je vous le dis : il y a plus que cela, et je ne parle pas de salles scellées ou de trésors. Je pense que quelque chose rôde dans les catacombes, quelque chose qui observe et qui attend.

- Brimbelve Gabror, aventurier vétéran

Manoir des quatre fantômes : à la bordure ouest de la Haute-Forêt dans la Côte des épées septentrionale, se trouve la grande salle d'une forteresse naine depuis longtemps abandonnée, et hantée par les fantômes de quatre nains qui font des signes désespérés à tous les nains qui s'en approchent. Des aventuriers zélés ont découvert l'entrée d'une forteresse souterraine dans un puits à sec qui descendait de la salle. Demeure de nombreux trolls (dont des géants de cette race), ces salles sont reliées par des kilomètres de tunnels (utilisés par les esclavagistes drows et illithids) à l'Outreterre.

Manoir du marteau : dans la Haute landes du nord-est, à l'est du Lac de Hautétoile, se trouve une carrière reliée à une forteresse naine à l'abandon. Le Manoir du marteau se tient non loin de là, pavillon entouré d'une palissade construite par des aventuriers qui l'exploraient. Beaucoup y ont trouvé des ennuis, car la forteresse tient son nom d'un marteau de guerre animé volant et brillant (selon les légendes des nains, il la garde à jamais). Les aventuriers parlent d'armures animées gardiennes, d'une immense salle centrale tantôt remplie de cadavres suspendus à des chaînes qui tombent du plafond, tantôt vide, et des patrouilles d'au moins cinq fantômes gardiens (voir *Les Monstres de Faerûn*).

Marches croulantes : tout en marbre, cet escalier en colimaçon brisé s'élève au-dessus de fondations envahies de végétation sur une crête des Collines déchues à l'est d'Eauprofonde, entre la Forêt d'Arprofond et Uluvin. C'était autrefois le manoir de Taeros, demeure de l'ensorceleur Ybrithe, qui fonda ici une école de magie pour jeunes femmes. Leurs sortilèges évanescents maintiennent en l'air les fragments d'escalier (qui ne mènent apparemment nulle part) où se cache un feu follet. L'escalier est aussi hanté par un fantôme meurtrier : une forme flottante, tantôt épée brillante, tantôt casque, tantôt forme humaine.

Son autre extrémité s'enfonce dans les profondeurs, hanté par des apparitions comme une main humaine désincarnée renfermant des gemmes étincelantes (et parfois tourbillonnantes), une silhouette humaine encapuchonnée, ténébreuse et fuyante, qui fait des signes ou brandit une épée, et une dame elfe enchaînée, aux atours somptueux et au regard égaré qui implore à grands cris qu'on la sauve. Leur origine et leurs buts sont inconnus, mais certains entraînent les envahisseurs vers des pièges mortels. Le plafond des caves s'effondre souvent, et elles peuvent abriter des tyrannœils.

Montprofond : cf. chapitre 4.

Mussum : en 472 CV, cette cité côtière « maudite » de Chondath fut abandonnée à la peste si rapidement que la plupart des possessions de ses habitants sont restées dans les maisons qui sont maintenant hantées par les monstres et couvertes des os des victimes du fléau. Les rares aventuriers qui s'y rendent retrouvent les corps des explorateurs morts dans les rues, frappés par un mal étrange qui rend leur peau vert pâle et couverte d'abcès et de marques.

Myth Drannor : cf. chapitre 4.

Myth Rhynn : cité véritablement ancienne dissimulée par un *mythal* et abandonnée à la forêt, Myth Rhynn est au cœur de la Forêt Wealdath. C'était une cité mortuaire elfique, où les morts reposaient avec honneur (et de nombreux trésors). La magie de son *mythal* a empêché l'animation ou le rappel des morts et repoussé les dragons, mais au fil des siècles, il s'est décomposé et corrompt aujourd'hui la forêt environnante. Qui plus est, un squelette volant mort-vivant qui massacre les elfes (et peut se téléporter) demeure à Myth Rhynn, ainsi que des feux follets et peut-être même une liche. Les aventuriers racontent avoir été victimes de puissants sorts en se frayant un chemin dans la cité de pierre envahie d'arbres et de plantes grimpantes malsains, qui ont ouvert de nombreuses tombes.

Temple de la Splendeur des splendeurs : bien que les chants des troubadours aient faussement attribué ce nom à plusieurs lieux de Faerûn, le vrai temple repose sous terre, quelque part sous Chessenta. Ses prêtres furent massacrés il y a des siècles par les monstres, qui s'entretuèrent et furent facilement expulsés ou tués par d'autres intrus. Utilisé ensuite comme quartier général par une guilde de voleurs et repris par les monstres, il redevint un donjon infesté de créatures, et le tombeau de bien des aventuriers. La Splendeur des splendeurs était une gemme magique (vivante car elle contenait l'intellect de plusieurs mages) qui servait la divinité Savras, mais on raconte beaucoup de choses sur sa nature, et elle a peut-être quitté le temple.

Tiens-ferme : on se rend dans ce refuge, œuvre des elfes (parmi d'autres, perdus, cachés ou oubliés, dans tout Faerûn), en marchant dans une direction précise depuis le sommet de la Pierre levée de Cormanthor. Selon certains anciens elfes d'Éternelle-rencontre, c'est une série de pièces reliées par des *portails*, pleines de pouvoirs et de pièges magiques, ainsi que de quelques créatures artificielles faisant office de gardien. Selon certains aventuriers qui en ont fui les jambes à leur cou, un ancien mage humain, maintenant mort-vivant, y est retenu prisonnier.

Tombe de l'archimage : au fond d'une caverne qui est l'antre d'une wiverne au flanc nord-est des Montagnes de Téthyamar (près des sources du fleuve Tesh) se trouve un petit labyrinthe bardé de pièges magiques et de gardiens assez monstrueux pour repousser les chevaliers de Myth Drannor. Ils trouvèrent la tombe pleine de magie d'un antique archimage, mais furent forcés de se retirer avant une attaque du Zhentarim, ce qui relâcha de formidables morts-vivants qui mirent en pièces plus d'une trentaine de magiciens aguerris du Zhentarim. On pense que la tombe elle-même est restée inviolée.

Tombe de Martek : quelque part dans le Désert de la désolation à Raurin se trouve la tombe perdue de Martek, grand vizir de Raurin, le « Plus grand des mages ». Les légendes locales parlent d'une pyramide, d'une malédiction qui assécha une rivière, mais aussi de terres verdoyantes, d'une oasis, de temples, d'une cité et de magie reposant sous les sables mouvants.

Tombe des héros : simple réseau de chambres mortuaires construit par les nains pour les aventuriers du passé, cette crypte infestée de monstres se situe sous les ruines envahies par la forêt de village perdu de Thruldar à la bordure est de Lluirbois (au nord de Luiren). Ces chambres ont été fouillées par de nombreux aventuriers à la recherche de la légendaire Crypte des magiciens qui se trouverait sous Thruldar, contenant les ossements – et tous les pouvoirs – de plusieurs archimages.

Tour isolée : on dit qu'une haute tour blanche à l'est de Bois froid à l'extrême nord de la Côte des épées est devenue la demeure d'un puissant magicien qui dispose de gardiens orques et élémentaires, et refuse énergiquement toute visite. La compagnie des Voyageurs affolés a expulsé l'ancien propriétaire de la tour : le maléfique mage Arbane et ses apprenties et épouses Tantra et Werendae. La compagnie a rapporté que la tour avait de nombreuses caves, dont une contenant un bassin à la lueur étrange qui semblait conscient.

Sarbrine : la cité du marteau, ensablée et engloutie, autrefois le joyau de l'empire nain de Roldilar, repose sous ce qui est aujourd'hui Corbentre (et forme l'essentiel de ses égouts). Des passages secrets s'enfoncent à des profondeurs inconnues sous la cité.

Shounach : ancien siège du maléfique empire shoune, la métropole en ruine de Shounach est à Téthyr ce que Montprofond est à Eauprofonde. Emplie des effets magiques résiduels d'anciennes batailles, Shounach est préservée par quelque chose ressemblant à un *mythal* qui empêche les morts-vivants de s'enfuir, augmente la magie du feu, réduit la magie du froid, ralentit les projectiles et inhibe les sorts divins de nécromancie.

Des kilomètres de bâtisses croulantes et de murs vacillants couvrent le pays, imprégnés çà et là de magie toujours active. Les aventuriers qui en reviennent vivants parlent de lamies, de milliers de morts-vivants, d'hommes-lézards pourvus de carapaces, de gnolls, de gobelins, et même de drows, dans une cité souterraine qui forme les fondations de la colline impériale au centre des ruines. Les temples, les palais et les bâtiments officiels sont plus ou moins intacts au sommet de la colline dominée par les morts-vivants, dont certains utilisent des baguettes et une magie qui était déjà formidable quand elle était aux mains des vivants autrefois.

créatures locales

Certains lieux ont des concentrations de créatures inhabituelles. Vous les trouverez ci-dessous.

Anauroch : humains bédouins, reflets nétherisses. On trouve généralement les bédouins en groupes ou patrouilles d'éclaireurs, à dos de chameau ou à cheval. Les éclaireurs bédouins comprennent 1d3+1 hommes d'armes de niveau 1 et 1d2 rôdeurs de niveau 1d3+2. Une patrouille bédouine a 1d4+4 hommes d'armes de niveau 1, 1 prêtre de niveau 3, et un chef de niveau 1d3+3. Pour déterminer la classe du chef, lancer un d% : 01-75 : guerrier, 76-85 : rôdeur, 86-90 : prêtre, 91 95 : ensorceleur, 96-100 : magicien. Les Bédouins sont d'alignement bon.

Bain profond : dragons-tortues, hommes-lézards.

Baie de Chult : dragons-tortues.

Bataille des ossements : tous types de morts-vivants.

Boilune : lycanthropes (tous sauf crocodile-garou).

Bois accessibles : centaures, druides satyres, hybsils.

Bois de Chondal : dryades, elfes sauvages, esprits follets, halfelins sagespectres, pixies, satyres.

Bois des araignées : chitines, ettercaps, tous types d'araignées monstrueuses.

Bois des dents acérées : animaux sanguinaires, dragons, hydres.

Bois froid : barbares uthgardts. Servez-vous des informations sur les bédouins (voir Anauroch, plus haut).

Bois tapi : orques.

Chult : cthuuls, dinosaures, gobelins, humains tribaux, ptérosauriens, nains, yuan-tis. Plus rares : aarakocras, hydres, nagas, troglodytes, trolls et wivernes. Servez-vous des informations sur les bédouins (voir Anauroch, plus haut) pour les humains et les nains.

Collines aux trolls : trolls.

Collines de grismanteau : elfes.

Collines du serpent : dragons rouges, de cuivre et d'argent, serpents, yuan-tis.

Contreforts de la terre et Montagnes de Viteterre : drows, gobelours, gobelins, hobgobelins, orques.

Cormanthor : drows, elfes.

Croc de la wiverne : wivernes.

Flancs hasardeux : dragons rouges, griffons, hippogriffes, manticores, wivernes.

Fleuve Naga, Mare au naga : nagas aquatiques.

Forêt brumeuse : elfes des bois, hybsils.

Forêt de l'orée : dryades, esprits follets, pixies, satyres.

Forêt des dragons : dragons verts.

Forêt du cri de troll : trolls.

Forêt inondée : criards, dragons noirs, hommes-lézards, lianes chasseresses, sombrarbres, tendriculaires, tertres errants, thallophytes violettes.

Forêt oubliée : sylvaniens.

Griffes de troll : gueules-à-pattes, trolls.

Haute-Forêt : centaures, elfes des bois, sylvaniens.

Jungles de Mhair : nains sauvages.

Lac de glace : ours sanguinaires (sur les berges).

Lande isolée : bulettes, gnolls, leucrottas, orques, pérytons.

Landes éternelles : trolls.

Lluirbois du sud : tyrannœils, yuan-tis.

Longue forêt : gueules-à-pattes, trolls.

Marais des morts : brutaciens, hommes-lézards, sivs.

Marécage de Chélimbre : brutaciens, hommes-lézards, sivs.

Marécage du lézard : dinosaures, dragons noirs, hommes-lézards.

Montagnes aux trolls : gobelins, gobelours, hobgobelins, orques, trolls.

Montagnes de l'échappée du dragon : géants des collines, géants des pierres, géants morts-vivants (patrouillant depuis Cairnheim dans l'Outreterre). Utilisez les caractéristiques des zombies de taille TG du *Manuel des Monstres*.

Montagnes de l'échine du dragon : dragons blancs et rouges, gobelins, gobelours, hobgobelins, orques dans les pics. Géants des collines, des pierres et du givre dans les pics moins élevés et la plupart des vallées.

Montagnes des galènes : géants, gobelins, nains (l'Outreterre est proche avec ses drows, derros et duergars).

Montagnes fourchues : gobelins, gobelours, hobgobelins, orques.

Montagnes Hazuk : géants des pierres.

Montagnes Rauvin : gobelins, orques.

Pics enflammés : salamandres et autres créatures de feu.

Pics géants : géants des collines, géants des pierres, gobelours, hobgobelins, ogres.

Pics gris : géants des pierres.

Région de la Route de Moander : thallophytes, vases.

Tashalar (Jungles noires) : yuan-tis.

Vallée de l'honneur perdu : batiris (tribu humaine). Servez-vous des informations sur les bédouins (voir Anauroch, plus haut). On y trouve aussi des prédateurs (lions, tigres, ours, etc.).

PNJ dans la société

Les magiciens et les ensorceleurs sont plus répandus à Faerûn qu'indiqué dans le *Guide du Maître*. Sur la table 4-43 : PNJ de plus haut niveau (classes de PJ), traitez l'entrée de l'ensorceleur comme « 1d6 + modificateur de la communauté » (au lieu de 1d4) et l'entrée magicien comme « 1d8 + modificateur de la communauté » (là aussi, au lieu de 1d4). Chaque hameau s'enorgueillit d'avoir un maître de l'Art, fût-ce un modeste magicien protecteur.

La campagne

Depuis sa naissance en 1987, l'univers des *Royaumes Oubliés* a engendré des centaines de romans, d'aventures et de suppléments. Les seuls qui importent sont ceux que vous choisirez d'intégrer à votre campagne.

Pour préparer une campagne des *Royaumes Oubliés*, plusieurs choix s'offrent à vous. En premier lieu, vous devez choisir quelles règles optionnelles vous utiliserez. Ensuite, vous devez choisir où se déroule votre campagne. Faerûn est vaste, et elle pourra avoir lieu dans un petit coin du continent tout en vous laissant de la marge. Vous apprendrez dans la section suivante (Le monde de campagne) comment concevoir les lieux, les personnages et les aventures de votre propre campagne.

Règle n°1 : C'est votre monde

Ce livre est plein de détails concernant Faerûn et le monde de Toril, mais n'expose qu'une vue générale des gens, des lieux et des éléments de ce monde. Les vrais détails vous appartiennent : ajoutez ce que vous voudrez. Par exemple, si vous avez besoin d'un village, d'une petite ville ou d'un donjon pour que l'aventure fonctionne dans un lieu particulier, n'hésitez pas un instant à l'ajouter.

De même, ce livre indique ce que les habitants de Faerûn savent de leur monde... mais vous seul savez la vérité. Aussi, si vos joueurs lisent ce livre et tentent de vous imposer certains détails du monde (« Non, la rivière traverse Lunargent ! »), ne cédez pas. C'est *votre* monde. Ne soyez pas esclave de la carte ou du livre, et n'ayez pas peur de changer quoi que ce soit.

Règle n°2 : Placez les PJ sous les projecteurs

Faerûn est le foyer de nombreux personnages : Drizzt Do'Urden, Elminster, Scyllua Sombrespoir et Artémis Entreri par exemple. Mais Faerûn est vaste, assez pour de nombreux héros, de nombreuses histoires. Votre campagne doit être centrée sur vos PJ, le monde et les autres personnages ne constituant que la toile de fond.

Vous pouvez permettre à vos PJ de croiser la route d'un important PNJ de temps en temps (après tout, ce sont ses PNJ qui rendent Faerûn unique et merveilleuse), mais ils doivent pouvoir explorer et affronter le monde d'eux-mêmes. Quand vous créez une aventure, créez-la pour vos PJ. Ne prévoyez pas l'intervention d'un PNJ célèbre pour arranger les choses si les héros vacillent. Laissez vos PJ gérer les conséquences de leurs propres échecs et cueillir les fruits de leurs propres succès.

Les lieux de votre campagne

Faerûn est assez vaste pour que plusieurs campagnes s'y déroulent en même temps. Tout est possible, depuis les intrigues de cour et la politique autour du trône de Calimshan aux aventures de cavaliers barbares et de nomades chassant les monstres dans les plaines de Narfell.

Alors, où situerez-vous votre campagne ? Deux régions présentées dans ce livre semblent s'imposer : les Vaux et les Marches d'argent. Leur atmosphère est proche de la thématique générale des *Royaumes Oubliés*, on y trouve de nombreux méchants et créatures propres à Faerûn, et elles sont bien développées dans les livres, les romans et les magazines. Vous viendrez rapidement à bout du matériel de jeu publié sur Narfell (plutôt un bon point, si vous aimez construire votre propre décor), mais vous trouverez d'inépuisables idées d'aventures, suggestions et matériels de jeu concernant les Vaux et le Nord.

Les Vaux

C'est là un décor des plus civilisés où les aventuriers peuvent se reposer entre deux aventures et faire leurs emplettes. Les incursions des drows en Cormanthor voisin et la pression exercée au nord par le Zhentarim peuvent engendrer nombre de conflits et d'aventures de toutes sortes. Les entrées vers l'Outreterre et les nombreuses ruines anciennes sont aussi des appâts à aventuriers.

Les Vaux sont l'endroit idéal pour une partie d'exploration de donjon où les PJ s'aventurent sous terre (ou en forêt) pour revenir à la ville la plus proche pour se reposer et s'équiper.

Les Vaux sont aussi un décor de choix pour une campagne bien ancrée dans les histoires de Faerûn. Comme indiqué plus haut, les Valiens subissent la pression des drows de Cormanthor et des projets du Zhentarim. Les Vaux sont affectés par la fin de la Retraite elfique, le désarroi de Cormyr, et l'économie florissante de la Sembie. La Mer de lune et le Vaste, pleines d'intrigues et de rivalités latentes, sont également proches.

Les Marches d'argent

Cette région isolée, au nord, est liée au reste de Faerûn, réellement et symboliquement. La route du sud-ouest mène à la grande cité d'Eauprofonde. Anauroch, avec le retour de son Empire des ombres, est à l'est. Plusieurs groupes d'influence ont des intérêts dans la région, dont l'omniprésent Zhentarim, les Magiciens Rouges et les adeptes du Sang noir.

Les Marches d'argent sont le décor parfait pour une campagne centrée sur les frontières, où les PJ doivent se suffire à eux-mêmes. Les joueurs qui désirent gagner un domaine personnel pour leur personnage trouveront en Dame Alustriel une alliée de choix (et un souverain potentiel). Des aventuriers entreprenants pourront aussi tenter leur chance dans l'Épine dorsale du monde, qui compte nombre de forts nains, d'antres de dragons et de hordes d'orques et de barbares.

Autres régions

Bien sûr, les Vaux et les Marches d'argent ne sont pas les seules régions intéressantes. Si vous avez besoin d'un décor urbain, nul ne conviendra mieux que la cosmopolite Eauprofonde. Les îles Moonshae ont une atmosphère celtique, ou viking. Au sud, Chult pourrait être le théâtre d'une campagne à la technologie primitive (sans compter les dinosaures en maraude). Calimshan et le Bief de Vilhon rappellent les *Mille et une nuits*. La bordure est de la Mer des étoiles déchues ressemble à la Méditerranée ou à l'Afrique du Nord. Si vous avez en tête quelque chose de spécial, vous trouverez sans doute un coin de Faerûn qui conviendra.

Le monde de campagne

Le pays d'Impiltur vit à l'ombre de montagnes infestées de monstres et sous la menace des raids des pirates côtiers. De riches marchands cherchent à étendre leur influence sur le trône, et des ruines mystérieuses de cités naines pillées et de royaumes elfes disparus se cachent dans ses forêts. Plus de dix grands ports et cités regorgent d'intrigues, duperies et complots. Mais toutes ces possibilités d'aventures et ces ressources pour le MD tiennent moins de deux pages dans ce livre.

De deux choses l'une. Un : vous n'avez pas à jouer à Impiltur (mauvaise conclusion). Deux : si vous choisissez de jouer à Impiltur, vous avez les mains libres pour détailler cette région, tisser vos propres intrigues et faire la carte de vos villes et de vos donjons (la bonne réponse). Bien sûr, cela représente beaucoup de travail, mais c'est vraiment la meilleure manière pour vous, en tant que MD, de faire des *Royaumes Oubliés* votre décor de campagne et non le nôtre.

Dans cette section, nous examinerons la démographie et le peuplement de Faerûn pour vous aider à donner corps aux régions que vos joueurs exploreront en détail.

Démographie

Les états humains des Contrées du Mitan vont du comté indépendant ou du canton endormi comme Valbataille aux vastes empires s'étendant sur des milliers de kilomètres, comme le puissant royaume de la Mulhorande au sud. À Faerûn, un seul individu – un archimage, par exemple – peut avoir plus de pouvoir qu'une armée toute entière. Des états minuscules qui pourraient être absorbés par des voisins plus agressifs et plus grands restent libres parce qu'un individu, une guilde dangereuse ou un dieu intéressé ne veulent pas le voir disparaître. Il en résulte un patchwork de cités, de royaumes et de frontières impossibles à décrire en quelques mots.

