

POYAUTIES OUBLIES

Le Sceau des Sept Soeurs





Luc de Cremoux

Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup

Synopsis

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

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

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

Inspirations...

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

Une étrange missive

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

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

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

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

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

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

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

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

Sur la route du Gué-de-la-Dague

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

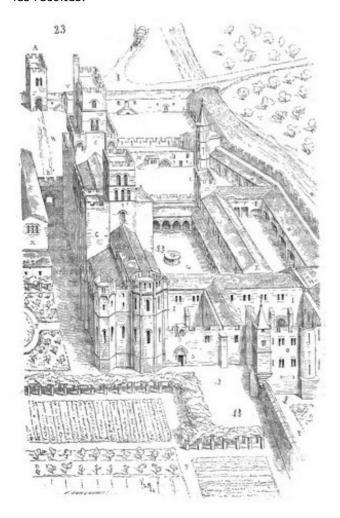
Les PJs sont accueillis par un moine qui les oriente vers le bâtiment des visiteurs et les fait traverser la cour intérieure au milieu de laquelle sont en train de manœuvrer des cavaliers en armure, s'entraînant pour certains à la charge groupée, d'autres pratiquant le combat contre des

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

² Cf. « Promenons nous dans les bois »

fantassins. Tous arborent le marteau et la balance, symboles de Tyr, et semblent se préparer à la querre.

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



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

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

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

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

Les PJs sont ensuite conduits à leur dortoir puis réveillés à 6h pour l'office de prime puis la première lecture du jour et sont ensuite invités à quitter les lieux. Les PJs doivent avoir l'impression de sortir d'un univers aux règles extrêmement strictes et aux codes de vie difficilement pénétrables pour un non-initié.

Bienvenue à Cormaeryn!

Si les PJs connaissent déjà le village, ils le découvrent est profondément modifié par cette fête. Même si la plupart des invités logent à Fort-Dague, certains ont loués des fermes du village et ont choisi d'y loger. De plus, les animateurs de la fête ont monté des tentes en bordure du village. Les PJs découvrent donc un hameau entouré de dizaines de tentes et chapiteaux colorés, autour desquels campent des gardes qui accompagnent les invités.

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

C'est aussi l'occasion pour les PJs de rencontrer leurs « cibles », Amaury et Solveig de Plunkett : le couple se tient à une table en préservant la plus grande distance possible avec d'éventuels autres personnes dans la salle, le tout sous la protection de leurs deux gardes du corps, Gérald et Dvorak. Il n'est pas difficile d'apprendre qu'Amaury est très fier de son domaine en bordure de la Mer des Epées et qu'il attend de voir le buffet de fruits de mer que le comte lui a dit avoir organisé.

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

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

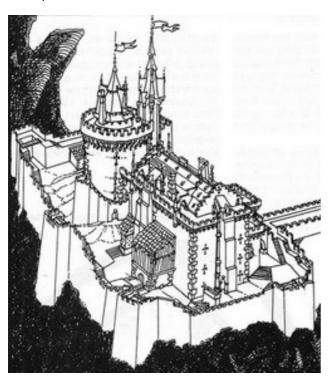
Il n'y a pas d'occasion particulière pour passer à l'action si les PJs n'en prennent pas l'initiative. Si ceux-ci ne vont pas spontanément à leur rencontre, les Plunkett ne le feront pas non plus et finiront par aller directement à la fête. Il sera difficile de les remplacer sans également remplacer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

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

19

Ils pourront dire que les seuls invités qu'ils connaissent réellement sont des voisins de leur baronnie nommé Guéric et Nolwenn de Keriadec, et qui ont justement été chargés d'apporter les fruits de mer pour le buffet.

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



Le château comtal

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

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

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

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

Les PJs peuvent se rendre compte qu'il y a d'autres personnes manifestement infiltrées, certaines se faisant même passer pour des gardes, parmi les 300 convives, la cinquantaine de gardes et la cinquantaine d'animateurs. Les PJs peuvent également s'apercevoir, s'ils sont particulièrement attentifs, que certaines de ces personnes reçoivent également des messages par l'intermédiaire des animations et que donc ils ne sont pas les seuls à suivre une sorte de jeu de piste.

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

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

Au bal masqué

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

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

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

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

Il y a une dizaine d'animations sur différents sites du château, chacune d'entre elles pouvant donner lieu à la distribution discrète d'un message codé. Les animateurs ne savent rien de ce qui se trament et savent uniquement qu'ils ont des messages à transmettre en cas d'utilisation de mots de code. Les PJs doivent comprendre qu'ils doivent suivre un itinéraire au bout duquel ils auront l'information recherchée.

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

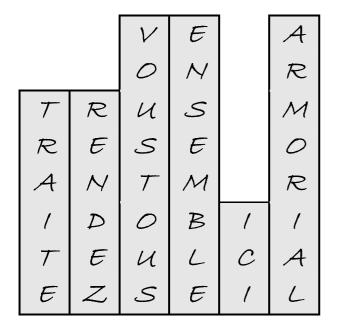
Les messages reçus sont codés ou comportent des énigmes pour parvenir à l'étape suivante.

Les différentes animations sont les suivantes :

- Des cracheurs de feu rivalisent d'adresse sur le toit du château, tandis que des boissons sont servies sur la terrasse. Les cracheurs sont des humains venus du Calimshan qui se servent d'un mélange de poudre et de ce qu'ils appellent « l'huile de roche ». Un message (« Pour aller plus loin, sachez vous regarder en face ») est glissé dans la poche du PJ remplaçant Amaury pendant que tout le monde regarde le feu (le laissant penser qu'il faut qu'il aille voir le portraitiste).
- Il est possible dans l'armurerie de s'asseoir autour d'une table de jeu derrière laquelle se tient un croupier pour jouer aux « Jacques le Noir », jeu consistant à atteindre sans dépasser 21 points avec ses cartes. Certains messages sont passés sous la forme de jetons gravés avec une inscription différente, le croupier faisant alors bien remarquer à la personne concernée qu'il s'agit d'un « jeton de chance ».
- Une dégustation de fruits de mer (bulots, palourdes, huîtres, homard, langoustes...) se tient dans la grange, dans un décor de bateau reconstitué, avec des filets suspendus, des poissons entiers sur des tables et des serveurs en tenue de marins... Certaines huîtres sont supposées contenir des proverbes ou des maximes mais certaines recèlent en réalité des messages sous la forme d'énigmes. Solveig de Plunkett se voit offrir une huître à demi ouverte contenant un petit rouleau de parchemin avec l'inscription suivante : « Laissez vous emmener vers des rêves de joie, sur une mer de soie » (elle ou Amaury sont donc censés gagner les chambres pour y rencontrer les courtisans ou « filles de joie »).
- Un duel d'épées mouchetées est organisé dans la grande salle : les épées sont des fleurets (il faut avoir la compétence Arme Exotique pour le maîtriser) et gagner un duel joué en 7 touches gagnantes, une seule possible par tour d'attaque, donne droit à une dague ciselée en cadeau. Certaines de ces daques ont un message gravé sur le pommeau. Que ce soit Amaury ou Solveig et alors que l'animateur déclare que « avec une telle daque, nul besoin d'un bon avocat », le gagnant reçoit une dague avec l'inscription suivante « WOWO CKXC OMKSVVOC, SVC XOX OQKVOXD ZKC WYSXC VOC NBKQYXC ». En faisant un tableau de correspondance avec les lettres de l'alphabet placant le A en face du K soit la référence à « A vaut K » - et en faisant de même pour les autres lettres, on