Les royaumes non humains peuvent généralement être décrits en termes similaires. Les terres des nains, elfes, orques et gobelins seront plutôt décrits comme de petits royaumes ou cités-états isolés. À quelques exceptions près (la Grande faille des nains d'or, l'Éternelle-rencontre des elfes), peu d'états non humains atteignent la taille et la puissance d'établissements humains comme le Cormyr ou la Damarie.

Les règles concernant l'importance des communautés, page 155 du *Guide du Maître*, s'appliquent à la plupart des régions de Faerûn.

Frontières

De vastes portions du Nord, des Contrées du Mitan Occidentales, des terres entourant la Mer de lune, des Terres gelées et de l'Inaccessible Orient sont des frontières, des territoires sur lesquels aucun état capable de faire régner sa loi ou ses désirs n'a mis la main. Les humains s'installent dans des colonies et des villages isolés par de vastes étendues de forêt vierge ou de montagnes infranchissables, avec quelques rares villes au croisement des fleuves ou des routes, ou près de ressources exploitables. Les compagnies et les gouvernements de régions plus civilisées soutiennent certaines de ces communautés. Par exemple, la ville de Blanchecorne au-delà de la Terre torturée n'est rien d'autre qu'une exploitation minière zhent.

Dans les régions que les humains considèrent comme sauvages, les non-humains sont généralement les plus nombreux. Les hordes d'orques et de gobelins de l'Épine dorsale du monde, des Montagnes des galènes

ou des Contreforts de la terre terrorisent les habitants des terres à habitat dispersé qui entourent ces forteresses d'humanoïdes. Le royaume elfique de la Haute-Forêt est un état bien plus puissant et organisé que tout territoire humain à des centaines de kilomètres à la ronde.

- Aux frontières, on trouve une ville pour chaque 5 000 km² environ (une région d'environ 70 km sur 70 km).
- Une fois en territoire inexploré, la prochaine ville est à 3d20+30 km.
- Aux régions frontalières, appliquez un modificateur de -20% aux jets sur la table 4-40 : création aléatoire de communauté, page 137 du *Guide du Maître*.

Canton ou ville libre

Les villes, les comtés et les régions isolées sont répandues dans Faerûn. Un canton est une petite région rurale indépendante, d'ordinaire centrée sur une poignée de gros villages ou de petites villes. Il en va de même pour une ville libre, composée d'une grande ville et de ses environs immédiats. Contrairement à une vraie cité-état, le pouvoir d'une ville libre n'est guère étendu, mais il est arrivé que des cantons et des villes libres résistent à l'agression de plus grands états avec ténacité et détermination.

Le meilleur exemple de cantons de Faerûn est représenté par les Vaux. Ce ne sont pas des terres frontalières, et la plupart ne sont pas des cités-états : leur statut est intermédiaire. Beaucoup de royaumes non humains peuvent être considérés comme des cantons ou des villes libres. Un village gnome entouré de quelques kilomètres de terres sauvages, une forteresse naine, les lugubres cavernes, failles et crevasses ou la petite montagne d'une tribu orque tombent aussi dans cette catégorie.

- Dans les cantons, on trouve une ville pour chaque 1 250 km² environ (une région d'environ 35 km sur 35 km).
- La ville la plus proche est à 3d10+15 km, en passant par des terres agricoles à habitat dispersé, des bois peu denses et des prairies.
- Toute ville libre dispose au moins d'une grande ville ou d'une ville importante. Appliquez un modificateur de -15% aux jets sur la table 4-40 : création aléatoire de communauté, page 137 du *Guide du Maître* pour toutes les autres villes dans les limites de la ville libre, et pour toutes les villes des cantons.

Cités-états

Il existe des dizaines de puissantes et indépendantes cités-états dans les Contrées du Mitan. La plupart sont des puissances commerciales qui se sont développées autour des cités et des grands carrefours de Faerûn, le long des fleuves navigables ou près des meilleurs ports accédant à l'arrière-pays. Contrairement aux plus petites villes libres, une cité-état est très semblable à un petit royaume, contrôlant le pays sur des dizaines, voire des centaines de kilomètres alentour. La cité est assez grande et puissante pour entretenir une armée à distance ou imposer des accord commerciaux, des traités et autres concessions aux autres états.

Sur la Côte des épées, la cité d'Eauprofonde est l'exemple parfait d'une cité-état exceptionnellement puissante. La plupart du territoire à cent cinquante kilomètres à la ronde est soumis à la volonté des Seigneurs d'Eauprofonde. Dans la Mer intérieure, Port-Ponant est une cité plus sinistre dont le pouvoir modèle la Côte des dragons.

- Dans les cités-états, on trouve une ville pour chaque 400 km² environ (une région de 20 km sur 20 km).
- La ville la plus proche est à 3d6+10 km, en passant par des terres agricoles à habitat dense.
- Toute cité-état dispose d'au moins une cité. Appliquez un modificateur de -10% aux jets sur la table 4-40 : création aléatoire de communauté, page 137 du *Guide du Maître* pour toutes les autres villes dans les limites de la cité-état.

Royaumes et empires

Un royaume est une entité politique qui incorpore généralement un certain nombre de cités et de villes et qui dispose d'une région d'au moins 250 km². Au-dessous, on parlera de canton, bien que des royaumes bien plus grands ne soient pas rares. Un royaume devient un empire quand il inclut des royaumes plus modestes, soumis et régis par le pouvoir central.

Les termes de royaume et d'empire sont un peu inadéquats, car tous les états de cette taille ne sont pas des monarchies. La Sembie est un territoire très puissant régi par une oligarchie de princes marchands, mais dans ce cadre, nous parlerons de royaume car elle comprend une dizaine de cités majeures de même culture, langage et gouvernement.

Le meilleur exemple de royaume des Contrées du Mitan de Faerûn est le Cormyr, un territoire puissant et civilisé qui vit une période très dure. Le passé compte plus d'empires que le présent, tous déchirés par la folie des mages ou les griffes du temps. La Mulhorande est le meilleur exemple d'empire survivant, car les états de Murghôm, Semphar et la majeure partie de l'Unther sont (provisoirement) ses sujets.

- Dans les royaumes et empires, on trouve une ville tous les 400 km² environ (une région de 20 km sur 20 km).
- La ville la plus proche est à 3d6+10 km, en passant par des terres agricoles à habitat de densité moyenne.

Les récompenses

La plupart des règles du chapitre 7 du *Guide du Maître* s'appliquent aux campagnes de Faerûn. Les quelques modifications sont indiquées ci-dessous. En plus des récompenses « matérielles » (expérience et richesses), le contexte des *Royaumes Oubliés* se prête à des récompenses plus subtiles comme le patronage d'un puissant PNJ, les terres et les titres, ou la chance de se joindre à une organisation d'élite comme les Ménestrels. Beaucoup de joueurs apprécient que leur personnage acquière des titres ou des faveurs, plus parfois que de découvrir des richesses qui pourraient accroître plus directement leur pouvoir.

Accorder de l'expérience

Quand vous accordez les PX standard, utilisez la procédure qui suit. Elle diffère de celle du *Guide du Maître* dans la mesure où elle ne récompense pas les personnages puissants qui suivent des groupes plus faibles, car on ne fait pas la moyenne des niveaux avant de déterminer les récompenses.

1. Déterminez le niveau de chaque personnage. Prenez en compte le Niveau de Personnage Effectif si certains personnages appartiennent à des races puissantes.
2. Déterminez le Facteur de Puissance de chaque monstre vaincu.
3. Utilisez la table 7-1 : points d'expérience (monstre unique), page 166 du *Guide du Maître*, pour croiser le niveau d'un personnage avec le Facteur de Puissance de chaque monstre vaincu pour déterminer la récompense de base en PX.
4. Divisez la récompense de base en PX par le nombre de personnages du groupe. Vous obtenez le nombre de PX reçu par ce personnage pour avoir aidé à vaincre ce monstre.
5. Additionnez les récompenses en PX pour tous les monstres que le personnage a aidé à vaincre.
6. Répétez le procédé pour chaque personnage.

Exemple : un groupe de cinq PJ terrasse deux ogres et leur molosse satanique de compagnie. Les personnages sont un rôdeur humain de niveau 4, un paladin drow de niveau 3, un magicien genasi d'air de niveau 3, un roublard halfelin vaillant de niveau 4, et un guerrier/rôdeur demi-elfe de niveau 2/1.

Le rôdeur humain est de niveau 4. Les ogres ont un Facteur de Puissance de 2 et le molosse satanique de 3.

Selon la table, un groupe de personnages de niveau 4 devrait gagner 600 PX en tuant un ogre et 800 PX en tuant le molosse satanique. Comme les personnages sont cinq, le rôdeur gagne 120 PX (600 / 5 = 120) pour chaque ogre et 160 PX (800 / 5 = 160) pour un total de 400 PX (120 + 120 + 160 = 400).

Le paladin drow a un niveau effectif de 5 (car les drows ajoutent +2 à leur niveau de personnage pour déterminer leur niveau de personnage effectif). Selon la table, les personnages de niveau 5 reçoivent 500 PX pour chaque ogre FP 2 et 750 PX pour le molosse FP 3. Le paladin obtient 100 PX (500 / 5 = 100) pour chaque ogre et 150 PX (750 / 5 = 150) pour le molosse, pour un total de 350 PX (100 + 100 + 150 = 350).

Le genasi a un niveau effectif de 4 (car les genasi ajoutent +1 à leur niveau de personnage pour déterminer leur niveau de personnage effectif) et obtient donc les mêmes PX que le rôdeur.

Le roublard est aussi de niveau 4, et reçoit les mêmes PX que le rôdeur.

Le guerrier/rôdeur est seulement de niveau 3. Chaque ogre rapporte toujours 600 PX à un groupe de niveau 3, mais le molosse vaut 900 PX au lieu de 800. Le demi-elfe obtient 120 PX pour chaque ogre et 180 PX (un cinquième de 900) pour le molosse, pour un total de 420 PX.

Joyaux de Faerûn

La table 8-3 : gemmes, remplace la table 7-5 du *Guide du Maître* (page 172). Elle inclut une plus grande variété de pierres, certaines particulières à Faerûn. Certaines sont décrites après la table.

Table 8-3 : gemmes

d%	Valeur	Valeur moyenne
01-25	4d4 po	10po
Exemples : agate (rubanée, iris, de feu, agate-mousse ou œil de tigre), azurite, couronne d'argent, fluorite, hématite, ivoire, lapis-lazuli, malachite, nelvine, néphrite, obsidienne, perle (irrégulière), quartz bleu, quartz laiteux, rhodochrosite, sanidine, turquoise, violine.		
26-50	2d4x10 po	50 po
Exemples : andar, aventurine, calcédoine, chrysoprase, citrine, cornaline, héliotrope, hydrophane, iole, iolite, irtios, jaspe, onyx, orprase, péridot, phénalope, pierre de lune, quartz (cristal de roche, rose, ou fumé), sardoine, sardonyx, spodumène, tchazar, zircon.		
51-70	4d4x10 po	100 po
Exemples : ambre, améthyste, chrysobéryl, coral, étoile d'eau, grenat (rouge ou vert sombre), jade, jais, larmes de Laérale, peau d'ange, perle (dorée, rose, argentée ou blanche), spinelle (rouge, rouge sombre ou vert sombre), tourmaline (blanche, dorée, rose ou perle d'argent).		
71-90	2d4x100 po	500 po
Exemples : aigue-marine, alexandrite, grenat violet, perle noire, spinelle bleu nuit, topaze jaune d'or.		
91-99	4d4x100 po	1000 po
Exemples : corbinare, corindon (jaune ambré, pourpre, noir ou bleu), émeraude, jade de sépulcre, larmes rouges, opale (blanche, noire, de feu, ou d'eau), orle, rubis étoilé, saphir, saphir étoilé (noir ou bleu).		
100	2d4x1000 po	5000 po
Exemples : beljurile, diamant (limpide, jaune, rose, brun ou bleu), émeraude du vert le plus clair, hyacinthe, larmes de roi, rubis.		

Agate de feu : calcédoine translucide, d'un rouge iridescent, brune, dorée et verte.

Agate œil de tigre : agate dorée aux rubans brun foncé. Les légendes veulent que les agates œil de tigre non magiques repoussent les esprits et les morts-vivants.

Agate rubanée : utilisée comme pierre apaisante par les marchands pour faire disparaître la tension lors de négociations.

Agate-mousse : censée apporter sérénité et stabilité.

Alexandrite : focaliseur de prédilection pour objets magiques conférant chance, faveurs ou protection.

Ambre : souvent utilisé comme porte-bonheur contre les maladies et la peste.

Améthyste : on dit qu'elle évite l'ébriété et transforme les poisons en substance inoffensive (croyance populaire).

Andar : vert-rouge ou brun-rouge, translucide, solide.

Aventurine : dorée, allant du vert au vert pâle, ou du bleu pâle au bleu foncé, pailletée de cristaux de mica, parfois appelée pierre d'amour.

Beljuril : d'un vert d'eau de mer, parcourue d'éclairs de lumière étincelante, également connue sous le nom d'éclairil, durable et très résistante.

Calcédoine : utilisée dans les objets magiques protégeant contre les morts-vivants.

Couronne d'argent : calcédoine argentée parcourue de bandes métalliques noires.

Cristal de roche : utilisé pour les lentilles et les prismes.

Émeraude : utilisée dans l'encre magique, comme composante de sorts, et dans les objets touchant à la fertilité, la santé et la croissance.

Étoile d'eau : tourmaline rare et incolore.

Fluorite : bleu pâle, verte, jaune, pourpre, rose, rouge (pierre brute), rubanée de pourpre et de blanc (sculptée).

Grenat : dans les légendes, les grenats sont le sang durci des avatars divins.

Héliotrope : quartz d'un sombre vert-gris moucheté d'impuretés de cristal rouge semblables à des gouttes de sang.

Hématite : prisée des guerriers, souvent utilisée pour les fétiches.

Hyacinthe : joyau d'un orange flamboyant aussi appelé gemme des flammes, la vraie hyacinthe de corindon ne se trouve qu'à Faerûn.

Hydrophane : d'un blanc de givre ou ivoire, opaque, utilisé pour les objets liés à l'eau.

Iole : aux couleurs changeantes : jaune paille, bleu, bleu foncé, parfois luisant de l'intérieur comme une étoile, fortement associée à la magie dans les légendes de Faerûn.

Irtios : cristaux translucides, incolores ou d'un jaune très pâle, durs, souvent utilisés pour les fourreaux ou les bâtons de magiciens.

Ivoire : substance blanche issue des défenses ou des dents d'animaux, taillée et polie. Les cornes de licorne ne sont techniquement pas en ivoire, car il ne s'agit pas de dents. Il faut aussi noter qu'elles ne sont pas utilisées pour des sculptures ornementales et que leurs prix atteignent des milliers de pièces d'or chez les alchimistes. Avertissement : certaines religions faerûnienes – en particulier les disciples de Mailikki et de Lurue la Licorne – prennent comme une insulte la chasse à la licorne pour sa corne. Leurs membres ont déjà mis à mort des individus coupable du meurtre de licornes.

Jade de sépulcre : jade rare et fort prisé qui est devenu rouge ou brun après avoir été enterré pendant très longtemps.

Jade : censé améliorer les capacités musicales, c'est le porte-bonheur des musiciens.

Jais : la pierre de deuil et de tristesse dans les cités riches.

Lapis-lazuli : du bleu sombre au bleu ciel, constellé d'or, opaque.

Larmes de Laérale : grandes pierres incolores, cristallines, douces et cassantes, tirant leur nom du célèbre sorcier Laérale.

Larmes de roi : claires, en forme de larmes, à la surface lisse et incroyablement dures, parfois nommées larmes gelées ou pleurs des liches, très rares.

Larmes rouges : cristaux d'un rouge cerise très vif, couleur sang ou d'un orange flamboyant, aussi appelées *pleurs de Tempus*. Les légendes veulent qu'il s'agisse des larmes que versent les amoureux(ses) pour leur bien-aimé(e) tué à la bataille.

Malachite : utilisée comme bijou chez les pauvres.

Nelvine : feldspath de couleur blanche, crème, beige ou rose foncé, avec des chatoiements bleu ciel, doux et fragile.

Néphrite : gris-vert, douce, utilisée pour les *amulettes de néphrite*.

Obsidienne : peut être taillée en pointes de flèches et en armes.

Opale : utile pour beaucoup d'objets magiques et de sorts.

Opale d'eau : variété claire et translucide d'opale utilisée dans les ornements de miroirs et de fenêtres ou pour les objets servant à la divination (comme les *boules de cristal*).

Opale de feu : utilisée pour les *casques de mille feux*.

Orle : cristaux rouges (les plus chers), fauves, ou orange.

Orprase : incolore ou d'un jaune paille très léger, cassante, moyennement dure, populaire chez les disciples de Tymora.

Peau d'ange : corail rose fin, opaque et délicat.

Péridot : utilisé pour les objets protégeant contre les sorts et les enchantements.

Phénalope : rose-rouge ou rose, censé protéger contre les flammes magiques.

Pierre de lune : utilisée pour les objets magiques contrôlant, affectant ou protégeant contre la lycanthropie, considérée comme sacrée à Séluné.

Quart laiteux : quartz blanc, souvent constellé d'or.

Quartz bleu : pierre de prédilection pour devenir des *gemmes de vision*.

Quartz fumé : variété noire nommée morion et utilisée par les nécromanciens.

Ravenar : tourmaline d'un noir brillant, surtout appréciée dans le Nord.

Rubis : porte-bonheur dans le folklore.

Sanidine : feldspath d'un fauve clair à un jaune paille, prisée par les bédouins.

Saphir : largement utilisé dans la fabrication des épées et autres objets magiques, surtout ceux liés aux prouesses magiques, à l'esprit et à l'élément air.

Saphir étoilé : utilisé dans les appareils protégeant contre la magie hostile.

Sardonyx : utilisé dans les sorts et pour les objets magiques agissant sur la sagesse.

Spodumène : gemme allant du rose au pourpre, aussi connue sous le nom de pierre fantôme car sa couleur passe avec le temps.

Tchazar : gemme fragile, douce et jaune paille.

Topaze : souvent montée sur des objets magiques protecteurs, c'est la *gemme d'illumination* par excellence.

Turquoise : appréciée des elfes pour les sorts liés au ciel, les mages utilisent les turquoises pour créer des objets touchant au vol.

Violine : gemme volcanique pourpre.

Zircon : on le fait parfois passer pour une gemme plus chère (jet d'Estimation DD 10).

créatures faerûniennes

Vous trouverez les créatures suivantes dans *Les Monstres de Faerûn* : aarakocra, alaghi, alhoon (liche illithid), armure animée, asabi, baelnorn (liche, bonne), brutacien, chauve-souris des profondeurs, chitine, crocodile-garou, dragon à pointes, dragon brun, dragon chanteur, dragon des profondeurs, dragon d'ombre, drakonien, duergar (nain gris), fantôme gardien (fantôme), fey'ri (planaire, tieffelin), gardien sylvestre, genasi d'air (planaire), genasi d'eau (planaire), genasi de feu (planaire), genasi de terre (planaire), gueule-à-pattes, hybsil, ibrandelin, leucrotta, lythari (lycanthrope), malaugrym, Ménestrel spectral (fantôme), nain d'écu, nain d'or, nain sauvage, nishruu, nœnœil (tyrannœil), nyth, percetombe, péryton, phaerimm, prodigue des profondeurs, ptérosaurien, quaggoth, requin-garou, sénestre, sharn, siv, sombrarbre, sombréature, tieffelin (planaire), wemic, yuan-ti.

parchemins

Les deux tables qui suivent permettront au MD de générer aléatoirement les parchemins de sorts de ce livre (voir chapitre 2 : La magie). Pour intégrer ces sorts dans n'importe quelle génération d'objets magiques, reportez-vous à la table 8-2 page 179 du *Guide du Maître* et divisez la ligne " Parchemins " en deux, comme suit :

Faible	Intermédiaire	Puissant	
36-53	11-18	06-10	Parchemins
54-70	19-25	11-15	Parchemins faerûniens

Les nombres ci-dessus donnent des chances égales de générer un parchemin normal (sorts du *Guide du Maître*) ou un parchemin faerûnien. Pour augmenter ou réduire les chances d'obtenir un parchemin faerûnien, ajustez les nombres en conséquences.

Suivez les règles indiquées page 182 du *Guide du Maître* pour déterminer si le sort faerûnien est divin ou profane, ainsi que son niveau. Utilisez ensuite la table suivante pour déterminer le sort en question.