- parvient à reconstituer le message suivant : « Même sans écailles, ils n'en égalent pas moins les dragons », signifiant que les PJs doivent rencontrer les cracheurs de feu
- Un concours de tir à l'arc est organisé dans la cour du château, à l'arrière du donjon, devant la grange. Il s'agit de tirer sur des cibles abritées du vent, à plusieurs distances, de plus en plus lointaines. Celui qui parvient à toucher le centre de la cible placée à 30 mètres reçoit un luxueux foulard brodé (sur lequel figure, pour certains d'entre eux, des indications à suivre).
- La forge est le lieu d'une dégustation des vins locaux et es trésors de la cave du comte. Le serveur demande parfois à son auditoire de bien savourer et de savoir apprécier la robe du nectar proposé (un message apparaît au fond du verre quand il est encore plein).
- Les chambres, hormis celle du comte, sont « occupées » par des courtisanes et des courtisans chargés de délasser les invités qui le souhaitent. Après le temps nécessaire pour se distraire, un message peut être soufflée par la courtisane à l'oreille de son amant d'un soir. Amaury peut ainsi se laisser confier par une jeune beauté à l'accent étranger que « La beauté extérieure est un bienfait mais rien ne vaut la valeur de l'âme » (faisant ainsi un jeu de mots sur « l'âme » et « lame », que la courtisane prononce de la même façon, envoyant Amaury faire le duel d'épées).
- Un dompteur de tigres (« normaux ») exerce son art dans la cour du château, à proximité de la forge. Il dispose de différents ustensiles dont des cercles à enflammer dans lesquels il fait sauter les félins, provoquant les applaudissements de la foule (un message est alors glissé dans la poche quand le dompteur fait sauter le tigre). Pour pimenter l'ambiance, il est possible d'imaginer qu'un des deux tigres échappe à la vigilance de son maître et parte en chasse...
- Un portraitiste se tient sur le toit de la tour située à droite de l'entrée du château. Il est possible de profiter de la vue, confortablement installé dans une fauteuil, tandis que l'artiste brosse un portrait fidèle de son sujet. Il prend à chaque fois un arrière-plan dessiné au préalable, sur lequel il dessine le portrait de son sujet. La plupart du temps cet arrière-plan est imaginaire (mais, pour certains, l'arrière-

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



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

Dans la queule du Loup

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

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

Il leur explique également qu'ils ont déjà réussi deux des épreuves de sélection, à savoir une

épreuve d'infiltration consistant à se mêler aux invités pour entrer dans le château sans se faire remarquer, et une épreuve de logique, consistant à suivre les messages codés jusqu'au comte.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

-

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

" SETEN " - Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup



Rendez-vous est pris

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

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

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

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

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

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

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

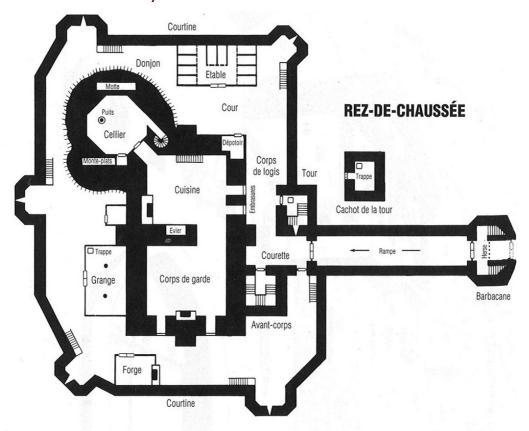
Messages codés

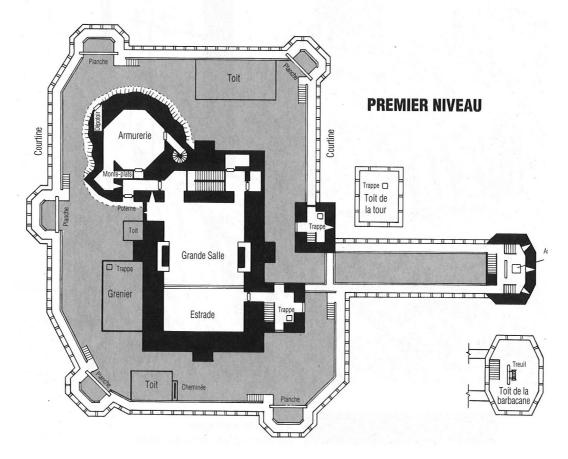
WOWO CKXC OMKSVVOC, SVC XOX OQKVOXD ZKC WYSXC VOC NBKQYXC

Pour aller plus loin, sachez vous regarder en face

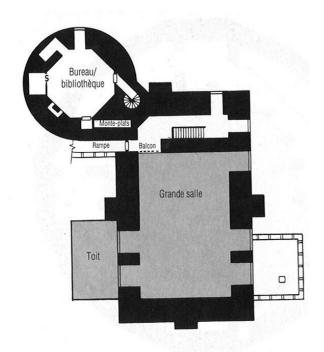
Laissez vous emmener vers des rêves de joie, sur une mer de soie