Table 8-4 : parchemins de magie profane

Faible	Intermédiaire	Puissant	Sort (niveau)	Prix du marché
01-15	–	–	*Dispersion* (1er)	25 po
16-18	01-02	–	*Création de tatouage magique* (2e)	150 po
19-23	03-04	–	*Griffes d'ombres* (2e)	150 po
24-38	05-06	–	*Incinérateur d'Aganazzar* (2e)	150 po
39-53	07-08	–	*Masque d'ombres* (2e)	150 po
54-68	09-10	–	*Nuée de boules de neige de Snilloc* (2e)	150 po
69-75	11-12	–	*Poussière d'ombres* (2e)	150 po
76-85	13-14	–	*Splendeur de l'aigle* (2e)	150 po
86-90	15-30	01	*Analyse de portail* (3e)	375 po
91-95	31-40	03	*Éclat* (3e)	375 po
96-100	41-50	02	*Lueur noire* (3e)	375 po
–	51-70	04-24	*Foulée enflammée* (4e)	700 po
–	71-90	25-44	*Lance tonnerre* (4e)	700 po
–	91-95	45-60	*Gris manteau de Grimwald* (5e)	1125 po
–	96-100	61-75	*Protection de fer mineure* (5e)	1125 po
–	–	76-89	*Scellement de portail* (6e)	1700 po
–	–	90-94	*Dépeçage* (8e)	3000 po
–	–	95-99	*Hurlement assourdissant* (8e)	3000 po
–	–	100	*Dérobade d'Elminster* (9e)	28 825 po

Table 8-5 : parchemins de magie divine

Faible	Intermédiaire	Puissant	Sort (niveau)	Prix du marché
01-25	–	–	*Manteau de sombre puissance** (1er)	25 po
26-34	01-02	–	*Analyse de portail* (2e)	150 po
35-56	03-04	–	*Gemme explosive** (2e)	150 po
57-85	05-06	–	*Rayon de lune** (2e)	150 po
86-90	07-26	–	*Sabre de lune** (3e)	375 po
91-95	27-45	–	*Sort universel** (3e)	375 po
96-100	46-65	–	*Splendeur de l'aigle* (3e)	375 po
–	66-70	01-05	*Armure des ténèbres** (4e)	700 po
–	71-80	06-20	*Éclair des ténèbres** (5e)	1125 po
–	81-90	21-30	*Forme arachnide** (5e)	1125 po
–	91-100	31-45	*Voie lunaire** (5e)	1125 po
–	–	46-50	*Machine fantastique** (6e)	1650 po
–	–	51-55	*Malédiction arachnide** (6e)	1650 po
–	–	56-65	*Scellement de portail* (6e)	1700 po
–	–	66-75	*Sort universel amélioré** (6e)	1650 po
–	–	76-80	*Araignées de pierre** (7e)	2275 po
–	–	81-85	*Mâchoire de pierre** (7e)	2275 po
–	–	86-90	*Trombe d'eau** (7e)	2275 po
–	–	91-94	*Tourbillon** (8e)	3000 po
–	–	95-96	*Feu de lune** (9e)	3825 po
–	–	97-98	*Machine fantastique améliorée** (9e)	3825 po
–	–	99-100	*Métamorphose arachnide** (9e)	3825 po

* découvert uniquement en tant que sort de domaine et inutilisable par un lanceur de sorts divins qui n'a pas accès à ce domaine

Les Os Verts

Dans cette aventure, les héros explorent l'antre d'une femelle dragon vert adulte, Azurphax, transformée en dracoliche, entourée de sbires et d'esclaves vivants et morts-vivants. Azurphax a de nombreux contacts aux confins du monde et cherche toujours à accroître ses richesses et son contrôle sur la forêt qui entoure son antre surprotégé.

Niveaux de difficulté

« Les os verts » est destinée à quatre personnages de niveau 16 environ. Le nombre de subalternes peut être augmenté ou réduit en fonction des groupes.

Décor de l'aventure

Il y a huit ans, la femelle dragon vert Azurphax fut attaquée dans son antre par un groupe de puissants tueurs de dragons. Ils la repoussèrent et partirent avec une grande partie de son butin. Quand ils revinrent, elle était mieux préparée et bien que gravement blessée elle finit par les massacrer. Le Culte du Dragon entendit parler des attaques et lui offrit l'immortalité et la richesse. Affaiblie, elle accepta et fut transformée en dracoliche.

Depuis, elle est devenue à contrecœur l'alliée du Culte, préférant suivre sa propre voie, amasser un nouveau magot et affermir ses défenses. Elle a soumis ou réduit en esclavage plusieurs créatures locales et dispose de quelques serviteurs, qui sont ses agents au-delà de la forêt. Les agents d'Azurphax font courir des rumeurs concernant la fortune d'un dragon parmi les imprudents et enquêtent au sujet de trésors cachés dans la forêt qu'elle pourrait piller. Les héros peuvent être attirés par ces agents et braver pièges et monstres pour être attaqués et dévalisés (peut-être par la dragonne elle-même) à la sortie d'un donjon. Les héros peuvent ensuite apprendre où Azurphax niche et planifier leur attaque.

Motivations pour les personnages

- Amenés par la dragonne ou ses sbires à acquérir un trésor pour se le voir voler, les aventuriers à la recherche de leur butin ont fini par trouver son repaire.
- Les aventuriers sont entraînés dans l'antre par un des sous-fifres de la dragonne qui leur fait croire que cette dernière est faible, jeune et en tout cas guère dangereuse en comparaison du butin.
- Les aventuriers ont croisé la dragonne en patrouille ou en discussion avec un de ses serviteurs et l'ont suivie dans son repaire.

Rencontres

L'événement principal de cette aventure est l'assaut de l'antre de la dracoliche, décrite sur la carte de la page 305. Les descriptions suivantes sont liées à la carte.

A. Postes d'observation

Cette petite grotte porte des signes d'occupation, dont beaucoup d'empreintes de pas et un petit tas de fourrures destiné à s'asseoir. En altitude, l'entrée domine les arbres, ce qui donne une bonne vue sur l'horizon.

Les méduses et les loups-garous utilisent parfois ces deux cavernes comme poste d'observation.

1. Entrée

La rampe naturelle de terre qui mène à cette entrée se prolonge sur 9 mètres avant de se fondre dans le flanc du coteau. La grotte elle-même fait plus de 3 mètres de largeur et descend après quelques pas.

L'entrée de la caverne est environ à 9 mètres du sol et une odeur de prédateur y règne. Les traces de loups sur le sol et la terre sont assez nombreuses pour que quiconque puisse les identifier en regardant attentivement (Fouille DD 10). Un personnage doté du don Pistage peut percevoir (Fouille DD 17) de légères traces de bottes humaines, vieilles de trois jours au plus.

2. Hall d'entrée ardent

Le sol et le bas des murs de cette partie du tunnel sont brûlés.

En examinant attentivement le sol (Fouille DD 20), on détecte un léger résidu de feu grégeois (Intelligence ou Alchimie DD 15 pour l'identifier).

Piège : un fil de détente, situé juste au-dessus du sol, est relié à un faux plafond contenant huit flasques de feu grégeois. Quand le piège est déclenché, le faux plafond s'ouvre, répandant les flasques sur une zone de 1,50 mètre sur 3, où chaque créature présente subit jusqu'à deux attaques de flasques, les autres flasques s'écrasant sur le sol en éclaboussant alentour. Les créatures éloignées d'1,50 mètre d'un carré cible (créatures de l'autre carré cible comprises) subissent des dégâts d'aspersion. Chaque coup au but fait les mêmes dégâts de brûlure au round suivant.

Feu grégeois : FP 4, +10 attaque de contact à distance (1d6 de feu par flasque, aspersion 1 de feu) ; Fouille (DD20) ; Désamorçage (DD20).

Conséquences : si le piège est déclenché, le bruit et les réactions des victimes suffisent à alerter les créatures des zones 3 et 4, s'il y en a (Perception auditive DD -5 et 3 respectivement). Toute lumière dans cette zone alerte les créatures de la zone 3.

3. Tanière des loups

Une odeur de loup et de sang règne ici. La terre a été creusée pour servir de lit aux animaux. On trouve un petit tas d'os à l'extrémité ouest de la pièce.

Cette pièce sert de tanière aux loups-garous sous forme de loup et les proies y sont nettoyées et écorchées. Il y a 25% de chances pour qu'on y trouve un des loups-garous. Sinon, la pièce est vide. Tous les os sont des os d'animaux.

4. Piège à acide complexe

Le plafond de l'étroite grotte descend jusqu'à n'être guère plus qu'à 1,50 mètre au-dessus du sol pierreux, mais le tunnel continue à descendre, se stabilisant à 6 mètres en avant et tournant à droite.

Le plafond de cette zone est en réalité un *mur illusoire* dissimulant un petit réduit qui abrite plusieurs flasques d'acide et pierres à tonnerre disposées sur un frêle canevas de baguettes de bois. Le piège est déclenché par un *glyphe de garde* (voir plus bas) tracé sur le sol.

Piège : le *glyphe* du sol est déclenché par toute créature non mauvaise qui entre dans la zone. L'explosion enflamme les baguettes au-dessus du plafond illusoire, ce qui les consume au round suivant, libérant les pierres à tonnerre et les flasques d'acide. Huit flasques d'acide et quatre pierres à tonnerre sont réparties uniformément au-dessus d'une zone de 1,50 mètre par 3 en travers du couloir. Toutes les créatures situées à 1,50 mètre d'un carré cible (créatures de l'autre carré cible comprises) subissent des dégâts d'aspersion de l'acide et toutes les créatures à 3 mètres des carrés cibles doivent faire un jet de sauvegarde contre les pierres à tonnerre. Leur bruit alerte tous les occupants de l'antre et tout le monde à 300 mètres à la ronde.

Glyphe de garde : FP 4 ; explosion de feu de 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

Flasques d'acide et pierres à tonnerre piégées : FP 8 ; +5 attaque de contact à distance (1d6 d'acide par flasque, aspersion 1 d'acide) ; attaque sonique (jet de Vigueur DD 15 pour chaque pierre à tonnerre) ; Fouille (DD 20, possible uniquement après un jet de Volonté DD 17 contre le *mur illusoire* du plafond) ; Désamorçage (DD 28).

5. Dépression asséchée

Le sol de cette zone est lisse et légèrement creux. On voit la trace des différents niveaux d'eau dans ce bassin à sec.

Le piège de la zone 4 contenait auparavant bien plus d'acide, qui dégoulinait ici, rendant le passage trop difficile pour les habitants. Un connaisseur en alchimie ou en maçonnerie distinguera (Alchimie ou Artisanat DD 15) que le sol a été poli par l'acide, dont l'effet s'amoindrit là où la pente remonte en direction de l'entrée.

6. Repaire de louves-garous

Les braises d'un feu de camp éclairent faiblement cette pièce. Cinq tas de paille et de fourrures la désignent comme une chambre à coucher. Près de chaque lit, un arc et plusieurs épieux sont surveillés par des femmes-loups.

Ce sont les gardiennes loups-garous de l'antre d'Azurphax, qui chassent pour les habitants du lieu et font le lien avec les communautés rurales et autres créatures isolées pour le compte de la dracoliche. Elles menacent verbalement quiconque entre dans la pièce, renvoyant les visiteurs. Si les intrus ne partent pas, deux d'entre elles tirent à l'arc et les autres attaquent au corps à corps. Au deuxième round, les louves-garous restantes attaquent également au corps à corps. Les lycanthropes sont de la même portée et loyales entre elles. Elles ont souvent combattu ensemble et essaient de prendre en tenaille et de faire des crocs-en-jambe. Le bruit du combat alerte la prêtresse de la zone 7 et les habitants des zones 9 et 10. Le tunnel au nord-ouest est masqué par un *mur illusoire*.

Créatures (ND 11) : 5 loups-garous Rôd4

Loups-garous femelles Rôd4 (forme animale ou hybride) : FP 6; TA M (métamorphe) ; DV 4d10+8 ; pv 34, 29, 31, 38, 43 ; Init +6 ; VD 15 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 12) en tant que loup ou hybride ; Att morsure (+6, 1d6+3), demi-pique de maître (+7, 1d6+3, 20/x3,), demi-pique de maître (+7 distance, 1d6+2, 20/x3) ; AS attaque à deux armes, croc-en-jambe, transmission de la lycanthropie ; Part empathie avec les loups, ennemi juré +1 (humains), odorat, réduction des dégâts (15/argent), transformation ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +11, Vol +4 ; For 14, Dex 15, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 10 (en tant que loup ou hybride).

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection +17, Discrétion +9, Fouille +8, Perception auditive +17, Sens de la nature +7*, Botte secrète (morsure), Combat en aveugle, Contrôle total de forme, Pistage, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine. * Bonus racial de +4 aux jets de Sens de la nature pour un pistage à l'odorat.

Attaques spéciales : Transmission de la lycanthropie (Sur) : tout humanoïde mordu par un lycanthrope sous forme animale doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter de contracter la lycanthropie. Croc-en-jambe (Ext) : un loup-garou qui réussit une morsure peut faire un croc-en-jambe en tant qu'action libre (cf. *Manuel des Joueurs* page 139) sans faire d'attaque de contact ni provoquer une attaque d'opportunité, ni s'exposer à un croc-en-jambe en cas d'échec.

Possessions (chacune) : armure de peau (non portée), demi-pique de maître, *potion de soins, cape de résistance + 1*, gemme (améthyste : 100 po), 70 po.

7. Chambre de la prêtresse

Cette chambre spartiate ne contient qu'un simple lit, un bureau et un tabouret. Une lanterne à capote est allumée sur le bureau.

La lanterne brûle d'une *flamme éternelle*. C'est là la résidence de Varlae, l'alliée d'Azurphax du Culte du Dragon. Prêtresse de Baine, elle sert de liaison entre le Culte et la dracoliche, et d'agent de la créature dans les régions plus civilisées. Elle passe son temps libre à vérifier les *glyphes de garde* qu'elle a créés, à concevoir d'autres pièges avec Azurphax et à écrire des poèmes à la gloire de Baine.

Créature (ND 11) : Varlae (Prê11 de Baine).

Tactique : comme les pierres à tonnerre de la zone 4 ou le combat en zone 6 l'ont sans doute alertée, Varlae s'est préparée à la bataille, traversant le *mur illusoire*, dans le couloir près de sa porte. Elle a revêtu son armure, bu sa *potion de vol*, utilisé son parchemin de *protection contre les énergies destructives* (*acide*) et lancé *perception de la mort* et *immunité contre les sorts* (*boule de feu, éclair*). Elle attend, le visage et les mains traversant le *mur illusoire* (elle se tient dans l'espace de 1,50 m entre le *mur illusoire* et le glyphe piégé de la zone 8), lançant des sorts ou utilisant sa baguette jusqu'à ce qu'elle soit découverte. On peut la détecter avec un jet de Détection (DD 20), bien qu'elle soit difficilement visible à cette distance (au moins 15 m depuis la zone 6, hors de portée d'une torche, même avec une vision nocturne).

Une fois découverte, elle s'enfuit vers la zone 9, attaquant depuis les ténèbres les victimes du piège de la zone 8. Elle se dissimule ensuite en hauteur dans la zone 9, attaquant ses victimes avec sa baguette et ses sorts depuis les ténèbres tandis qu'elles combattent la dragonne. Si elle est forcée de fuir, elle traverse les *murs illusoires* (zones 11) pour se soigner derrière et revenir par l'autre côté ou retourner dans sa chambre par le tunnel secret.

Trésor : papier, matériel d'écriture, coffre aux trésors (dans le tunnel secret) protégé par un glyphe explosif (contient 500 po).

***Glyphe de garde* (sur le coffre)** : FP 4 ; explosion de feu de 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

Varlaen, humaine Prê11 de Baine : FP 11 ; TA M (humain) ; DV 11d8+33 ; pv 82 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; Att *gantelet clouté +2* (+11/+6, 1d4+3), arbalète légère de maître et carreaux de maître (+10, 1d8, 19-20) ; AS intimidation des morts-vivants (4 fois par jour), convertit les sorts en sorts de *blessure*, AL LM ; JS Réf +5, Vig +10, Vol +10 ; For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 12. Taille 1m68.

Compétences et dons : Alchimie +4, Concentration +16, Connaissance des sorts +6, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (religion) +5, Premiers secours +8 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

Sorts de prêtre par jour : 6/7/6/6/4/3/2. DD de base = 13 + niveau du sort. Domaines : Haine (bonus de malfaisance de +2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et à la CA contre un ennemi de son choix pendant 1 minute, 1 fois par jour), Tyrannie (+2 au DD du jet de sauvegarde des cibles de ses sorts de type coercition). Sorts préparés : niveau 0 – *création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels* ; niveau 1 – *anathème*, bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, imprécation, perception de la mort, sanctuaire* ; niveau 2 – *arme spirituelle, effroi*, endurance, profanation, silence, ténèbres* ; niveau 3 – *animation des morts, dissipation de la magie, fusion dans la pierre, malédiction*, négation de l'invisibilité, prière* ; niveau 4 – *convocation de monstres IV, émotion (haine)*, immunité contre les sorts, renvoi* ; niveau 5 – *cercle de douleur, fléau d'insectes, injonction suprême** ; niveau 6 – *barrière de lames, quête**.

* Sorts de domaine.

Possessions : *harnois +1, gantelet clouté +2*, arbalète légère de maître, 10 carreaux de maître, *amulette de Constitution +2, baguette de soins importants* (10 charges), *baguette d'immobilisation de personne* (10 charges), parchemins (*guérison suprême, mise à mal, neutralisation du poison, protection contre les énergies destructrices, rappel à la vie*), *potion de vol*, symbole sacré.

8. PIÈGE COMPLEXE À SACOCHES IMMOBILISANTES

Les murs de ce couloir deviennent rudes, pleins d'aspérités sur lesquelles grimper et d'étranges protubérances globuleuses, comme si la pierre avait coulé comme de la cire chaude. Le passage s'élargit et continue à peu près à l'ouest, le plafond s'élevant rapidement.

Cette description suppose que les personnages viennent de l'est en direction de la zone 9. Les aspérités sont en réalité de petites chevilles de bois. Les globes sont des sacoches immobilisantes emmêlées ou des hémisphères de cire contenant du feu grégeois. Tous ont été reliés avec des cordes et peints couleur pierre. Un jet de Détection (DD 15) permet de mettre à jour la supercherie. Ce sont les éléments d'un piège déclenché par le *glyphe de garde* de cette zone.

Piège : le *glyphe* du sol est déclenché par toute créature non mauvaise qui entre dans la zone. L'explosion enflamme les baguettes et la corde, projetant le feu grégeois et les sacoches immobilisantes dans le même round. Quand le piège est déclenché, six flasques de feu grégeois et six sacoches immobilisantes sont réparties régulièrement dans les trois cases gardées par le *glyphe*. Toutes les créatures à 1,50 mètre du feu grégeois subissent des dégâts d'aspersion, y compris ceux affectés par une autre flasque. Quiconque est collé au sol par une sacoche immobilisante est incapable de se rouler au sol pour éteindre le feu. Le bruit de ce piège suffit à alerter les créatures des zones 3, 6, 9 et 10.

Glyphe de garde : FP 4 ; explosion de feu de 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

Feu grégeois et sacoche immobilisante piégés : FP 6, +5 attaque de contact à distance (1d6 de feu par flasque, aspersion 1 de feu) ; enchevêtrement (si la sacoche touche, un jet de Réflexes DD 15 annule) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage (DD 28).

9. GRANDE SALLE (ND 16)

Le plafond de cette grande salle est à 6 mètres de haut à l'entrée et remonte en pente raide dans les ténèbres. Plus loin, on voit deux larges piliers de pierre, devant l'un desquels se trouve un grand squelette reptilien enroulé sur lui-même. Une odeur âcre et chimique empuantit la pièce et le sol et les murs sont polis, comme érodés par le feu ou l'acide.

Le plafond atteint rapidement une hauteur de 15 mètres et, près du bassin (zone 10), frise les 20 mètres. On trouve six squelettes de grands lézards dans la pièce, tous animés et contrôlés par la dracoliche. Cependant, elle préfère les laisser où ils sont, pour distraire ceux qui utiliseraient *détection des morts-vivants* ou tenteraient de les renvoyer. Seul le squelette du pilier a des ailes (c'est le cadavre d'un rival mineur), tous les autres ne sont que des lézards géants.

La pièce toute entière (et la zone 10, le bassin), est gardée par un sort de *sanctification maléfique*, ce qui donne un malus de malfaisance de -4 à tous les jets de renvoi et lui confère le pouvoir d'un *cercle magique contre le bien*, donnant à toutes les créatures présentes un bonus de parade de +2 à la CA et un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde. L'effet du *cercle magique* empêche aussi les Extérieurs bons d'entrer ou d'être invoqués dans la zone protégée.

Au nord-est, on trouve deux *murs illusoires* à 10,50 mètres au-dessus du sol, dissimulant un tunnel éclairé. La dracoliche s'y cache, ne montrant que la tête et son bâton pour faire feu sur ses adversaires. Le


Légendes
Pilier de pierre
Mur illusoire
Glyphe de garde
Eau
Squelette reptilien de taille G
Feu de camp
Flamme éternelle
Porte secrète
élévation de 10,50 m
élévation de 10,50 m
élévation de 6 m
élévation de 18 m
élévation de 9 m
élévation de 9 m
Un carré équivaut à 1,50 m
Antre d'Azurphax

tunnel secret est relié à la chambre de Varlae et la prêtresse maléfique est généralement prête à transformer des sorts préparés en sorts de *blessure* pour soigner le dragon, dans ce lieu ou en vol.

Créatures (ND 16) : six squelettes de lézard (deux sont cachés dans le bassin) et une dracoliche.

Squelette ailé de taille TG : pv 30 ; cf. *Manuel des Monstres*, page 166.

Squelettes de lézards de taille G (5) : pv 16 chacun ; cf. *Manuel des Monstres*, page 166.

Azurphax la dracoliche : pv 130, voir page 307.

Tactique : sa vision dans le noir, sa vision aveugle et sa connaissance de son repaire jouent en faveur d'Azurphax. Elle préfère se cacher dans les hauteurs de son antre, accrochée au plafond avec *pattes d'araignée*, piquant sur ses adversaires pour attaquer au corps à corps pendant un round et utiliser sa capacité de capture, les lâchant dans le bassin d'acide (zone 10) ou y plongeant pour les y maintenir. Elle utilise sa présence terrifiante, ses regard et toucher paralysants pour paniquer et mettre ses ennemis hors d'état de nuire. Elle aime utiliser ses sorts, son souffle et son bâton pour frapper un adversaire depuis les ténèbres et n'hésitera pas à se replier dans le bassin d'acide, car elle peut utiliser normalement ses sorts et ses capacités (y compris son souffle) depuis cet endroit. Elle a l'habitude de combattre aux côtés de Varlae et des méduses, attaquant en groupe. Une fois que la bataille éclate, les méduses de la zone 15 se précipitent à son secours. En dernier recours, Azurphax utilise son pouvoir de *contrôle des morts-vivants* pour diriger les squelettes sur ses assaillants et s'enfuir par le tunnel au sud.