Plans du château de Cormaeryn

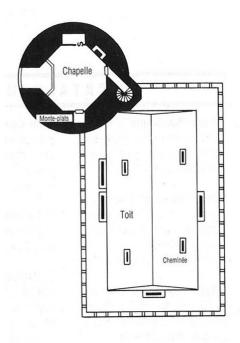




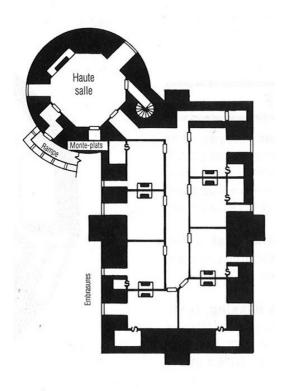
"SE7EN" – Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup



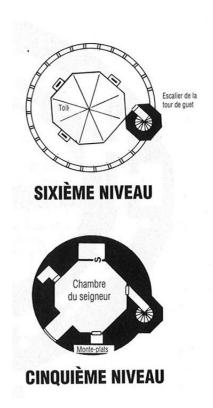
SECOND NIVEAU



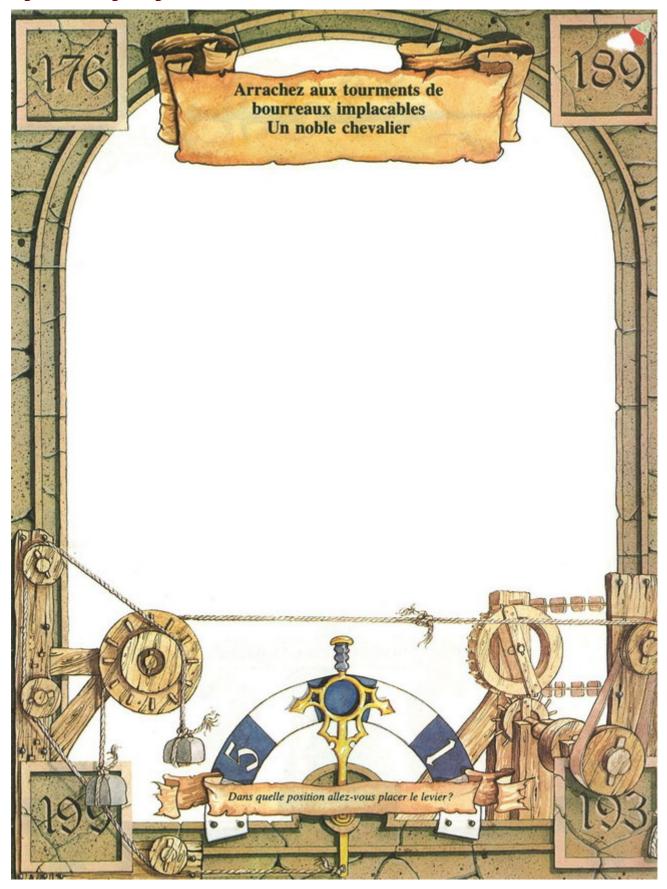
QUATRIÈME NIVEAU



TROISIÈME NIVEAU



Enigme des engrenages



" SE7EN " – Chapitre 1 : Dans la Gueule du Loup



Compagnies marchandes

Compagnies marchanges		
AIGLE A DEUX TETES	ASSOCIES DV PENTACLE	BAZARS D'AURORE
PRIAKOS DES SIX COFFRES	TRANSMARCHE DU MINEUR	TRONE DE FER
VOLEURS DE L'OMBRE		

PNJs « Dans la Gueule du Loup »



MAISON CORMAERYN

Vieille dynastie de la Côte des Epées placée sous la protection des loups, n'a plus d'héritiers



COMTE CORMAERYN

Veuf et demier descendant de sa lignée, réputé pour sa gentillesse envers les villageois

Le comte a été remplacé six mois avant la campagne par un Malaugrym (sorcier niveau 20), sans que cela ne soit remarqué par Maelyn ou les compagnies marchandes, même si son comportement a changé depuis. Il donnera donc à Maelyn les instructions nécessaires pour servir ses propres buts.