Le phylactère d'Azurphax n'est pas ici. Le Culte le garde en sécurité pour elle. Si la dracoliche était abattue, Varlae essaierait de s'enfuir pour avertir les autres membres qu'il faut trouver un autre corps pour l'esprit d'Azurphax.

10. BASSIN D'ACIDE

Ce large bassin a une odeur amère et il semble bien que rien ne puisse survivre dans ses eaux.

Le souffle de la dracoliche et ses talents alchimiques ont rendu le lac acide. Comme elle est immunisée à l'acide, elle s'y baigne régulièrement et s'y retire lorsqu'elle veut être seule. D'une profondeur maximale de près de 9 mètres, il renferme plusieurs coffres au trésor, placés dans des boites graissées pour résister à l'acide. La zone autour des coffres est protégée par un sort d'*interdiction*, affectant toutes les créatures dont l'alignement n'est pas loyal mauvais. Le bassin entier est sous l'effet d'une *sanctification maléfique*, comme décrit en zone 9.

Piège : toucher le bassin est dangereux, y entrer encore plus. Notez que des personnages lâchés dans l'acide doivent nager pour en sortir, subissant des dégâts à chaque round.

Bassin d'acide : FP 1 ; 1d6 d'acide (immersion) ou aspersion 1 d'acide (contact) ; Fouille (DD 5).

Trésor : 3 000 po, gemmes (10 po x2, 50 po x6, 100 po x11, 500 po x2, 1 000 po x2), 25 feux grégeois, 8 pierres à tonnerre, 9 fioles d'acide, 9 sacoches immobilisantes, 12 allumes-feux, 12 bâtons fumigènes.

11. BOUCLE SECRÈTE

L'un des murs de ce long couloir incurvé a été transformé en laboratoire d'alchimiste géant. Le plan de travail, les flasques et vases sont tous à la taille d'une créature bien plus grande qu'un humain.

On trouve deux entrées à cette zone à 10,50 mètres du sol en zone 9 et la troisième est une porte secrète en zone 7. La dragonne est trop large pour voler ici : elle entre en volant, replie ses ailes et atterrit.

Le laboratoire d'alchimiste est normal, excepté qu'il a plus de matériel et est adapté à des pattes de dragon.

Trésor : 500 po de produits alchimiques peuvent être récupérées, pesant 30 kg.

12. PIÈGES À GLYPHES

Cette large entrée dispose d'escaliers raides menant au nord et d'un mur de pierre au sud. Le plafond est à plus de 6 mètres de haut.

L'entrée de cette zone est à 18 mètres du sol. Le plafond est assez haut pour permettre à la dracoliche de passer en volant par cette entrée secrète pour rejoindre le centre de son repaire en zone 9. Trois mètres derrière le *mur illusoire* qui garde l'entrée de ce tunnel sont placées trois *glyphes de garde* recouvrant tout le sol. Chaque *glyphe* est activé par les créatures non mauvaises et déclenché indépendamment. Le bruit de leur déclenchement alerte les méduses de la zone 15.

Glyphe de garde : FP 4 ; explosion électrique de 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

13. ESCALIERS À PIC

Ces marches raides font toute la largeur du tunnel. Le plafond ne s'abaisse que légèrement vers le nord.

L'escalier est assez pentu pour réduire de moitié la vitesse des personnages de taille M, bien qu'aucun jet d'Escalade ne soit requis. Si les méduses de la zone 15 sont attaquées, elles volent pour éviter cet obstacle, utilisant les marches contre les héros si possible, en les attaquant à distance tandis que les combattants s'approchent pour le corps à corps.

14. PIÈGE À BÂTONNETS FUMIGÈNES

Si le piège n'a pas été activé, lisez le texte suivant :

Cette partie du tunnel n'a rien d'anormal, excepté un ensemble de cordes, de pitons et de poulies reliées à un grand châssis de bois près du plafond.

Si le piège a été activé, lisez ce texte :

Un mur de fumée de 3 mètres de haut emplit toute la largeur du corridor. On voit des cordes, des pitons et des poulies pendre des murs, avec des tiges dirigées vers la fumée et d'autres vers le plafond.

Plus un moyen de retarder des poursuivants qu'un piège, il s'agit d'un châssis de bois suspendu au plafond. Les cordes fixées au cadre vont jusqu'au sud de la zone 15. En les tirant (depuis le sol ou en vol, du bout d'une aile de dragon par exemple), on fait osciller le cadre en arc de cercle vers le nord. Le bas du cadre rase le sol et racle plusieurs allumes-feux, les allumant ainsi que les bâtonnets fumigènes auxquels ils sont reliés. Il en résulte un nuage de fumée de 3 mètres de haut sur 3 mètres de profondeur, remplissant la salle. Les créatures situées dans ou derrière le nuage ont un camouflage total (si leurs assaillants arrivent à déterminer la case où elles se trouvent).

Quiconque se trouve à 3 mètres du châssis quand il atteint son point le plus bas (et s'arrête avec fracas) doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou subir 1d8 points de dégâts. Traverser la zone enfumée (sans tomber) est une action de mouvement. Par ailleurs, il faut réussir un jet de Réflexes DD 15 pour se déplacer sans tomber et sans que sa vitesse

soit réduite de moitié. D'autres cordes permettent de hisser le châssis en place, ce qui prend 2 rounds entiers.

Si la dragonne est poursuivie par des créatures au sol, elle active le piège avec ses ailes pour retarder ses poursuivants. Les méduses peuvent l'utiliser dans le même but ou pour retarder quiconque veut sortir par ce tunnel.

15. LES SŒURS OPHIDIENNES (ND 11)

Cette vaste caverne dispose de deux paillasses et d'un foyer entretenu au charbon. Une pièce de viande rôtit lentement sur les braises. Le plafond fait 9 mètres de haut et de larges passages s'ouvrent sur le nord et le sud.

Si elles sont alertées, les méduses boivent leurs *potions de vol* avant que le groupe n'arrive et attendent dans les hauteurs de la caverne. Elles préfèrent attaquer à l'arc, révélant leur visage quand les ennemis sont à 9 mètres. Elles poussent leurs ennemis vers la zone 9 où la dracoliche leur prêtera main forte. Comme cette dernière est immunisée contre leur regard pétrifiant, elles se dévoilent entièrement quand elles sont soutenues par leur maîtresse, bien qu'elles soient plus prudentes en présence de Varlae.

Créatures : 2 méduses,

Corinye et Kathala, méduses femelles Gue2 : FP 9 ; TA M (humanoïde monstrueux) ; DV 6d8+6 plus 2d10+2 ; pv 47, 49 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; Att arc court de maître [Corinye] (+13/+8, 1d6, 20/x3), *arc court +1* et flèches de maître [Kathala] (+13/+8, 1d6+1, 20/x3), demi-pique (+8/+3, 1d6, 20/x3), serpents (+5 corps à corps 1d4 plus poison) ; AS regard pétrifiant, venin ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +6, Vol +6 ; For 11, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +11, Déguisement +11, Déplacement silencieux +9, Détection +12, Diplomatie +4, Intimidation +4 ; Arme de prédilection (arc court), Botte secrète (serpents), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision.

Attaques spéciales : Regard pétrifiant (Sur) : pétrifie de manière permanente (portée 9 m, jet de Vigueur DD 16). Venin (Ext) : morsure des serpents, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force).

Possessions (Corynie) : *chemise de mailles +1*, arc court de maître, 40 flèches de maître, demi-pique, cape à capuchon, grappin, 15 m de corde de chanvre, 2 *potions de vol, potion de soins modérés*, 650 po, 10 gemmes (50 po chacune).

Possessions (Kathala) : *chemise de mailles +1, arc court +1*, 40 flèches de maître, demi-pique, cape à capuchon, grappin, 15 m de corde de chanvre, 2 *potions de vol, potion de soins modérés, carquois d'Ehlonna*, 400 po, 9 gemmes (50 po chacune).

conclusion de l'aventure

Si la dracoliche est tuée, le Culte passe à l'action pour lui trouver un autre corps hôte. Dans son nouveau corps, Azurphax essaie de trouver des contacts et des agents pour retrouver ses assassins et son trésor. Elle attaquera probablement en représailles les habitants du coin, pour se redonner de l'assurance et pour attirer ceux qui l'ont attaquée. Si ses sous-fifres sont tués, elle contacte le Culte pour qu'ils lui prêtent main forte jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé ses défenses. Découvrir l'endroit où le Culte a caché son phylactère est fort malaisé, ce qui rend encore plus difficile de la tuer de manière permanente.

Azurphax, femelle dragon vert adulte, dracoliche : FP 15; TA TG (mort vivant) ; DV 20d12 ; pv 130 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m ; CA 29 (contact 8, pris au dépourvu 29) ; Att morsure (+26, 2d8+8 plus 1d6 de froid plus paralysie), 2 griffes (+21, 2d6+4 plus 1d6 de froid plus paralysie), ailes (+21, 1d8+4 plus 1d6 de froid plus paralysie), coup de queue (+21, 2d6+12 plus 1d6 de froid plus paralysie) ; Esp 3 m x 6 m ; All 3 m ; AS présence terrifiante, regard paralysant, souffle, toucher paralysant, *suggestion* ; Part dégâts des armes perforantes ou tranchantes réduits de moitié, *contrôle des morts-vivants*, réduction des dégâts (5/+1), invulnérabilité, immunités (acide, froid, électricité, métamorphose, immunités standard des morts-vivants), respiration aquatique, sens surdéveloppés, vision aveugle ; RM 24 ; AL LM ; JS Réf +12, Vig +12, Vol +15 ; For 27, Dex 10, Con -, Int 16, Sag 17, Cha 18. Longueur : 6 m.

Compétences et dons : Alchimie +13, Bluff +12, Concentration +24, Connaissance des sorts +23, Connaissances (géographie) +10, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (mystères) +10, Détection +25, Diplomatie +19, Discrétion -8, Estimation +8, Evasion +10, Fouille +23, Intimidation +8, Langue (aérienne, commune, nains, elfique, sylvestre), Perception auditive +25, Psychologie +9 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Attaques spéciales. Présence terrifiante (Ext) : la dracoliche peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès qu'elle attaque, charge ou survole les créatures. Dans un rayon de 54 mètres, elles en subissent les effets si elles ont moins de 20 DV. Si elles réussissent un jet de Volonté DD 24, elles ne sont pas affectées et sont immunisées contre cet effet pendant une journée. Celles qui ratent et ont 4 DV ou moins sont paniquées pendant 4d6 rounds et celles qui ont 5 DV ou plus sont seulement secouées pendant 4d6 rounds. Les dragons sont immunisés contre la présence terrifiante des autres dragons.

Regard paralysant (Sur) : les yeux brillants d'une dracoliche peuvent paralyser une victime à 12 mètres si elle rate un jet de Vigueur DD 24. Si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage est immunisé à tout jamais contre le regard de cette dracoliche particulière. S'il échoue, la victime est paralysée pour 2d6 rounds.

Souffle (Sur) : gaz acide (corrosif), utilisable tous les 1d4 rounds, cône de 15 m, 12d6, DD 24.

Toucher paralysant (Sur) : toute créature touchée par l'attaque physique d'une dracoliche doit faire un jet de Vigueur DD 24 pour éviter d'être paralysée pour 2d6 rounds. Un jet réussi ne confère aucune immunité contre d'autres attaques.

Suggestion (Mag) : identique au sort du même nom, 3 fois par jour comme un ensorceleur niveau 5.

Particularités : Contrôle des morts-vivants (Mag) : une fois tous les trois jours, une dracoliche peut utiliser le sort *contrôle des morts-vivants* comme un ensorceleur niveau 15. La dracoliche ne peut pas lancer d'autres sorts tant que ce pouvoir est en action.

Immunités : immunité à l'acide, au froid, à la maladie, à l'électricité, aux attaques de registre mental, à la paralysie, au poison, à la métamorphose, au sommeil et à l'étourdissement. Non sujet aux coups critiques, dégâts temporaires, affaiblissement des caractéristiques, absorption d'énergie et dégâts excessifs causant la mort instantanée (cf. *Manuel des Monstres* pages 5-6).

Invulnérabilité : si une dracoliche est tuée, son esprit retourne immédiatement dans son hôte (phylactère), d'où elle peut tenter de posséder un corps adéquat.

Respiration aquatique (Ext) : la dracoliche peut utiliser son souffle, ses sorts et autres pouvoirs sous l'eau.

Sens surdéveloppés (Ext) : une dracoliche voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Elle bénéficie également de la vision dans le noir à une portée de 180 mètres.

Vision aveugle (Ext) : une dracoliche peut détecter des créatures sans recourir à la vue (principalement par l'ouïe et l'odorat, mais aussi grâce aux vibrations et aux indices de l'environnement) dans un rayon de 54 mètres.

Sorts par jour : 6/7/5. DD de base = 14 + niveau du sort. Sorts connus : niveau 0 – *détection de la magie, destruction de mort-vivant, hébétement, illumination, lecture de la magie, manipulation à distance* ; niveau 1 – *bouclier, coup au but, pattes d'araignée, ventriloquie* ; niveau 2 – *invisibilité, lueurs hypnotiques*.

Possessions : parchemins en argile (*confusion, mur de glace*), *bâton de feu* (40 charges).

Monstres

Bien des créatures hantent les étendues sauvages et les ruines de Faerûn, terribles et mortelles, étranges et merveilleuses. On trouve toutes les créatures décrites dans le *Manuel des Monstres* de Dungeons & Dragons dans les Royaumes Oubliés. De plus, *Les Monstres de Faerûn* décrit plus de quatre-vingt créatures uniques en Faerûn.

Animaux

La plupart des animaux de Faerûn sont semblables à ceux de la terre décrits dans l'Appendice 1 du *Manuel des Monstres*. Par ailleurs, Faerûn connaît plusieurs variantes de ces animaux, telles que celles décrites ci-dessous ou le rothé (voir plus loin).

Lézard de somme : cousin des lézards géants qu'on trouve parfois en surface, cette créature fait en moyenne 4,5 mètres de long (queue non comprise) sur 1,5 mètre de large. Les coussinets adhérents de ses pattes lui permettent de se déplacer librement sur la plupart des sols, murs et plafonds des tunnels souterrains de l'Outreterre. Les drows et les autres races intelligentes de l'Outreterre l'utilisent souvent comme bête de somme. Ces animaux portent une charge légère jusqu'à 400 kg, une charge intermédiaire jusqu'à 800 kg et une charge lourde jusqu'à 1 200 kg. Le lézard de somme doit se limiter à une charge intermédiaire sur des pentes de 45° à 90° et à une charge légère quand il est la tête en bas.

	Lézard de somme **Animal de taille G**	**Lézard de monte** **Animal de taille G**	**Lézard cracheur** **Animal de taille TP**
Dés de vie :	8d8+40 (76 pv)	4d8+12 (30 pv)	1/2 d8 (2 pv)
Initiative :	+1	+2	+2
Vitesse de déplacement :	9 m, escalade 9 m	12 m, escalade 12 m	6 m, escalade 6 m
CA :	15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle)	14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle)	14 (+2 taille, +2 Dex)
Attaques :	morsure (+12 corps à corps)	morsure (+6 corps à corps), 2 griffes (+1 corps à corps)	morsure (+4 corps à corps) morsure 1d4-4
Dégâts :	morsure 2d6+10	morsure 2d4+4, griffes 1d3+2	75 cm x 75 cm / 0 m
Espace occupé/allonge :	1,5 m x 3 m/1,5 m	1,5 m x 1,5 m/1,5 m	crache de l'acide
Attaques spéciales :	–	–	–
Particularités :	–	odorat	–
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +11, Vol +3	Réf +6, Vig +7, Vol +2	Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques :	For 25, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 2	For 19, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10	For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +3*, Escalade +21, Perception auditive +4	Détection +2, Discrétion +0, Escalade +17, Perception auditive +2, Saut +10	Détection +3, Discrétion +13, Équilibre +6, Escalade +8, Perception auditive +3
Dons :	–	–	Botte secrète (morsure)
Milieu naturel/climat :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	3	2	1/3
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	—	–	–

	Serpent, vipère bicéphale Animal de taille P	Serpent, vipère ailée Animal de taille G	Tressym Animal de taille TP
Dés de vie :	1d8 (4 pv)	3d8 (13 pv)	1/2 d8 (2 pv)
Initiative :	+3	+3	+2
Vitesse de déplacement :	6 m, escalade 6 m, nage 6 m	12 m, vol 15 m (bonne)	9 m, vol 15 m (bonne)
CA :	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle)	15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle)	14 (+2 taille, +2 Dex)
Attaques :	2 morsures (+4 corps à corps)	Morsure (+4 corps à corps)	2 griffes (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d2-2 et venin	Morsure 1d4 et venin	Griffes 1d2-4, morsure 1d3-4
Espace occupé/allonge :	1,5 m x 1,5 m (enroulée)/1,5 m	1,5 m x 1,5 m (enroulée)/3 m	75 cm x 75 cm / 0 m
Attaques spéciales :	venin	venin	–
Particularités :	odorat	odorat	odorat, immunité aux poisons
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +1	Réf +6, Vig +3, Vol +2	Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques :	For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 10, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 3, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 13
Compétences :	Détection +3, Discrétion +11, Équilibre +6, Escalade +10, Perception auditive +3	Détection +2, Discrétion +2, Équilibre +6, Escalade +6, Perception auditive +2	Déplacement silencieux +9, Détection +4, Discrétion +17*, Escalade +6, Perception auditive +4
Dons :	Botte secrète (morsure)	Botte secrète (morsure)	Botte secrète (griffes, morsure)
Milieu naturel/climat :	collines tempérées et souterrains	forêt tempérée et chaude, souterrains	toute région tempérée ou chaude
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	2	1/4
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	généralement chaotique bon
Puissance possible :	–	–	–

Compétences. Le lézard de somme a un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. * Dans les zones rocheuses ou les grottes naturelles, le bonus de Discrétion passe à +8.

Lézard de monte : le lézard de monte marche debout, comme le deinonychus ou le vélociraptor. Il attaque avec une mâchoire puissante et deux petites griffes, mais il ne bondit pas et n'utilise pas ses pattes arrières. Comme le lézard de somme, il peut marcher sur les murs et les plafonds et constitue la monture de prédilection des races de l'Outreterre. Ils portent une charge légère jusqu'à 115 kg, une charge intermédiaire jusqu'à 233 kg et une charge lourde jusqu'à 350 kg. Le lézard de monte doit se limiter à une charge intermédiaire sur des pentes de 45° à 90° et à une charge légère quand il est la tête en bas.

Lézard cracheur : ce lézard de 60 centimètres de long est le familier favori des drows et autres magiciens de l'Outreterre. Le cracheur peut émettre un jet d'acide trois fois par jour. Si la créature réussit son attaque de contact à distance sur une cible unique à 6 mètres, l'acide inflige 1d4 points de dégâts par round pendant 2 rounds.

Serpent, vipère bicéphale : les Collines du serpent abritent d'étranges variétés de serpents, la plupart probablement issues des expériences magiques perverses des yuan-tis. La vipère bicéphale est un petit serpent doté de deux attaques par morsure.

Venin (Ext). À chaque morsure réussie, la vipère bicéphale injecte un poison débilitant. Cette substance inflige 1d6 points temporaires à la Constitution comme effet initial et secondaire. La victime a droit à un jet de Vigueur (DD 10) contre chaque morsure.

Serpent, vipère ailée : créature des forêts des Contrées du Mitan, les vipères ailées attaquent rarement l'homme sans provocation.

Venin (Ext). À chaque morsure réussie, la vipère ailée injecte un poison débilitant. Cette substance inflige 1d6 points temporaires à la Constitution comme effet initial et secondaire. La victime a droit à un jet de Vigueur (DD 11) contre chaque morsure.

Tressym : le tressym est un chat ailé de la taille d'un chat domestique (60 cm de long) doté d'une paire d'ailes membraneuses d'une envergure de 90 centimètres. Ces créatures sont fort intelligentes, bien qu'elles ne parlent aucun langage humain. Les magiciens bons en font souvent leurs familiers.

Compétences. Un tressym a des bonus raciaux de +8 aux jets d'Équilibre et de +4 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. Il utilise son modificateur de Dextérité pour les jets d'Escalade. * Dans les zones d'herbes hautes ou d'arbres feuillus, son bonus de Discrétion passe à +8.

Particularité. Immunité aux poisons : les tressyms ne subissent les effets d'aucun poison.

Tyrannœil, tyramort

Mort-vivant de taille G
Dés de vie : 11d12 (71 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : vol 4,5 m (moyenne)
CA : 20 (-1 taille, +11 armure naturelle)
Attaques: rayons (+4 contact à distance), morsure (-1 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d4
Espace occupé/allonge : 1,5 x 1,5 m / 1,5 m
Attaques spéciales : rayons
Particularités : actions partielles seulement, cône d'antimagie, feuille morte, mort-vivant, résistance au renvoi +2, vision à 360°, vol
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +11
Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con -, Int -, Sag 15, Cha 17
Compétences : Détection +20, Fouille +8
Dons : Attaque en vol, Tir en mouvement, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 13
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Puissance possible : 12-16 DV (taille G) ; 17-33 DV (taille TG)

Le tyramort est l'équivalent du zombie pour le tyrannœil, bien qu'il conserve certains pouvoirs magiques innés de sa race.

Le tyramort a l'apparence d'un tyrannœil pourrissant, couvert de moisissures. Des plaies béantes – blessures ou marques de décomposition –

exposent ses entrailles et il lui manque des yeux ou certains sont recouverts d'une pellicule laiteuse. En raison de son état de zombie, il se déplace et se tourne moins vite que les autres tyrannœils et ne parle ni ne comprend aucun langage.

COMBAT

Un tyramort reçoit des instructions spécifiques lors de sa création. Elles sont généralement simples, comme : « attaque tout humain pénétrant dans cette salle jusqu'à ce qu'il soit mort ou s'enfuie. Ne sors pas de la salle ». Un tyramort sans instruction attaque simplement tout être vivant qu'il perçoit. Bien qu'il s'agisse d'un mort-vivant agissant machinalement, il combat toujours comme s'il était intelligent, utilisant ses yeux aussi efficacement que possible.

Actions partielles seulement (Ext). Les tyramorts, lents et peu réceptifs, ne peuvent accomplir que des actions partielles. Par conséquent, ils peuvent se déplacer ou attaquer, mais ne peuvent faire les deux en même temps que pour une charge (une charge partielle).

Cône d'antimagie (Sur). À moins qu'il n'ait plus l'usage de son œil central (voir plus bas), un tyramort projette en permanence un cône d'antimagie de 45 m de long droit devant lui. Ce cône a le même effet que le sort *zone d'antimagie* lancé par un ensorceleur de niveau 13. Tous les effets magiques et surnaturels sont réprimés à l'intérieur, y compris les rayons du tyramort. À chaque round, le tyrannœil décide dans quelle direction il se tourne et si le cône est actif ou non (il le désactive en fermant son œil central). Notez qu'il ne peut mordre que les créatures qui se trouvent devant lui.

Feuille morte (Mag). le tyramort flotte naturellement, comme s'il était affecté en permanence d'un sort de *feuille morte*.



Tyramort

Mort-vivant. Immunisé aux attaques mentales, au poison, au sommeil, à la paralysie, à l'étourdissement et aux maladies. Non sujet aux coups critiques, dégâts temporaires, affaiblissement des caractéristiques, absorption d'énergie et dégâts excessifs causant la mort instantanée (voir *Manuel des Monstres* pages 5-6).

Rayons (Sur). De son vivant, le tyramort avait dix petits yeux sur des appendices reliés à son corps, chacun doté d'un pouvoir surnaturel et un œil central. En général, un tyramort a perdu l'usage de 1d4+1 de ses yeux, choisis au hasard.

Chacun des yeux survivants peut tirer un rayon magique à chaque round, même quand le tyramort se déplace à pleine vitesse ou attaque avec sa gueule. Il peut tirer tous ses rayons vers le haut, mais ses appendices ne sont pas assez longs pour qu'il puisse les utiliser tous dans les autres directions. Au cours d'un round, il ne peut se servir que de trois yeux dans une des directions suivantes : devant, derrière, à gauche, à droite ou sous lui. Les autres yeux ne peuvent être utilisés que dans les directions restantes ou pas du tout. Un tyramort peut tourner ou incliner son corps à chaque round pour changer les rayons utilisés.

Chaque rayon produit l'effet d'un sort lancé par un ensorceleur de niveau 13. Tous ont une portée de 45 m et appliquent les règles des rayons (voir le *Manuel des Joueurs* page 149) et un DD de sauvegarde de 18.

Blessure modérée. Comme le sort du même nom, 2d8+10 points de dégâts (jet de Volonté, demi-dégâts).

Charme-monstre. La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par le sort du même nom.

Charme-personne. La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par le sort du même nom.

Désintégration. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée par le sort du même nom.

Doigt de mort. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée par le sort du même nom. Même en cas de réussite, elle subit 3d6+13 points de dégâts.

Lenteur. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une créature à la fois. La cible doit réussir un jet de Volonté pour résister.

Pétrification. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée par le sort du même nom.

Sommeil. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature sans limite de DV. La cible doit réussir un jet de Volonté pour résister.

Télékinésie. Le tyramort peut déplacer créatures et objets pesant jusqu'à 160 kg comme s'il utilisait le sort du même nom. Les créatures peuvent résister avec un jet de Volonté.

Terreur. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une créature à la fois. La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par le sort du même nom.

Vision à 360° (Ext). Les nombreux yeux du tyramort lui confèrent un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Fouille, tout en empêchant ses ennemis de le prendre en tenaille.

Vol (Ext). Le corps du tyramort garde sa capacité à flotter, qui lui permet de se déplacer comme avec le sort *vol*, en tant qu'action libre, à une vitesse de 4,5 m.

Illustration de Todd Lockwood

DRACOLICHE

La dracoliche est une créature morte-vivante résultant de la transformation d'un dragon maléfique, procédé découvert par l'archimage Sammaster, fondateur du Culte du Dragon. Ce Culte vénère les dragons en général, les dragons mauvais en particulier et a un faible pour les dragons mauvais morts-vivants, ou dracoliches.

Toute espèce de dragon mauvais peut servir à créer une dracoliche. Celle-ci ressemble à une version squelettique ou semi-squelettique de son ancien aspect, ses yeux remplacés par des points lumineux dans des orbites creuses.

L'archétype « dracoliche » peut être ajouté à n'importe quel dragon mauvais (appelé ci-après la « créature de base »). La dracoliche conserve ses anciennes caractéristiques et pouvoirs, avec les ajustements suivants.

Dés de vie. Comme la créature de base.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base. Le vol de la dracoliche devient un pouvoir surnaturel.

CA. Comme la créature de base, et son armure naturelle augmente de +2 (la peau durcit lors de la transformation).

Attaques. Comme la créature de base, mais l'attaque d'écrasement de la dracoliche perd toute efficacité.

Dégâts. Comme la créature de base, plus 1d6 de dégâts dus au froid. Une attaque réussie peut aussi paralyser la victime : voir Attaques spéciales (toucher paralysant).

Attaques spéciales. La dracoliche conserve les attaques spéciales de sa forme de dragon, dont le souffle, les sorts et les pouvoirs magiques. Certains sont améliorés et elle gagne aussi les pouvoirs suivants.

Contrôle des morts-vivants (Mag). Une fois tous les trois jours, une dracoliche peut utiliser *contrôle des morts-vivants* comme un ensorceleur niveau 15. La dracoliche ne peut pas lancer d'autres sorts tant que ce pouvoir est en action.

Présence terrifiante (Ext). Comme le Charisme du dragon augmente de 2, le DD du jet de sauvegarde contre la présence terrifiante de la dracoliche augmente de 1.

Regard paralysant (Sur). Les yeux brillants d'une dracoliche peuvent paralyser une victime à 12 m si elle rate un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV de la dracoliche + son modificateur de Charisme). Si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage est immunisé à tout jamais contre le regard de cette dracoliche particulière. S'il échoue, la victime est paralysée pour 2d6 rounds.

Toucher paralysant (Sur). Toute créature touchée par une attaque physique d'une dracoliche doit faire un jet de Vigueur (DD identique à celui du regard paralysant) pour éviter d'être paralysée pour 2d6 rounds. Un jet réussi ne confère aucune immunité contre d'autres attaques.

Particularités. Une dracoliche conserve tous les pouvoirs de sa forme d'origine. Ici aussi, certains sont augmentés et elle en acquiert de nouveaux.

Immunités. En plus des immunités standard des morts-vivants (voir ci-dessous), une dracoliche est immunisée contre la métamorphose, le froid et l'électricité. Comme un squelette, elle ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes perforantes et tranchantes.

Invulnérabilité. Si une dracoliche est tuée, son esprit retourne immédiatement dans son phylactère. S'il n'y a aucun cadavre reptilien à posséder dans les 27 m, l'esprit est captif du phylactère jusqu'à ce qu'un cadavre soit disponible. Une dracoliche est difficile à détruire. Si son esprit est dans son phylactère, il faut détruire celui-ci tandis qu'aucun cadavre adéquat n'est à portée. De même, une dracoliche incarnée est incapable de posséder un autre corps si son phylactère est détruit. On ignore ce qu'il advient de l'esprit d'une dracoliche désincarnée (un esprit sans corps ni phylactère), mais il est probablement entraîné vers les plans inférieurs.

Résistance à la magie (Ext). La transformation en dracoliche augmente la résistance aux sorts du dragon de +3. Une dracoliche a une RM minimale de 16.

Mort-vivant. Immunisée aux attaques mentales, au poison, au sommeil, à la paralysie, à l'étourdissement et aux maladies. Non sujette aux coups critiques, dégâts temporaires, affaiblissement des caractéristiques, absorption d'énergie et dégâts excessifs causant la mort instantanée (voir *Manuel des Monstres* pages 5-6).

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base. En tant que mort-vivant, la dracoliche est immunisée contre tout ce qui requiert un jet de Vigueur à moins que cet effet affecte les objets.

Caractéristiques. En tant que mort-vivant, la dracoliche n'a pas de score de Constitution. Son Charisme est augmenté de 2, ce qui augmente le DD des sauvegardes contre sa présence terrifiante et autres pouvoirs magiques. Par ailleurs, les autres caractéristiques restent inchangées.

Compétences et dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.
Organisation sociale. Solitaire.
Facteur de puissance. Comme la créature de base +3.
Trésor. Comme la créature de base.
Alignement. Toujours mauvais.
Puissance possible. Jusqu'à +2 DV.



Dracoliche

Illustration de Matt Wilson

Création des dracoliches

Sammaster relata les secrets de la création des dracoliches dans les copies de son chef-d'œuvre, le *Traité du Dragon*, désormais diffusé parmi les membres du Culte. Le procédé implique généralement une coopération entre le dragon mauvais et les magiciens du culte, mais on sait que des magiciens particulièrement puissants ont pu transformer un dragon maléfique contre sa volonté.

Tout dragon mauvais est une dracoliche potentielle, bien qu'on préfère les dragons vieux ou plus âgés encore, capables de lancer des sorts.

Une fois un candidat à l'abri, les magiciens du Culte préparent le phylactère, un objet inanimé qui contiendra l'énergie vitale du dragon. Le phylactère doit être un objet solide d'une valeur d'au moins 2 000 po, résistant à la décomposition. Les gemmes, en particulier les rubis, les perles, les escarboucles et le jais sont souvent utilisés. Le phylactère est préparé avec le don Création d'objets merveilleux. Le coût final est de 50 000 po, aussi le magicien doit-il dépenser 2 000 PX et 25 000 po de matériel. Le niveau de lanceur du phylactère de la dracoliche est 13 et le lanceur doit connaître *contrôle des morts-vivants*.

Ensuite, on prépare une potion spéciale que le dragon mauvais doit boire (coût : 2 500 po et 200 PX, Préparation de potions, niveau de lanceur 11 ; le secret du breuvage des dracoliches n'est connu que de ceux qui ont lu le *Traité du Dragon*). La potion est un poison mortel qui tue à coup sûr le dragon pour lequel elle a été préparée (si une autre créature la boit, le jet de sauvegarde a un DD de 25 et l'effet initial et secondaire est une perte de 2d6 en Constitution).

À la mort du dragon, son esprit est transféré dans le phylactère, quelle que soit la distance entre celui-ci et le cadavre.

Le phylactère d'une dracoliche

Quand une dracoliche meurt pour la première fois et chaque fois que sa forme physique est détruite par la suite, son esprit retourne instantanément dans son phylactère quelle que soit la distance entre celui-ci et le corps. Une faible lueur dans le phylactère indique la présence de l'esprit. Ainsi contenu, l'esprit ne peut entreprendre aucune action excepté posséder un corps adéquat : il ne peut ni être contacté ni attaqué par magie. L'esprit peut demeurer indéfiniment dans le phylactère.

Un esprit contenu ainsi peut sentir tout cadavre reptilien ou de dragon de taille M ou plus grand dans un rayon de 27 m et tenter de le posséder. L'esprit ne peut en aucun cas posséder un corps vivant. Le corps de l'esprit d'origine est idéal et la tentative de possession est alors un succès automatique. Pour posséder un cadavre autre que le sien, la dracoliche doit faire un jet de Charisme DD 10 (pour un dragon), DD 15 (pour toute créature de type dragon qui n'est pas un vrai dragon, comme un ibrandelin ou une wiverne), ou DD 20 (pour tout autre type de créature

reptilienne). Si le jet échoue, la dracoliche ne pourra plus jamais posséder ce cadavre particulier.

Si le cadavre accepte l'esprit, il devient animé. Si le cadavre animé est l'ancien corps de l'esprit, il devient immédiatement une dracoliche. Sinon, il devient une proto-dracoliche (voir ci-dessous).

Proto-dracoliches

Une proto-dracoliche a l'intelligence et la mémoire de sa forme d'origine, mais les pv et les immunités aux sorts d'une dracoliche. Une proto-dracoliche ne peut ni parler ni lancer des sorts. De plus, elle ne peut causer de dégâts dus au froid, utiliser son souffle ni provoquer la terreur comme une dracoliche. Sa Force, sa vitesse et sa CA sont celles du corps possédé.

La proto-dracoliche peut se transformer immédiatement en sa forme de dracoliche finale en dévorant au moins 10 % de son corps d'origine. Si elle n'y parvient pas, la transformation finale prend 2d4 jours.

Quand la transformation est achevée, la dracoliche ressemble à son corps d'origine. Elle peut parler, lancer des sorts, utiliser son souffle d'origine et tous les pouvoirs d'une dracoliche. Les dracoliches gardent généralement quelques « corps de réserve » de taille adéquate près du lieu où est caché leur phylactère, afin que, si leur forme actuelle est détruite, elles puissent posséder et transformer un nouveau corps en quelques jours.

Détruire une dracoliche

Terrasser une dracoliche n'est pas une mince affaire. Tout d'abord, il faut détruire sa forme physique, un exploit considérable. Ensuite, il faut localiser et détruire son phylactère avant que la dracoliche ne possède un nouveau corps et ne commence à le transformer. Il peut s'avérer plus opportun de trouver le phylactère et de l'éloigner de tout cadavre de reptile avant de s'attaquer à la dracoliche elle-même.

Les dracoliches et le culte

Une relation symbiotique naît entre la dracoliche et le Culte qui l'a créée. Les magiciens honorent et aident la dracoliche, lui offrant régulièrement des objets précieux. En retour, la dracoliche défend ses magiciens contre les ennemis et les menaces, et les seconde dans leurs plans. Comme les dragons, les dracoliches sont solitaires mais sont réconfortées par l'existence de leurs alliés.

Exemple de dracoliche

Chaque dracoliche est unique. Reportez-vous à la description d'Azurphax dans l'aventure « Les os verts » page 302.



Kir-lanan

Illustration by Matt Wilson

Gargouille, kir-lanan

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 4d8 (18 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m, vol 27 m (bonne)
CA : 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +3 armure de cuir)
Attaques : 2 griffes (+6 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d4+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : toucher d'énergie négative, *rayon affaiblissant*, intimidation des morts-vivants
Particularités : blessé par l'énergie positive
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 9, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +9, Évasion +4, Perception auditive +4, Utilisation d'objets magiques +4
Dons : Attaque en vol

Milieu naturel/climat : toutes les régions et sous terre.
Organisation sociale : solitaire ou escadron (2-5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

Race mystérieuse connue sous le nom de kir-lanan – aussi appelée gargouilles noires, tourmenteurs ou les sans-dieux semblent être de nouveaux arrivants sur Faerûn. Ces créatures sont apparues dans le Temps des Troubles (1358 CV) et leur nombre s'est lentement accru jusqu'à nos jours. Les sages supposent que leur origine est liée à la mort des dieux durant le Temps des Troubles et les kir-lanans semblent en effet en vouloir aux divinités de Faerûn, comme s'ils les rendaient responsables de leur existence torturée.

Un kir-lanan ne ressemble que vaguement à une gargouille, ayant une forme humanoïde et de larges ailes de chauve-souris. Ils sont un peu plus grands et lourds que les humains (1,80 m pour 100 kg en moyenne) et puissamment musclés. Leur peau épaisse aux fines écailles va du bleu nuit au violet foncé, avec certains individus aux teintes très sombres de rouge, vert, brun ou gris. Ils sont pourvus de dents très pointues, d'ongles durs comme des griffes et de cornes émoussées sur les tempes. Ils entourent leur corps de tissu très serré, laissant leurs membres et leurs ailes libres. Des bandes de métal, d'ivoire ou de pierre insérées sous le tissu en font l'équivalent d'une armure de cuir.

Combat

Les kir-lanans combattent parfois avec des armes, mais préfèrent utiliser leurs griffes au corps à corps. Leur corps est chargé d'énergie négative, ce qui rend leur toucher mortel.

Toucher d'énergie négative (Sur). Trois fois par jour, le kir-lanan peut concentrer son énergie négative, pour un effet similaire au sort *contact glacial*. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il cause 2d6 points de dégâts et la perte temporaire de 1 point de Force (cette dernière

peut être évitée par un jet de Vigueur DD 12). Le kir-lanan regagne autant de points de dégâts qu'il en a causé avec cette attaque, bien qu'il ne puisse dépasser son maximum de pv par ce moyen.

Un kir-lanan peut attaquer avec ses griffes pour produire cet effet, mais il doit réussir une attaque de corps à corps normale. Les dégâts occasionnés par les griffes ne lui font pas regagner de points.

***Rayon affaiblissant* (Mag).** Trois fois par jour, le kir-lanan peut utiliser *rayon affaiblissant* comme un ensorceleur de niveau 4.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Un kir-lanan peut intimider ou contrôler les morts-vivants trois fois par jour comme un prêtre mauvais ayant autant de niveaux qu'il a de DV.

Blessé par l'énergie positive. À cause de l'énergie négative qui parcourt leur organisme, les kir-lanans sont vulnérables aux attaques utilisant l'énergie positive, tout comme les morts-vivants. Les sorts de *soins*, l'eau bénite et les armes bénies les blessent. Ils ne peuvent pas être renvoyés, mais un tel déploiement d'énergie positive les indispose et ils essaient d'éviter les prêtres qui pratiquent cet exercice.

Comme les morts-vivants, les kir-lanans sont guéris par les sorts de *blessure* et autres utilisation d'énergie négative.

Compétences. Un kir-lanan a un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion.

Personnages kir-lanans

Les kir-lanans sont souvent guerriers (leur classe de prédilection), ensorceleurs et parfois nécromanciens. Ils ne peuvent pas être prêtres, druides ou paladins et ne peuvent jamais utiliser d'énergie positive (par exemple, un barde kir-lanan ne peut pas lancer *soins légers*). Les kir-lanans ne peuvent jamais utiliser de magie divine, car ils ne vénèrent aucun dieu. Bien qu'ils deviennent parfois rôdeurs, ils n'obtiennent jamais les pouvoirs de lanceur de sorts de cette classe.

La société des kir-lanans

Les kir-lanans se regroupent en petites bandes, menées par le plus fort, celui qui peut s'imposer et tenir les autres. Ces « escadrons » se font et se défont constamment au rythme des luttes incessantes que suscite la nature intrinsèquement chaotique des gargouilles. Beaucoup de kir-lanans préfèrent la solitude, refusant la compagnie des leurs. Ils coopèrent rarement avec les membres d'autres races, en particulier parce que celles-ci vénèrent des dieux.

La société des kir-lanans ne fait pas de différence entre mâles et femelles : ils ne respectent que le pouvoir, quel que soit le sexe. Toutefois, ils n'ont aucun respect pour les « esclaves des dieux », comme ils nomment les autres races, aussi puissants soient-ils.

Quand un escadron de kir-lanans se forme, il n'est pas rare qu'un enfant y naisse. Les parents les plus faibles s'occupent de l'enfant jusqu'à ce qu'il soit assez grand pour se débrouiller seul.

Les kir-lanans parlent le commun.

Rothé

Les rothés sont des animaux qui vivent en troupeaux dans le Nord et l'Outreterre. Ces créatures trapues et robustes ressemblent à des bœufs musqués, aux cornes incurvées, aux sabots fendus et aux longs poils en broussaille.

combat

Les rothés mordent et donnent des coups de cornes. Ils ne sont pas particulièrement intelligents, même pour des animaux, mais ils n'aiment guère être parqués ou encerclés. Les créatures qui tentent de les encercler, de les rassembler en troupeau ou de dresser des barrières ou des filets autour d'eux apprennent que les rothés réagissent instinctivement à toute tentative d'encerclement en s'éloignant du piège, tout en continuant à paître.

Ruée (Ext). Les rothés paniqués tentent d'abord de se libérer des créatures qui les harcèlent ou les rassemblent en essayant de les distancer tous ensemble. Si c'est impossible, les rothés font face à l'adversaire et chargent comme une seule immense bête. Ils piétinent tout ce qui est de la même taille ou plus petit qu'eux, provoquant un certain nombre de

	Rothé des profondeurs Créature magique de taille M	Rothé fantôme Créature magique de taille G	Rothé de la surface Créature magique de taille G
Dés de vie :	2d10+2 (13 pv)	4d10+20 (42 pv)	3d10+9 (25 pv)
Initiative :	+2	+1	+1
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	12 m
CA :	13 (+2 Dex, +1 naturelle)	14 (+1 Dex, -1 taille, +4 naturelle)	13 (+1 Dex, -1 taille, +3 naturelle)
Attaques :	morsure (+2 corps à corps), 2 cornes (-3 corps à corps)	morsure (+11 corps à corps), 2 cornes (+6 corps à corps)	Morsure (+6 corps à corps), 2 cornes (+1 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8, cornes 1d3	morsure 2d4+8, cornes 2d4+4	Morsure 1d8+4, cornes 1d4+2
Espace occupé/allonge :	1,5 m x 1,5 m/1,5 m	1,5 m x 3 m/1,5 m	1,5 m x 3 m/1,5 m
Attaques spéciales :	ruée	ruée	ruée
Particularités :	immunité aux moisissures et aux thallophytes, *lumières dansantes*, résistance aux enchantements, résistance au froid 20, vision dans le noir 27 m	résistance aux enchantements, *saut*, *silence*, vision dans le noir 18 m	résistance aux enchantements, vision dans le noir 18 m
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +4, Vol +0	Réf +4, Vig +9, Vol +1	Réf +4, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques :	For 10, Dex 14, Con 12, Int 1, Sag 11, Cha 9	For 26, Dex 12, Con 20, Int 1, Sag 11, Cha 9	For 18, Dex 12, Con 16, Int 1, Sag 11, Cha 9
Compétences :	Détection +2, Perception auditive +5	Détection +2, Perception auditive +6	Détection +2, Perception auditive +5
Dons :	Vigilance	Vigilance	Vigilance
Milieu naturel/climat :	souterrains	régions froides	régions froides
Organisation sociale :	troupeau (11-20)	troupeau (11-20)	troupeau (11-20)
Facteur de puissance :	2	2	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	3-4 DV (taille M)	5-8 DV (taille G)	4-6 DV (taille G)

dégâts par rothé dans la ruée : 2d4 chacun pour les rothés des profondeurs et 1d12 chacun pour les rothés fantômes ou de la surface.

Résistance aux enchantements (Ext). Les rothés sont si déterminés qu'ils gagnent un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement.

Rothé des profondeurs

Nourriture de base de bien des communautés drows ou duergars, ces animaux de l'Outreterre sont petits (1,20 m au garrot pour les adultes). Ils sont très robustes et aussi larges que hauts, pesant 320 kg. Leur robe est d'un brun sale, virant presque au noir sur les pattes et le bas-ventre, leurs cornes et leurs sabots sont vert sombre ou noirs (et blanc ivoire quand ils sont fraîchement cassés ou en train de repousser). Leurs yeux sont jaunes ou rosâtres.

***Lumières dansantes* (Mag).** Deux fois par jour, un rothé des profondeurs peut lancer *lumières dansantes* pour avertir les autres membres du troupeau de la présence de nourriture, de danger, etc. Il lance le sort comme un ensorceleur de niveau 4, à une portée de 42 m.

Immunité à la moisissure et aux thallophytes (Ext) : Les rothés sont immunisés contre tous les effets et le contact des moisissures, des champignons et de leurs spores.

Rothé fantôme

Ces rothés géants tiennent leur nom de leur robe blanche, de leurs cavalcades nocturnes et de leurs pouvoirs magiques peu communs. Bien des voyageurs ont été surpris dans le Nord par un rothé blanc et silencieux bondissant soudain au-dessus de leur feu de camp pour s'enfuir au galop dans la nuit.

Les rothés fantômes ont à peu près la taille d'un bison – 1,80 m environ au garrot et de 2,70 m à 3,60 m de long. Ils pèsent de 700 kg à une presque tonne. Ils vivent à la surface dans les terres froides et sont le repas favori des remorhaz et des ours polaires.

***Saut* (Mag).** Une fois par jour, un rothé fantôme peut lancer *saut* comme un ensorceleur de niveau 1.

***Silence* (Mag).** Une fois par jour, un rothé fantôme peut lancer *silence* comme un ensorceleur de niveau 3, mais il ne peut en centrer l'effet que sur lui-même. Les rothés utilisent leurs pouvoirs de *saut* et de *silence* pour échapper à leurs poursuivants, souvent en sautant au-dessus des gorges.

Rothé de la surface

Plus grands que leurs cousins souterrains, les rothés de la surface (aussi appelés hauts rothés) ont de plus longues jambes et une fourrure plus importante. De grands troupeaux migrent dans les montagnes et les glaciers du Nord et dans le nord de la région de la Mer de Lune. Quand les attaques des troupes de gnolls et d'orques se font trop virulentes, les troupeaux de rothés migrent vers les dunes glacées de l'Anauroch.



Rothé (le gros animal) et Tressym (le petit)

Illustration de Sam Wood

Reflet

Les reflets étaient autrefois des humanoïdes, mais ils ont vendu leur âme contre l'essence des ombres.

La plupart des reflets conservent leur ancienne apparence, mais avec une peau mate, grise ou presque noire et des yeux voilés. Ils sont souvent plus minces que ceux de leur race. Ils aiment les vêtements noirs et peuvent porter l'armure. Les reflets peuvent parler tout langage qu'ils pratiquaient avant leur transformation.

Les reflets ont une affinité avec les ombres et leurs pouvoirs sont liés aux conditions lumineuses : puissants dans les ombres ou l'obscurité, mais aussi faibles que des humains ordinaires en pleine lumière.

L'archétype « reflet » peut être associé à n'importe quelle créature humanoïde (appelée ci-après le « personnage »). Le personnage change de type pour Extérieur et conserve toutes ses caractéristiques et pouvoirs. Dans un environnement bien éclairé (un sort de *lumière du jour*, à l'extérieur par une journée ensoleillée ou dans une pièce aux lumières vives), le reflet a exactement les mêmes caractéristiques que le personnage. Dans des lieux plus sombres, les reflets gagnent les pouvoirs suivants :

Dés de vie. Comme le personnage. Dans l'obscurité, le reflet gagne des pv supplémentaires en fonction de sa Constitution augmentée (voir ci-dessous). Ils ne sont pas perdus en premier comme les points temporaires.

Vitesse de déplacement. Elle augmente de 6 m dans l'obscurité.

CA. Un reflet gagne un bonus de parade de +4 dans les ombres.

Attaques et dégâts. Les reflets ont un bonus de compétence de +2 à leurs attaques et dégâts dans l'obscurité.

Particularités. Le reflet a les particularités suivantes dans l'obscurité.

Contrôle de la lumière (Mag). Les reflets peuvent réduire la luminosité de 10% par niveau dans un rayon de 30 m autour d'eux. Cela réduit le rayon de vision des personnages et créatures dépendant de la lumière du même pourcentage. Par exemple, un humain peut voir à 6 m à la lumière d'une torche. Si une reflet de niveau 5 réduit la luminosité de 50%, l'humain ne verra qu'à 3 m. Les personnages situés dans la zone d'effet ont un bonus de +1 aux jets de Discrétion pour chaque diminution de 25%.

Guérison accélérée (Ext). Un reflet regagne 2 pv perdus à chaque round. Le reflet ne peut pas regagner de points en pleine lumière.

Image d'ombre (Mag). Trois fois par jour, le reflet peut utiliser ce pouvoir (semblable au sort *image miroir*) comme un ensorceleur de son niveau, pour créer des chimères à son image (1d4, +1 tous les 3 niveaux).

Invisibilité (Mag). Un reflet peut utiliser ce pouvoir magique une fois par round comme un ensorceleur de son niveau, mais uniquement sur lui-même.

Résistance à la magie (Ext). Les reflets ont une RM de 11 + leur niveau de personnage.

Saut d'ombre (Mag). Un reflet de niveau 8 ou plus peut disparaître et réapparaître dans n'importe quelle zone d'ombre dans les 90 m, une fois

tous les 2 rounds. L'utilisation de ce pouvoir est une action de mouvement et le reflet peut utiliser un autre pouvoir, lancer un sort ou attaquer dans le même round.

Vision dans l'obscurité (Mag). Un reflet a une vision dans le noir portant à 18 m. Cette vision perce n'importe quelles ténèbres, mais pas le brouillard, l'invisibilité, la dissimulation, etc.

Voyage des ombres (Mag). Une fois par jour, un reflet de niveau 12 ou plus peut utiliser soit *téléportation sans erreur* pour atteindre n'importe quel lieu obscur du monde où il se trouve ou *changement de plan* pour atteindre le plan de l'Ombre. Le reflet doit être dans l'obscurité pour utiliser ce pouvoir.

Jets de sauvegarde. Dans les ombres, les reflets ont un bonus de chance de +4 à tous leurs jets de sauvegarde.

Caractéristiques. Dans les ombres, la Constitution et le Charisme du reflet augmentent de +2.

Compétences. Les reflets gagnent un bonus racial de +4 aux jets de Perception auditive et de Détection dans les ombres et un bonus racial de +8 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. Ils n'ont aucune pénalité due à l'obscurité. Sinon, les mêmes que le personnage.

Dons. Comme le personnage.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme le personnage +2.

Alignement. Tout sauf bon.

Puissance possible. Selon la classe de personnage.

Illustration de Sam Wood

Exemple de reflet

Voici un reflet utilisant un humain Mag3/Gue8 comme créature de base.

Leevoth, humain reflet Mag3/Gue8
Extérieur de taille M
Dés de vie : 3d4+6 plus 8d10+16 (73 pv) ; 3d4+9 plus 8d10+24 (84 pv) dans l'ombre.
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 6 m ; 12 m dans l'ombre
CA : 17 (+2 Dex, +5 cuirasse) ; 21 dans l'ombre
Attaques : *épée à deux mains tueuse d'Extérieurs mauvais +1* (+14/+9 corps à corps ; +16/+11 dans l'ombre)
Dégâts : *épée à deux mains tueuse d'Extérieurs mauvais +1* 2d6+7/19-20 (2d6+9/19-20 dans l'ombre)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Particularités : (dans l'ombre) *vision dans l'obscurité, contrôle de la lumière, invisibilité, image d'ombre,* guérison accélérée 2, *saut d'ombre,* RM 22.
Jets de sauvegarde : Réf +9 (+13 dans l'ombre), Vig +11 (+15 dans l'ombre), Vol +10 (+14 dans l'ombre)
Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 14 (16 dans l'ombre), Int 12, Sag 13, Cha 10 (12 dans l'ombre)
Compétences : Concentration +8 (+9 dans l'ombre), Connaissance des sorts +7, Connaissances (mystères) +7, Déplacement silencieux –2 (+6 dans l'ombre), Détection +4 (+8 dans l'ombre), Discrétion –2 (+6 dans l'ombre), Escalade +2, Fouille +4, Intimidation +3 (+4 dans l'ombre), Perception auditive +4 (+8 dans l'ombre), Psychologie +4, Saut +4
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Écriture de parchemins, Incantation silencieuse, Magie de la Toile d'Ombre, Prodige magique (magicien), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée à deux mains), Volonté de fer
Alignement : neutre mauvais
Sorts préparés (4/3/2 ; DD de base = 12 + niveau de sort, 25 % de chance d'échec) : 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, ouverture/fermeture, son imaginaire* ;* 1er – *bouclier, coup au but, endurance aux énergies destructives ;* 2e – *protection contre les projectiles.*
Livre de sorts : 0 – *destruction de mort-vivant*, détection de la magie, détection du poison, hébétement*, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ;* 1er – *bouclier, contact glacial*, coup au but, endurance aux énergies destructives, image silencieuse*, ventriloquie* ;* 2e – *invisibilité*, lueurs hypnotiques*, masque d'ombres*, poussière d'ombres*, protection contre les projectiles*
* DD de base = 13 + niveau de sort.
Possessions : *épée à deux mains tueuse* d'Extérieurs mauvais +1* (« Croc de fer »), *cape de résistance +2,* cuirasse.
Facteur de puissance : 13



Leevoth

Formé très jeune comme magicien, Leevoth perdit tout intérêt pour les arts magiques excepté pour leurs applications tactiques et guerrières. Abandonnant ses études magiques, il apprit l'art de la guerre, n'approfondissant la magie que pour augmenter ses prouesses martiales.

Leevoth est maintenant capitaine dans l'armée de la Cité de Pénombre. Il travaille surtout en tant que représentant de l'ordre, dirigeant les autres soldats dans leurs efforts pour garder une ville ordonnée. On fait aussi appel à lui quand des lanceurs de sorts mineurs causent des ennuis et il utilise ses sorts pour se protéger avant d'entrer en conflit avec des mages renégats. Son épée à deux mains *Croc de fer* fut forgée par l'un des princes de la cité, assassiné par le Prince Hadrhune au cours d'une dispute. Leevoth n'ajoute rien aux rumeurs et sert Hadrhune aussi loyalement que les autres princes. Si un groupe de soldats partait en mission hors de la cité, Leevoth les commanderait probablement, car son talent et sa discrétion ne sont plus à prouver.

INDEX

Note : pour les termes qui apparaissent sur plusieurs pages, la référence essentielle est indiquée en gras.

Aasimar 18, 21, 40
Abbathor 238
Abbaye de l'épée 121
Abréviations 7
Accorder de l'expérience 299
Adepte des ombres **40**, 57, 102, 140
Adeptes du Sang noir 153, 157, 202, **272**, 273, 276, 298
Aencar 197, 208, **209**, 217
Acrdrié Faenya 22, 236
Aglarond 16, 19, 23, 24, 27, 28, 30, 33, 34, 86, **126**, 132, 134, 207, 227, 276, 281
Agriculture et industrie 87
Aiglecollines 169
Aire des aigles 213
Airspur 222, 223
Ajustement de niveau 21, 288, 289
Akadi 189, 232, 258,
Akanax 222
Alaghôn 104, **108**, 109
Alaor 134
Alaron 171
Alliance des seigneurs 113, 116, 145, 146, **148**, 158, 280
Almraiven 186
Altumbel 86, **127**
Alusair Obarskyr 81, 120, **121**, 126
Alustriel 147, 157, 158, 159, **274**, 278, 279, 280
Amn 10, 17, 22, 27, 28, 30, 109, 110, 111, 113, 114, 116, 133, 141, 145, 146, 149, 150, 158, 164, 166, 168, 169, 172, 173, 174, **183**, 184, 187, 188, 228, 261, 263, 266, 273, 279, 291, 294
Amruthar 134
Anauric 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Anauroch 14, 24, 27, 30, 57, 78, 92, **99**, 101, 110, 119, 143, 151, 152, 157, 197, 212, 249, 262, 266, 268, 280, 291, 297, 314
Angharradh 22, 236
Anhur 22, 27, 222, 224, 226, 234, 264
Animaux 308
Ankhapur 138
Antre effroyable d'Alokkair 293
Ao 224, **258**, 260, 264, 265
Apprentis 92
Apprentissage 83
Arabel 118, **119**, 120, 210
Araumycos 162
Arbrelfique 139, **140**, 142, 199
Arbres enchevêtrés 198
Archepierre 146
Archimage 7, 8, 39, **41**, 54
Armes 97
Armes de Chult 165
Arnaden (voir Lac de vapeur)
Arpents verts 109
Arrabar 104, **105**, 107, 144
Arrk 138
Art, l' 27, 54, 55, 57, **92**, 132, 164, 179, 185, 214, 248
Artémis Entreri 147, **188**
Artisanat et l'industrie 94
Arvoreen 238
Asbravn 113
Ascore **159**, 266, 268
Ashaba, fleuve 204, 205, 208, 210, 212, 215, 216
Ashanath 136
Askavar 266
Asram 102, 262, 263, 266, 268, 269
Assam 103
Association des krakens 153
Athalantar 266
Athkatla 183, **184**
Auberge du vieux crâne 217
Aurile 27, 154, 193, 232, 244, 251, 254, 255, 258
Auzkovyn (drow) **200**, 208, 212, 221
Avantages de niveau épique 7, 289
Aventuriers 84
Azirrhat 99
Azouth 25, 26, 27, 57, 92, 173, 179, 185, 222, 232, **235**, 246, 247, 264
Baatezu 154, 256, **259**
Baervan Ermiterrant 22, 236
Bahgtru 238
Baie de Chult 297
Bain profond 103, 297
Baine 27, 39, 45, 47, 93, 115, 125, 138, 140, 141, 143, 172, 204, 232, **236**, 244, 253, 258, 264, 265, 266, 269, 271
Balafre, la **204**, 219
Baravar Sombretoge 238
Barbare, classe de personnage 18, **22**
Barbares uthgardts 86, **152**, 297
Barde, classe de personnage 22
Basseloge 176, **177**
Bataille des ossements **109**, 110, 111, 115, 270, 275, 297
Batiri 165, 166, 297
Bédouin 86, 99, 102, 297, 301
Béluir 180, **181**
Bénédiction du Tonnerre 10, 11, 13, 50, 177, 271
Berdusk 109, 112, **113**, 271, 278, 279
Bérégost 113
Berronar Purargent 236
Beshaba 25, 125, 232, 249, 253, 264
Bézantur 134
Bézentil 129
Bief de Vilhon 10, 11, 17, 19, 23, 27, 79, 86, 90, **103**, 107, 108, 122, 124, 125, 138, 167, 183, 186, 195, 264, 268, 276, 290, 291, 298
Bildoobaris 192
Blingdenpierre 15, **162**
Boilune **157**, 297
Bois accessibles 297
Bois cendrés 131
Bois d'épine 137
Bois d'hiver 137
Bois d'Urling 131
Bois de Chondal 15, 18, 22, 27, **105**, 106, 107, 181, 264, 266, 267, 272, 297
Bois de Jundar 137
Bois de l'arche 203
Bois de Meth 15, 17, 224, **226**
Bois de Shaar 182
Bois de Shara 182
Bois de Vélar 214
Bois de Yévène 207
Bois de Yuir 22, **126**, 127, 263, 269
Bois des araignées 216, 297
Bois des dents acérées 109, 110
Bois du crépuscule 137
Bois du Padhiver 23, **145**, 233
Bois du serpent 109, **183**
Bois froid **157**, 297
Bois humides 103
Bois sanguinaire 99, **155**
Bois tapi 297
Bois-manteau 110
Boiterreux 190
Borcolline 113
Brandobaris 238, 258
Brisétoile 198, **220**
Bronnia Fentepierre 178
Bulhorp 113
Caer Callidyrr 171
Caer Corwell 171
Cairnheim 163
Caladnei 118, 121, **122**
Calaunt 195
Calendrier de Harptos **76**, 77, 268
Calendrier des Vaux 78
Calice géant 162
Calimshan 10, 15, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 30, 76, 78, 80, 82, 86, 88, 133, 137, 138, 150, 164, 166, 167, 168, 169, 172, 178, 183, **185**, 186, 187, 261, **263**, 268, 273, 279, 291, 298
Callarduran Doucemains 238
Cantons 299
Castelmithral 147, 153, 157, **158**, 163, 266
Catacombes de Soirétoile 293
Cavalière Rouge 27, 232, 252, 253, 264
Cavernes de la mort 293
Cavernes des griffes 293
Cavernes sans fin 293
Cavité riante 113
Ceinture 207
Cercles druidiques 23
Champfroid 214
Champion divin 25, 26, **42**, 43
Champs des morts 110
Champdor 145
Champs équidés 170
Château des dents de fer 140
Château Falsombre 294
Château Krag 294
Château Magamance 294
Château Paldragon 293
Château-Hiver 189
Château-Péril 194
Château-Roc 119
Château-Suif 15, 56, 78, 82, 85, 102, 110, **113**, 228, 268, 269
Château-Zhentil 87, 102, 111, 138, 139, **140**, 141, 142, 143, 157, 196, 202, 204, 206, 212, 213, 264, 265, 269, 271, 281, 282
Chauntéa 22, 24, 25, 26, 83, 93, 108, 114, 203, **237**, 260
Chessenta 15, 17, 26, 29, 31, 32, 56, 86, **222**, 223, 225, 227, 233, 263, 267, 270, 296
Chethel 181
Chevalier Dragon Pourpre 43
Chevaliers de l'écu 151, 168
Chevauchée, la 139, **145**
Chondath 86, **104**, 107, 108, **264**, 266, 270, 296
Chult 15, 20, 22, 27, 30, 78, 80, 85, 86, 98, 137, **165**, 167, 169, 233, 263, 268, 270, 291, 297
Chutes Arkhen 203
Chutes de la dague 212
Chutes de la plume 204, 219
Cimbar 222, 223
Cinq Vagabonds 229
Citadelle d'Adbar 11, 157
Citadelle d'Eauprofonde 147
Citadelle de Felbarr 153, 157, **158**
Citadelle du corbeau 141
Citadelle du ver blanc 190
Cité des morts 148
Cité du jugement 259
Cités libres 157, 273
Cités-états 299
Clairièredorée 108
Clangeddin Barbedargent 236, 264
Classes sociales et statut 82
Climat 78
Cloche des profondeurs, la 141
Col des trépassés 294
Col du serpent jaune 110
Colline de Hapdent 208
Colline de Hautelune 221
Collines argentées 169
Collines aux trolls 110
Collines brunes 215
Collines de grismanteau 110, 297
Collines de la dague 212
Collines du Conseil 212
Collines du serpent 212
Collines lointaines 111
Commerce 86, 90
Compétences régionales 9
Confrérie des arcanes 144, 158
Conseil des Vaux 196, 197
Contrées du Mitan Occidentales 80, 82, 83, 85, 86, 87, 89, 94, **98**, **109**, 115, 116, 265, 266, 298, 299
Contreforts de la terre **129**, 130, 190, 195, 297
Conversion de personnages 9
Conversion des divinités 9
Corbeaux argentés 175, 205
Corbentre **195**, 296
Cordisphère 177
Corellon Larethian 9, 110, 236
Cormanthor 8, 13, 14, 21, 26, 58, 78, 105, **198**, 200, 204, 212, 264, 266, 267, 269, 270, 272, 297, 298
Cormyr 16, 22, 24, 26, 43, 76, 78, 86, 98, **118**, 120, 197, 198, 265, 268, 269, 270, 271, 274
Corne sanglante 220
Cornes des tempêtes **118**, 120, 121, 267
Côte des dragons 10, 19, 20, 23, 24, 27, 30, 86, 111, **122**, 123, 126, 266
Côte des épées 10, 78, 85, 86, 95, 110, 111, 114, 264, 265, 266, 268, 269, 270, 296, 299
Côte des épées septentrionale 145
Côte sauvage 166
Cour dansante 202
Cour elfique 13, 168, 169, 174, 196, **198**, 199, 200, 214, 217, 221, 267, 268, 269
Course de la licorne 155
Couteaux enflammés 274
Crimmor 184
Croc de la wiverne **202**, 297
Croisemer 205
Crypte de la roche 294
Crypte des faiseurs de merveilles 294
Crypte des murmures 294
Crypte du guerrier 294
Crypte-sud 294
Culte du Dragon 275
Cynosure 258
Cyric 238
Cyrrollalie 238
Daerlune 174
Damaric 11, 12, 17, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 86, 130, **190**, 194, 270, 271
Dambrath 12, 31, 86, **176**, 267
Darmshall 194
Darromar 187
Défilé héliotrope 190
Delhalls 194
Delhumide 134

Delzoun 153, 159, 263, 266, 268, 269, 294
Demi-elfes 14
Demi-orques 17
Déneïr 27, 269, 278
Déplacement terrestre 292
Désert Calim 185
Détroit des tempêtes 138
Dévot profane 44
Dhedluk 119
Dilpur 130
Disciple divin 45
Divinité patronne 39, 93
Don de la déesse 203
Donjon de Hark 294
Donjon de la crypte 294
Donjon de la mort 294
Donjon des épées 294
Donjon des ruines 294
Donjon sans nom 294
Donjons 292
Dracoliche 270, 275, **310**
Dragons Pourpres 24, **43**, 118, 265
Drizzt Do'Urden 146
Drow 13
Druide, classe de personnage 22
Duergar (voir nain gris)
Duerra des Abîmes 236
Dugmaren Brillctoge 236
Dumathoïn 236
Durpar 86, **176**
Eaerlann 146, 153, 155, 159, 200, 262, 266, 268, 270
Eauforte 152
Eauprofonde 10, 22, 23, 24, 26, 27, 30
Éclaireur ménestrel 46
Eilistraée 239
Elaith Craulnober 150
Elbulder 107
Eldath 23, 27, 154, 232, 276
Eldenser 111
Elfe de cuivre (voir elfe des bois)
Elfe de la lune 13
Elfe des bois 14
Elfe du soleil 15
Elfe noir (voir drow)
Elfe sauvage 15
Elfe vert (voir elfe sauvage)
Elfes 13
Elminster 4, 7
Eltabbar 134
Elturel 112
Élu de Mystra 56, 246
Elversult 124
Emmech 127
Empire sythillisien 184
Empires 299
Enclave d'émeraude 23, 103, 104, 105, 108, 124, **276**
Ensorceleur, classe de personnage 23
Épine dorsale du monde 5, 20, 78, 145, **151**, 268, 298
Équipement 95
Erevan Ilesere 236
Escarpe 182
Eshpurta 184
Essembra 77, 207, **208**, 209
Estagund 86, **176**, 267
Éternelle rencontre 13, 14, 15, 20, 24, 27, 31, 79, 95, 155, **168**, 169, 197, 198, 199, 204, 261, 263, 266, 271
Étoiles de lune 279, 280, 281
Evereska 14, 15, 111, **114**, 155, 198, 204, 219, 267, 269
Everlund 157, **158**
Faerûn **5**, 6, 8, 9, 10, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 76 à 98, 230, 231, 235, 236, 241, 242, 247, 253, 256, 258, 260, 261, 262, 263, 266, 272, 288, 290, 293, 297, 298, 299, 301
Famille 83
Faune et la flore 79
Fenmarel Mestarine 236
Feréperon 190
Fête de la lune 77, 229, 242, 248, 252, 270
Feu d'argent **56**, 246
Fidèles arachnides (drow) 200
Finduvoyage 191
Flancs hasardeux 297
Flandal Peaudacier 238
Fleuve de feu 195
Fleuve Dessarin 145, 146, **152**
Fleuve Shaar 182
Fonds d'Araundor 164
Fontaines de la mémoire 155
Forêt brumeuse 111
Forêt d'Amtar 15, 17
Forêt d'Arprofond 145, 294
Forêt de Gulthmere 108, **123**
Forêt de Hullack 118
Forêt de l'orée **212**, 297
Forêt de Léthyr **129**, 136, 137
Forêt de Mir 185
Forêt de Qurth 137
Forêt de Rawlin 129
Forêt des dragons 5, **111**, 297
Forêt du cri de troll **111**, 297
Forêt grise 130
Forêt inondée **140**, 297
Forêt oubliée **111**, 297
Forêt royale **118**, 119, 120, 164
Formes de gouvernements 81
Formes de politesse 82
Fort Arran 107
Fort Béluarien 166
Fort des portes de l'enfer 153, **155**, 158, 266, 270
Fort Lyrar 295
Fort Olostin 155
Forteresse inébranlable 171
Fortifications 94
Frontière sauvage 78, 145, **151**, 153, 254
Frontières 298
Furcur des dragons 186
Fzoul Chembryl 115, 116, 138, 141, 142, 143, 144, 265, 271, 282, 283
Gaerdal Maindefer 238
Garagos 9, 232, 252, 258
Gardefer 295
Gardesort 295
Gargauth 232, 258, 275
Garl Brillor 9, 238
Gaulauntyr « Langue glorieuse » 107
Gauros 134
Geb 234
Genasi 9, **18**, 21, 301
Gerti Orelsdottr 153
Ghaunadaur 234, 244
Gheldaneth 224
Glacier de la piste gelée 194
Glacier du ver blanc 190
Glaemril 206, **220**
Gnome des roches 8, **16**, 24, 31, 92, 97, 163
Gnomes 9, **15**, 22, 25, 27, 39, 87, 136, 154, 163, 164, 173, 184, 187, 197, 199, 202, 238, 259, 261, 267, 268, 293
Gnomes des profondeurs **15**, 24, 27, 163, 191
Gond 15, 24, 27, 39, 76, 90, 97, 113, 115, 125, 173, 175, 202, 208, 224, 230, 232, **240**, 258, 264
Gontelgrime 295
Gorge de cuivre 202
Gorge du crâne 111
Gorm Gulthyn 234
Gracklstugh 163
Grand glacier 76, 78, 86, 190, 192, **193**, 268
Grand marais **118**, 181, 201
Grande faille 11, 122, **176**, 177, 263, 298
Grande mer **169**, 181, 228
Grandes moissons **77**, 244, 250
Grand-Père Arbre 155
Grand-Val 14, 16, 23, 27, 31, 86, **128**, 276
Griffes de troll **112**, 297
Grumbar 232, 258
Gruumsh 9, 204, 238, 244, 263, 268
Gué blanc 203
Gué d'Ashaba 210
Gué de la dague 111, **114**, 212, 213
Gué des griffes de troll 112
Guerre de la couronne 153, 164, **261**, 266, 267
Guerre des portorques 192, 266, 268
Guerrier, classe de personnage 24
Guilde de Xanathar 148, 149, **281**
Gwaeron Bourrasque 22, 232, 264
Gwynneth 171
Hadrhune **102**, 315
Hacla Brillehache 236
Halagard 179
Halarahh 179
Halaster Sombrecape 148, **149**, 269
Halfelin pied-léger 8, **17**, 180, 269
Halfelin sagespectre **17**, 105, 181, 297
Halfelin vaillant 17, **18**, 138, 180, 181
Halfelins 8, 9, **17**, 76, 103, 113, 129, 133, 180, 181, 206, 261, 267, 269, 293
Hall des colloins 190
Halls pourpres 295
Halruaa 12, 24, 27, 28, 31, 92, 176, 178, **179**, 180, 263
Hanali Celanil 236, 258
Hap 108
Hathor 234
Hathran 47
Haut Château 202
Haut Pays 131
Haut-Château 202
Haute glace 99, 153
Haute lande 111, **112**, 153, 266, 269, 294, 296
Haute magie elfe 58
Haute-Forêt 115, 145, **154**
Hautelune 198, **221**
Haut Val 201
Heaum 24, 25, 26, 27, 39, 230, 232, **241**, 252, 258, 264
Heaume de Peldan 211
Héliogabale 191
Herbeverte 77, 238, 240, 245, 250
Hiérophante 48
Hiver fatal **77**, 197
Hlammach 130
Hlath 105
Hlaungadath 102
Hlondath 102, 262, 263, 266, 268, 269, 293
Hlondeth **104**, 167, 290
Hluthvar 114
Hoar 27, 258, 232, 264
Horde tuigane 86, 130, 132, 136, 189, **265**, 271
Horus-Re 224, 234, 263
Humains **5**, 8, 9
Îles Moonshae 170
Îles Nélanthères 172
Îles pirates 123
Ilipur 124
Iljak 105
Illefarn 115, 146, 153, 261, 266, 267, 295
Ilmater 24, 25, 27, 152, 188, 190, 232, **242**, 258
Ilneval 238
Iltkazar 163
Imaskar 11, 57, 84, 92, 189, 224, 226, 263, 266, 268
Immersy 119
Immilmar 132
Impiltur 129
Inaccessible Orient 126
Innarlith 138
Instruments de musique 47
Instruments de musique faerûniens 22
Iriaebor 114
Isis 22, 234, 263
Istishia 232, 243, 258
Jalanthar 158
Jergal 232, 237, 242, 258, 259
Jezz l'Estropié 201
Jhaamdath 264, 266, 267, 268
Joyaux de Faerûn 300
Jungles de Chult 166
Jungles de Mhair **167**, 297
Jungles noires **167**, 297
Kara-Tur 25, 79, 86, 136, 189, 225, **228**, 231, 258, 261, 270
Keczulla 184
Kelemvor 39, 25, 26, 27, **242**, 258, 259, 265, 290
Khalia 277
Khelben Arunsun 216, 217, 246, 270, 271, 278, **279**
Kiaransalee 234
Kir-lanan 312
Klauth 156
Kossuth 27, 232, **243**, 256, 258, 276
Labelas Enoreth 220, 236, 264
Labyrinthe 162
Lac Cendrane 131
Lac de Hautétoile 112
Lac de la faille 177
Lac de Meth 226
Lac de vapeur 137
Lac Eredruie 220
Lac Esmel 183
Lac Halruaa 179
Lac Lhespen 182
Lac Sembre 198
Lac Thaylambar 133
Laduguer 130, 236, 258
Lanceur de runes 49
Lande isolée 112, 297
Landes éternelles 152, 297
Langues 9, 28, 30, **85**, **86**
Lantan 173
Lapaliiya 139
Lapendrar 134
Larmes de Séluné 229
Lathandre 23, 25, 26, 27, 46, 213, 232, **243**, 258, 275
Leuthilspar 170
Lhaeo 186
Lheshayl 104
Lhesper 182
Lliira 22, 27, 232, 258, 264
Llorkh 152
Lluirbois 180
Lluirbois méridional 181
Lointaines prairies 170

Lointainlogis 127
Lolth 13, 27, 234, 240, **244**, 261
Longue forêt 297
Longue nuit 77, 209, 243, 245, 247, 250, 251, 253, 260, 271
Loviatar 232, 258, 270, 271
Luiren 17, 18, 22, 24, 25, 26, 27, 31, **180**, 269
Lunargent 11, 14, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 76, 90, 145, 147, 148, 153, 157, **158**, 269, 270, 273, 274
Lurue 22, 27, 154, 232, 258, 300
Luskan 86, 92, 107, 145, **146**, 273
Luthcheq 223
Luthic 238
Lyrabar 130
Magefeu 56
Magicien Rouge, classe de prestige 51
Magicien, classe de personnage 24
Magiciens Rouges 8, 24, 25, 59, 90, 94, 98, 105, 113, 126, 128, 132, 133, 134, 135, 142, 173, 204, 206, 219, 220, 265, 270, **276**, 295, 298
Magie de cercle 59
Magie morte 55
Magie runique 58
Magie sauvage 54
Magister 57, 235
Mailikki 22, 23, 26, 27, 154, 159, 202, 232, 245, 258, 272, 300
Maison de pierre 295
Maison Jaelre (drow) 200
Maison perdue 295
Maîtres et apprentis 92
Malar 12, 22, 27, 39, 157, 244
Malaugryms 47, 270, **278**
Manoir d'Aencar 208
Manoir d'Ilmeth 208
Manoir des quatre fantômes 296
Manoir du marteau 296
Manoirs fantômes 208
Manshoon 24, 116, 141, 144, 271, 282, **283**
Mantétoile 125
Marais d'Adder 222
Marais d'Akhlaur 179
Marais de Mortick 181
Marais des araignées 185
Marais des morts 145, 297
Marches croulantes 296
Marches d'argent 11, 15, 86, 145, 153, **157**, 158, 159, 163, 271, 273, 280, 282, 298
Marches de Relkath 127
Mare au naga 107
Mare aux dragons 79, 118, **123**, 125, 271
Marécage d'Umber 126
Marécage de Chélimbre 111, **112**, 297
Marécage de Glaun 215
Marécage de la cuve 119
Marécage de Sur 133
Marécage du lézard 109, **112**, 297
Marécage insondable 194
Marécages reculés 119
Marsembre 119
Marteau et l'enclume 177
Marthammor Duïn 236
Mask 27, 39, 53, 232, **245**, 258, 265
Masques de la nuit 27, **125**, 126, 271, 274
Maztica 79, 86, 96, 169, 183, 184, 187, **228**, 241, 261, 271
Melvonte 139, 140, **141**, 191
Memnon **186**, 263, 267
Ménestrels 22, 26, 27, 46, 47, 111, 112, 113, 124, 140, 154, 155, 158, 175, 194, 202, 206, 218, 219, 250, 253, 264, 269, 270, 271, 275, **278**, 279, 299
Menzoberranzan 13, 147, 157, **163**, 164, 200
Mer Akana, la 222
Mer d'Alambre 126, **224**
Mer de l'Ombre 99
Mer de la soif 99
Mer de lune 8, 10, 17, 24, 27, 31, 79, 86, 121, 123, 129, 134, 137, **139**, 140, 142, 143, 144, 154, 157, 175, 190, 197, 269, 270, 271, 282, 314
Mer des épées 110, 112, 146, **169**, 172, 187
Mer des étoiles déchues 19, 79, 82, 92, 95, 103, 104, 108, 118, 122, **123**, 125, 126, 129, 130, 136, 142, 175, 194, 195, 199, 204, 206, 212, 263, 264, 271, 291, 298
Mer des glaces flottantes 145
Mer étincelante 137, **169**, 266, 292
Mer intérieure (voir Mer des étoiles déchues)
Mer inviolée 79, 114, 123, 145, **169**, 170, 172, 228,
Messagers de l'aube 229
Messemprar 226
Mesure du temps 291
Mezro 165, **166**, 268, 270, 271
Miklos Selkirk **175**, 206
Milil 27, 232, 258
Mimph 107
Mines héliotropes 190
Mintar 138
Mirabar 91, 145, **146**
Miroir d'At'ar 99
Mirt 150
Mishtan 224
Miyeritar 153, **266**, 267
Moine, classe de personnage 25
Monnaie 91
Mont Talath 179
Mont Thalagbror 203
Mont Thay 133
Montagnes Aphrunn 108
Montagnes aux trolls **183**, 297
Montagnes de Croc-dragon 136
Montagnes de l'Alaorcum 108
Montagnes de l'échappée du dragon 297
Montagnes de l'échine du dragon 140, 297
Montagnes de l'orée du désert 212, 216, 219
Montagnes de lamedragon 224
Montagnes de Viteterre 130, 189, **195**, 297
Montagnes des chasseurs célestes 222
Montagnes des galènes 139, **190**, 297, 298
Montagnes du pas de géant 11, **123**, 163, 178
Montagnes fourchues **103**, 297
Montagnes fumantes 11, 178, 222, **226**
Montagnes Hazuk **167**, 297
Montagnes mouvantes 186
Montagnes Nétheres 157
Montagnes Omlarandins 187
Montagnes Rauvin **157**, 297
Montagnes theskienes 136
Montéloy 139, **141**, 142, 143, 204, 206, 210, 269, 271
Montprofond 103, **148**, 149, 269, 294, 295
Monts cimeterres 99
Monts étoilés 154, **155**
Monts Tannath 126
Moradin 10, 26, 94, 110, 146, 177, 258, 236, 271
Moray 171
Morteneige 157
Mulhorande 18, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 78, 86, 87, 97, 134, 164, 189, 192, 222, **223**, 224, 226, 227, 231, 235, 263, 265, 266, 267, 268, 270, 271, 298, 299
Mulmastre 82, 87, 134, 139, 140, **141**, 142, 143, 191, 195, 271, 282
Mulptan 132
Mulsantir 132
Mur des sharns 102, 111
Mur du dragon 189
Murailles 191
Murailles d'Halruaa 179
Murann 184
Murghôm 27, 85, 86, 224, **225**, 231, 263, 266, 299
Mussum 296
Myratma 187
Mystra 23, 24, 27, 54, 56, 57, 92, 114, 158, 180, 232, 235, **246**, 248, 258, 262, 264, 265, 268, 269, 271
Myth Drannor 115, 140, 146, 157, 159, 195, 197, **199**, 200, 210, 217, 249, 264, 266, 267, 269, 270, 275, 280, 296
Myth Rhynn 296
Mythals 54, 58, 134, 199, 200
Nain d'écu 8, **10**, 11, 31, 301
Nain d'or 8, 10, **11**, 28, 90, 122, 168, 176, 177, 190, 263
Nain gris 8, 10, **11**, 13, 39, 130, 163, 164, 237, 291
Nains 10
Narfell 9, 10, 22, 24, 27, 28, 32, 57, 87, 129, 131, 132, 189, 190, **191**, 192, 193, 228, 263, 266, 267, 268, 270, 298
Navires 95
Neldorild 224
Nephthys 224, 234
Nétheril 9, 11, 15, 57, 85, 92, 99, 102, 103, 115, 146, 152, 153, 155, 159, 179, 180, 189, **261**, 262, 263, 266, 267, 268, 270, 298
Nid du griffon 153
Ningal 227
Niveau de personnage effectif (NPE) 21, 289, 299
Niveau des monstres 289
Nobanion 22, 27, 123, 258, 232, 264
Noms faerûniens 12
Nonthal 108
Nord Pays 131
Nord, le 145
Nouvel-Olamn 148
Novularond 193
Nyth 136
Objets magiques 94
Oghma 23, 27, 232, **247**, 258
Oghrann 10, **267**
Oragie Maindargent **218**, 246, 278, 279, 280, 293
Ordres de paladin 26
Ordres monastiques 25
Ordulin 174
Ormath 104
Ormpetarr 107
Orsraunes, les 108
Oryndoll 164
Osiris 22, 224, 234, 263
Outreterre 161
Pacte des Vaux 196, **197**
Padhiver **146**, 273
Padhiver, fleuve 146
Paladin, classe de personnage 25
Palais du marteau enflammé 190
Palischuk 194
Panthéons 27
Parchemins 301
Parchemins nétherisses 262
Parlecèdre 124
Passage du temps 76
Passe des ombres 216
Pays des trois rivières 208
Péninsule de Chult 165, 263
Péninsule de Vélène 172
Pénombre (cité) 98, 99, 102, 103, 112, 159, 212, 271, 278, 280, 315
Perchoir de Galath 211
Petites dents 184
Phaerimms 93, 99, 102, 111, 152, 162, 179, 180, 261, **262**, 267, 268, 269, 280
Phalorm 115, 146, 264, 267, 269, 295
Phlan 139, **142**
Phsant 136
Pics Akana 222
Pics brumeux 184
Pics du tonnerre 23, 98, 118, **119**, 120, 199, 201, 202, 210
Pics enflammés 165, **166**, 297
Pics géants 297
Pics gris 99, 111, **152**, 297
Pics perdus 155
Pierre levée 199
Pierremousse 188
Pierresauvages 129
Pierre-tonnerre 119
Piquétoiles 187
Plaines, de la poussière pourpre **224**, 266
Plaine des cendres noires 226
Plaine des pierres dressées 99
Plaines dorées 107
Plaines étincelantes 103
Plan Astral 256, 263, 268
Plan de Fugue 93, 258, 259
Plan de l'Ombre 99, 158, **256**, 258
Planaires 9, **18**, 179, 258, 264, 288
Plans d'existence 256
Plans extérieurs 256
Plateau de Thay 134
Poinçon de Tégal 215
Pointe de l'épée 203
Pointe de la flèche 202
Pont de Boreskyr 111, 112, 114, 115
Pont de Plumenoire 219
Pontarchen **203**, 208
Port Nyanzaru 166
Portails 14, 18, 20, 57, **59**, 60, 61, 90, 94, 109, 110, 122, 126, 142, 155, 161, 163, 164, 170, 178, 186, 198, 199, 200, 204, 208, 220, 224, 256, 261, 266, 292, 295
Portcalim **186**, 188, 187, 264, 267, 270, 281
Port-crâne **148**, 162
Porte de Baldur 76, 78, 90, 91, 91, 107, 110, 111, 112, 113, **114**, 188, 271
Port-Ponant 27, 122, 123, 124, **125**, 126, 174, 164, 268, 269, 270, 271, 274, 281, 283, 291, 299
Poudre fumigène **96**, 97, 211, 240
Pouvoir, le 54
Ppeuple, le 171, 172
Prêtre, classe de personnage 26
Priador 134
Procampur 194, **195**
Profondeurs sauvages 177

Pros 124
Proskur 125, 162
Psioniques 162, 164, 290
Puits de Béorunna 153, **158**, 255
Puits des dragons 115
Purskul 184
Pyarados 134
Quaervarr 157, **158**
Quêteur divin 52
Race créatrice 261
Races 8, 9, 288
Races puissantes 21, 289
Rashéménie 22, 24, 26, 27, 32, 47, 59, 87, 126, 128, **130**, 131, 132, 133, 134, 136, 189, 228, 265, 269, 270
Raumathar 9, 57, 131, 132, 189, 192, 263, 266, 267, 268
Raurin 176, **224**
Récompenses 299
Reddansyr 122
Reflets (créatures) 99, 102, 103, 155, 159, **280**, **314**
Régions 8, 28, 98
Régions 9
Régions de prédilection des classes 21
Religion 38, 99
Rencontre des boucliers 204
Reth 105
Rethild 181
Retraite, la 14, 105, 114, 170, 171, 198, 200, 220, 221, 265, 266, 271, 298
Réunions de mage **93**, 235
Riatavin 187, **188**
Richesse et privilèges 82
Rillifane Rallathil 22, 236
Rivière Ardulith 170
Rivière Chionthar 111, **112**
Rivière de glace 190
Rivière Shaelyn 170
Rivière sinueuse 112
Rocterres 110, **119**, 120, 293, 294, 295
Rôdeur, classe de personnage 26
Roi Obould des Flèches 159
Rose jaune (ordre monastique) 25, 190, 270
Rothé 80, 131, 156, 163, 181, 193, 197, 308, **313**
Roublard, classe de personnage 27
Route de Moander 199, 297
Route de Rauthauvyr 174, 199
Route noire 99, 151, 152
Royaume de l'homme 116, 146, 267
Royaumes des profondeurs 177
Royaumes frontaliers 10, 12, 56, 79, 137, **138**
Royaumes insulaires 168
Ruathym 171
Rundeen 167, 168, 184, 186
Rune tordue 138, 173, 186, 270
Runes magiques 24
Saelmur 138
Sacrloune **174**, 175
Sahbuti Shanardanda 184
Saisons 76
Saiyadarr, la 99
Samarach 85, 86, 165, **168**
Sapra 104
Sarbrine 296
Sashalas des Abîmes 22, 236
Savras 27, 167, 232, 235, 258, 264, 296
Scornubel 78, 90, 112, 113, 114, **115**, 152, 294
Scyllua Sombrespoir 141, 143, **144**, 206
Sebek 22, 234
Sécombre 111, 114, **115**, 146, 154
Segojan Hanteterre 22, 238
Sehanine Lunare 236, 244
Seigneurs d'Eauprofonde 25, 114, **148**, 150, 153, 270, 280, 299
Seldarine 240, 244, 258
Selgonte 174, **175**
Séluné (divinité) 23, 27, 57, 119, 139, 158, 184, 185, 202, 232, 246, **247**, 258, 260, 264, 301
Séluné (lune) 228
Selvetarm 186, 234
Sembie 9, 10, 19, 24, 27, 28, 32, 34, 79, 83, 86, 91, 98, 104, 105, 109, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 129, 143, 145, 166, **173**, 174, 175, 176, 178, 193, 195, 196, 197, 198, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 209, 210, 211, 215, 217, 219, 220, 264, 265, 268, 270, 271, 274
Sembreloge 196, 198, **199**, 221, 266
Sememmon 111, 115, **116**, 282
Semphar 27, 86, 133, 224, **225**, 231, 263, 266, 299
Sengal 272
Sept Sœurs 280
Sespech 32, 86, 103, 104, **106**, 107, 108, 109, 144, 264
Seth 22, 224, 234, 263
Shaar, le 11, 15, 16, 23, 24, 27, 32, 79, 80, 86, 87, 91, 103, 137, 139, 176, 177, 178, 180, **181**, 182, 183, 264, 267
Shaarmid 183
Shamph 105
Shanatar 11, 163, 164, 186, **188**, 264, 266, 267, 268
Shanatar la profonde 163, 164, 186, 267, 268
Shandaular 267
Shar 23, 25, 27, 33, 57, 125, 129, 166, 180, 232, **248**, 250, 258, 260, 264, 275, 280
Sharbourg 215
Sharess 27, 232, 258, 264
Shargaas 238
Sharindlar 236
Sharns 102, 111, 261, 268
Shaundakul 23, 27, 114, 123, 232, **249**, 258, 264, 290
Sheela Peryroyl 238
Shevarash 236
Shiallia 22, 27, 232
Shilmista 184
Shounach 296
Shoune 125, 139, 184, 186, **267**, 269, 296
Shussel 224, 226
Siamorphe 27, 232, 258
Silvanus 22, 23, 26, 27, 103, 111, 120, 124, 129, 140, 154, 155, 158, 202, 207, 231, 232, 245, **250**, 272, 276
Simbule, la 23, 126, **127**, 128, 246, 271, 279, 280, 281
Skuld 78, **224**, 225, 226
Soirétoile **120**, 293, 294, 295
Solonor Thelandira 236
Sombre faille 221
Sombrefort 111, 113, 114, **115**, 116, 140, 271, 282, 294
Sombreroute 211
Soorenar 222, **223**
Sossal 85, 190, **193**
Sschindylryn 164
Sshamath 164
Sud étincelant 176
Suldolphor 138, **186**
Sumbrar 169, **170**
Sundabar 153, 157, **159**
Sunie 23, 25, 26, 27, 158, 232, **251**, 258, 259, 264
Surkh 103, **104**
Surthay 134
Suzail 118, 119, **120**, 121, 210
Svirfnebelin **15**, 21, 161, 162, 163, 165, 190, 239, 288, 289
Szass Tam 24, 84, **135**, 136, 265, 276
Talaghar 194
Talona 27, 93, 125, 232, 258, 270, 275
Talos 22, 27, 78, 108, 112, 125, 138, 152, 171, 175, 184, 232, **251**, 258, 275, 276
Tammar 136
Tanar'ri 256, **259**
Tantras 194, **195**
Tashalar 12, 24, 27, 32, 78, 80, 86, 165, **167**, 168, 186, 291, 297
Tashluta 167
Tchazzar 123, 222, 223, 227, 270
Telflamme 129, **136**, 137, 189, 194, 225, 228, 270, 278, 280
Temple de la Splendeur des splendeurs 296
Temps des Troubles 54, 55, 97, 115, 143, 163, 186, 189, 195, 201, 202, 208, 212, 217, 224, 226, 237, 239, 241, 246, 256, 258, **264**, 265, 267, 271, 278, 282
Tempus 23, 27, 83, 94, 114, 119, 120, 152, 172, 200, 203, 208, 212, 227, 230, 232, 248, **252**, 293, 300
Terrain 291
Terre torturée 139, **145**, 199, 212, 298
Terres de l'intrigue 183
Terres de la Horde 22, 24, 27, 32, 86, **189**, 224, 228
Terres déchues **152**, 266
Terres gelées 10, 22, 129, 141, **190**, 282, 298
Teshvague 141, **142**, 196
Téthyamar 142, 212, 213, 267, 296
Téthyr 10, 14, 22, 24, 26, 27, 28, 32, 78, 86, 111, 150, 163, 164, 166, 168, 172, 180, 183, 184, **186**, 187, 188, 207, 261, 263, 264, 267, 268, 269, 271, 279, 295
Teziir 125
Thar 27, 79, 139, 141, 142, **145**, 291
Thard Harr 22, 236
Thauglor 118, 120, 123
Thay 8, 20, 22, 24, 25, 27, 28, 32, 47, 51, 52, 57, 59, 86, 87, 90, 91, 92, 94, 98, 103, 126, 127, 129, **132**, 133, 134, 135, 136, 137, 166, 173, 174, 189, 203, 204, 205, 206, 220, 222, 224, 225, 243, 263, 265, 266, 268, 270, 271, 273, 276, 277, 278, 280, 281, 291
Thazalhar 134
Thentia 139, 141, **142**, 143
Thesk 16, 22, 27, 32, 86, 126, 129, 133, **136**, 137, 189, 225, 228, 264, 265, 270
Thindol 86, 168
Thoth 224, 234
Threskel 222
Thruldar 181
Tiamat 27, 226, 227, 232, 258, 264, 275
Tieffelin 18, **20**, 21, 39, 125, 155, 156, 211, 259, 269, 301
Tiens-ferme 296
Tilverton **120**, 216, 271
Toile d'Ombre 3, 23, 39, 40, 56, 57, 58, 140, 222, 248, 276, 278
Toile, la 54
Tombe de l'archimage 296
Tombe de Martek 296
Tombe des héros 296
Toril 8, 18, 25, 39, 45, 51, 54, 55, 59, 60, 78, 79, 84, 85, 86, 93, 95, 98, 99, 102, 126, 128, 166, 169, 170, 171, 179, 224, 228, 229, 230, 231, 239, 240, 242, 243, 245, 246, 252, 253, **256**, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 271, 288, 290, 292, 294, 295, 297
Torm 24, 26, 27, 138, 152, 187, 195, 204, 232, **252**, 258, 259, 264, 265, 275
Tour biscornue 217
Tour d'Elminster 217
Tour de Durlag 115
Tour de Rhauntides 221
Tour de Troiscimes 129
Tour isolée 296
Tours de Lèvrefaille 177
Tours maritimes 172
Tressym 35, **309**
Trône de Fer 47, 278
Trouveur Grifwiverne 232
Tsurlagol 130, **195**
Tumulus 210
Turmish 10, 18, 32, 86, 103, 104, **108**, 109, 178, 207, 264, 270
Tymora 23, 27, 39, 46, 114, 115, 119, 120, 158, 175, 214, 218, 230, 232, **253**, 258, 264, 301
Tyr 8, 24, 26, 27, 93, 94, 138, 144, 146, 148, 152, 187, 210, 214, 215, 230, 232, **253**, 258, 275
Tyramort 309
Tyrannœil 137, 138, 152, 281, 301, **309**
Tyraturos 134
Ubtao 22, 27, 165, 166, 232, 258, 268
Ulutiu 22, 193, 232, 258, 268
Uluu Thalong 167
Umberlie 22, 27, 39, 115, 119, 172, 175, 187, 232, **254**, 258
Unthalass 226
Unther 11, 18, 20, 22, 24, 27, 28, 32, 86, 87, 125, 178, 192, 222, 223, 224, **225**, 226, 227, 231, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 299
Urdlen 238
Urmlaspyre 175
Urogalan 238
Uthgar 27, 152, 232, **254**
Uthmere 129
Vaasie 11, 17, 22, 27, 32, 86, 130, 190, 191, **193**, 194, 270, 271
Val brumeux 15
Val des voix perdues 199
Valarchen 202
Valhalafre 204
Valhalafre, ville de 196, 204
Valbataille 206
Valbise 145
Valbrume 209
Valdague 212
Valherse 213
Valkur 232
Vallée Arkhen 203
Vallée cachée 202
Vallée d'Immil 131
Vallée de l'honneur perdu 166, 297
Vallon 211
Valmoisson 214

Valmyrloch 171
Valombre 215
Valperdu 138
Valplume 119
Valprofond 220
Valsessren 196
Valtesh 196
Valune 196
Var le Doré 183
Vaste, le 11, 22, 23, 24, 27, 32, 86, 104, 130, 138, 139, 140, 141, 142, **194**, 195, 196, 264, 265, 268, 269, 298
Vaux, les 8, 14, 16, 18, 22, 24, 26, 27, 28, 98, 99, 119, 120, 125, 139, 142, 146, 151, 153, 170, 173, 175, **196**, 197, 198, 199, 264, 265, 268, 269, 270, 271, 279, 298
Veldorn 183
Vélène 172, 268
Velprintalar 127
Velsharoon 232
Vergadain 236
Vertes contrées 226
Vhaeraun 234
Vie après la mort 258
Vie en milieu rural 81
Vie en milieu urbain 81
Vieux crâne 216
Vieux Empires, les 222
Vinasse, rivière 220
Voie dorée 189
Voie du tonnerre 202
Vol de dragons 267
Voleur de guilde 53
Voleurs de l'ombre 27, 116, 149, 184, 271, 273
Voonlar 140, **142**
Voyage 90
Waukyne 27, 83, 119, 120, 123, 139, 175, 184, 232, **255**, 258, 264, 265
Waymoute 120
Wealdath, la 187
Wheloune 120
Wiverne, fleuve 118
Yeux de Silvanus 103
Yhaunne 175
Yhep 138
Ylraphon 142
Yondalla 25, 26, 180, 181, 238
Yûlash 142
Yurtrus 238
Zakhara 79, 86, 169, **228**, 258, 261, 270
Zazesspur **188**, 268
Zhentarim 87, 98, 99, 102, 105, 110, 113, 115, 116, 119, 119, 120, 121, 132, 136, 137, 138, 141, 143, 144, 145, 157, 174, 196, 204, 206, 212, 213, 265, 271, 272, 273, 278, 280, 281, 282, 283, 293, 294, 296, 298

TESTEURS

Daniel Adams, Russell Ahrens, Chris Altnau, Dave Anderson, Bill Anderson, Dean Anderson, Brandy Antill, Todd Antill, Frank Armenante, Marisa Arredondo, Thomas Arredondo, Niels Arum, Wayland Augur, Daniel Ayoub, Alanna Baker, John Baldwin, Robert Ball, Jeffrey Ball, Jr., Jacob Bara-Skowronek, Jay Barber, Jr., Rebecca Barlow, Maslon Barry, Marty Bartoy, Daniel Bates, Carl Behr, Steve Bennett, Dan Benson, David Benson, Douglas Benson, Anders Berland, Lucinda Berry, Roger Bert II, Scott Beyer, Harry Bohl, Anthony Boyer, Thomas Boyer II, Henrik Branebjerg, Christopher Brehm, Jason Broadley, Troy Brooks, Scott Brotherton, Kevin Brown, Sean Brown, Craig Bucheli, Michael Buckalew, Eirik Bull-Hansen, Jason Bulmahn, Martin Burns, Pat Bussey, Jr., Ed Carmien, Allen Carnahan, David Carnahan, Lori Carnahan, George Carnahan, Thomas Carpenter, Chris Carter, Angela Chan, Barbara Chandler, Chris Chandler, Kent Chen, William Child, Brad Christensen, Tod Chubucos, Al Clover, Dan Cluley, Mike Colasante, Patrick Collins, Lance Comfort, John Compton, Joseph Coons, George Coontz III, George Coontz IV, Theodore Coop, Lawrence Cormier, Rex Crossley, Wesley Cummins III, Marleon Cumpston, Melissa Cumpston, Robert Cumpston, Monica Current, David Cuthill, Christopher Dauer, Scott Delahunt, Michael DeMeritt, Shelia DeMeritt, Donald Dickey, Eric Dobrzelewski, Matthew Domville, Rion Donovan, John Dorman, Ryan Downing, Jason Dozois, David Drapak, John Dritsas, Philip Dunn, Christian Duus, Raymond Dyer, Maureen Dyer, Raymond Dyer, Alan Eaton, Phil Edwards, Todd Egan, Jocelyn Eisenhower, Miya Ekholm, Jeff Ekonen, Troy Ellis, Robert Emerson, Paul Eserkaln, Timo Etter, Jeremy Evans, Nigel Evens, Lonnie Ezell, Beth Ezell, Dwayne Farley, Brian Farmer II, Darryl Farr, Lon Faulkner III, Daniel Felts, Lori Flood, Andreas Fog-Morrissette, John Ford, John Ford, Calvin Fort, Margot Foster, Justin Franklin, Dale Friesen, Karen Friesen, J. R. Frost, David Fulkerson, Anne Fuller, Helge Furuseth, Joedy Galloway, Chris Garcia, Carlos garcia, Corey Garrett, Susanna Gasque, Sarah Gaultois, Sean Gaultois, Benjamin Gehrke, Omar Ghannoum, W. C. Giles, Matt Glavich, Nick Glawtschew, Mark Goddard, Lance Goetz, Jon Goldstein, Catherine Good, Lisa Gordon, Andrew Gristina, Ollie Gross, Michael Guenther, Todd Gustafson, Brian Gute, Bill Guyer, Steve Hadden, Cynthia Hahn, August Hahn, Michael Haley, Jon Hamlin, Steven Hansen, Julian Hardman, Bruce Hardy, John Harnes, Michael Harris, Michele Harris, Jason Harrison, Jeremy Hart, Joe Harter, Mark Hatch, Jason Hatter, Jonathan Haulund, Julie Heckman, Michael Heckman, Michael Heiser, Scott Helgeson, Carl Hentzelt, William Hezeltine, Quentin Hidalgo, Nick Hidalgo, Samuel Hillaire, Kirk Hockin, Stanley Hodges, Daniel Hodges, Mike Hofmann, William Holder, James Hoover, Jr., Olav Hovet, Justin Hudgens, Tyler Hurst, Jason Hyland, Jeffrey Ibach, Jeffrey Ikard, Pete Jensen, Kurt Johnson, Jay Johnson, Michael Johnson, Robert Johnson, Edwin Jones, Aaron Jones, Erich Joseph, Doug Justice, Rose Justice, Jeff Kahrs, Kevin Karty, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, William Kerney, Shane Kierstead, Cortney Kinman, Roland Kippenhan III, Shawn Kirkham, Jay Kissell, Brian Klement, John Knott, Jonathan Koppel, Ken Krenzer, Jonathan Kressin, Florian Kriesel, Fabian Kuhbach, Gary Labrecque, Ron Lace, Tammy Lachmann, Renee Landin, Lori Lane, Rocky Lange, John Lawitzke, Arthur Lazaro, Ben League, John Lefever, Kevin Leistico, Sascha Lieber, Christopher Lindsay, Pamela Lindsay, Andrew Liske, Rich Livingston, Scott Llewelyn, Eric Lopez, Richard Lopez, Sebastian Lucier, Anthony Ludlam, Jon Lundeen, Jeremy Lutz, John Lynch, Kurt Macholeth, Paul Mackley II, Patricia Maeckel, Clay Maeckel, Michael Mandet, Vlad Marinkovic, Greg Marone, Michael Martin, Neil Maruca, Greg Mason, Frank Mathenia, Chris Maxfield, Thomas McCambley, Joshua McClure, John McCullough, Mary McDonald, Robert McDonald, Brandon McKee, Janet McKellar, Miles Mcnally, Andrea McVittie, Darren McVittie, Joseph Meeks, Jan Mildenberger IV, Micheal Milford, Clinton Miller, Melinda Mongar, Brad Mongar, Timothy Moore, Philip Morey, Scott Morgan, Nicholas Morgan, Ray Mosco, Ken Mowrey, Chad Mowry, Stephen Mulrooney, Patrick Murray, Jonathan Naughton, Josh Newton, Wes Nicholson, Thomas Nolan, Christian Nord, David Nowell, Dean Nyquist, Kevin Odom, Brian Ogaard, Matthew Olivera, Richard Olson, Steven Orr, Damian Osisek, Robert Overman, Tammy Overstreet, Seth Owings, Karl Paananen, Marceline Padgett, Charles Padgett, Leigh Padgett, Andrew Pagel, Andrew Parker, Scott Parks, Goon Pattanumotana, Gavin Pattanumotana, Tracey Peart, Brian Perry, Lee Pickler, Rita Pin, Patrick Pittman, Brandon Plunkett, Daniel Pogoda, Clint Pohl, Sydney Polk, Sean Potter, Russell Powell, Russ Radcliff, Leonard Radcliff, Stephen Radney-MacFarland, Anders Rasmussen, Brandon Reed, Richard Redman, Scott Reed, Thomas Refsdal, Rick Reynolds, Matt Riek, Dan Robbins, Kathryn Robinson, Bill Robinson, Jr., John Rodriguez, Rodney Rourke, Robert Roxby, Jr., Warren Russell, John Ruys, Jim Sales, Rob Sanders, Michael Sanderson, Jason Sanford, David Schlieman, Jr., Oliver Seilz, James Sharkey, Jr., Lee Sharp, Jacque Shepard, Chris Shepard, Debbie Shepard, Ken Shepard, Randall Shepherd, Michael Shorts, Jeff Showiak, James Simon, Michael Simonds, William Simonds, Bryan Sims, Charles Sismondo, Gerald Sjerven, Geoff Skellams, Derrick Sloan, Heather Smith, Michael Trezevant Smith, Kelly Smith, Scott Smith, Kevin Snyder, Jennifer Sorenson, Dustin Stacey, Erin Stapleton, Curtis Steinhour, Maryrita Steinhour, Christian Stenerud, Kim Still, Chris Still, Jason Still, Jeff Stolt, Daniel Stone, Keith Stratton, Rodney Sutter, Keith Talbot, Marc Tavasci, Ryan Taves, Cory Teague, Josh Teague, Michael Tedin, Andrew Tegarden, Mark Templeton, Thomas Terrill, Gary Theseira, Scott Thomas, Wayne Thomasson, Bradley Thompson, Todd Thorpe, Charles Tinsley, Catherine Tinsley, David Trotti, John Tucker, Chris Tulach, Sven Ude, Jason Ulkes, Thomas Vail, April VanBuren, Jason VanBuren, Nicholas VanDenBrink, Cheryl VanMater-Miner, Philips VanMater-Miner, Margaret Vining, Bryan Vining, Robin Vitti, Joseph Vitti, Daniel Vitti, Marc Wagner, Clint Wagoner, Scott Walker, Charles Walle, Katherine Walle, C. J. Walle, John Warren, Russell Waters, Kevin Watkins, Michael Webster, Dirk Weigelt, Bruce Welch, Jason White, Jason White, Jessica Wilke, Kristian Williamson, Michael Williamson, Joshua Winters, Scott Withington, Noel Wolters, Ronald Woodson, John Wyatt, Brad Wyble, Jeffrey Young, Michael Zaret, Theodore Zion II, Stephanie Zuiderweg

De noirs périls et de formidables exploits vous attendent !



Bienvenue à Faerûn, une contrée abritant une puissante magie, des monstres terrifiants, d'antiques ruines et autres merveilles cachées. Des menaçantes forêts des Marches d'argent aux cités bondées de la Mer intérieure, Faerûn renferme des royaumes étincelants, des régions infestées de monstres, d'interminables cavernes et de sinistres citadelles. Les Royaumes Oubliés® s'offrent à vous et il s'agit du monde fantastique le plus complet jamais décrit !

Cet ouvrage renferme tout ce dont vous avez besoin pour jouer au sein des Royaumes Oubliés®.

- Une nouvelle carte géante de Faerûn.
- Des douzaines de nouveaux dons, races et classes de prestige à l'attention de vos personnages.
- Le panthéon faerûnien, dont une centaine de divinités et autres puissances.
- Des régions parfaitement détaillées, de nouveaux monstres, de mystérieux sites et deux courtes aventures destinées à lancer votre campagne.



Les Royaumes Oubliés ont été réactualisés et retravaillés pour la nouvelle édition du jeu Dungeons & Dragons®. Pour profiter pleinement de cet ouvrage, vous avez besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.



prix : 51,50 €
N° ISBN : 2-84785-004-X
référence : Df11836

SpellBooks

d20 system

9 782847 850048