MAELYN D'AZUR

Demi-elfe, pupille et aide de camp du châtelain, déterminée malgré son jeune âge à être digne de son rôle

Guerrière niveau 7 Objets magiques ?

Elle est déterminée à faire exécuter les ordres du comte, sans savoir qu'il n'est pas ce qu'il semble être. Elle se rapprochera des PJs lorsqu'elle en prendra conscience.



REYNALD

Fermier et aubergiste au village de Cormaeryn, a toujours une chambre et un bol de soupe pour les voyageurs

Ancien forgeron et guerrier niveau 3 reconverti dans l'agriculture et l'accueil des voyageurs dans son auberge



CULTE DE TYR

Divinité de la Justice réputée pour sa rigueur, forme la Triade avec Torm et Ilmater

Un des cultes majeurs des Royaumes, très présent à Eauprofonde, possède plusieurs branches qui sont autant d'interprétations de la destrice.



MAZZEI-HAD

Premier disciple de Tyr et « Oracle », il dirige le monastère de Fort-Dague

Prêtre de Tyr niveau 17 et responsable du culte pour tout le Nord des Royaumes



AMAURY DE PLUNKETT

Baron d'un territoire à l'Est de Fort-Dague, conscient de sa supériorité sur le baspeuple

Noble niveau 1



SOLVEIG DE PLUNKETT

Epouse d'Amaury, timide et effacée, n'en partage pas moins les opinions de son mari

Noble niveau 1 Innocente et inconsciente des manigances du Comte



LE SUPERBE

Surnom de Mathis le barde, réputé autant pour sa verve que son absence de modestie

Barde niveau 11

A gagné ses titres de noblesse à Eauprofonde il y a quelques années mais reste peu connu en dehors de ses murs

Le Nord dans les Royaumes Oubliés

Par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Appelée aussi le Nord Barbare, les Territoires Barbares du Nord, la Frontière Sauvage ou les Territoires Sauvages, la région Nord de Féérune s'entend généralement comme allant de Fort-Dague au sud à l'Epine du Monde au nord et du désert d'Anauroch à l'est au Pic de Glace à l'ouest. La plupart des gens pensent que le Nord est simplement un territoire vierge, sans loi, peuplé de barbares et de monstres et couvert de forêts infinies et de pics enneigés.

La région nord-ouest n'est peuplée que de petits villages, plongés dans l'obscurité près de trois mois par an, et réputés par leur longue tradition de chasse à la baleine. Ses habitants, les Chasseurs de Glace, sont les plus anciens humains présents dans cette région mais sont progressivement repoussés par les hordes de barbares des mers. Ces derniers forment désormais la majorité de la population humaine du Nord et sont regroupés sous l'appellation des barbares d'Uthgardt, du nom de leur divinité principale.

Le long de la Côte des Epées se trouvent les éléments les plus vigoureux de la civilisation avec les grandes villes marchandes, notamment Luskan, Padhiver ou Eauprofonde. La Cité des Splendeurs est la ville la plus influente des royaumes du nord et possède un réseau de souterrains sous Montprofond censé être relié aux Cavernes sans fin de la Haute Forêt et au réseau de rivières souterraines des Hautes Landes, le tout faisant partie de ce qui est communément appelé l'Ombreterre, hanté par les elfes noirs et les flagelleurs mentaux.

Plus au nord se trouvent ce que l'on appelle aujourd'hui les Marches d'Argent, une alliance des principales villes (humaines et naines principalement mais quelques communautés elfes y participent également) entre la Haute Forêt et l'Epine du Monde autour de la ville de Lunargent. Si Eauprofonde est la Cité des Splendeurs, Lunargent mérite le titre de « Joyau du Nord ». Sous la direction d'Alustriel, une des Sept Sœurs de Mystra, elle est devenue un centre d'apprentissage pour tous les étudiants de la région et un exemple de développement harmonieux avec la Nature.

Au sud se trouve le Royaume de l'Athalantar, dirigé par l'ex aventurier Jean Brasdacier. Son développement rapide au cours des vingt dernières années se heurte aux populations locales et notamment aux barbares d'Uthgardt qui s'opposent au défrichage des lisières de la Haute Forêt, pourtant nécessaire à l'extension des frontières du royaume.

La côte Est de la région Nord est occupée par le désert d'Anauroch, sur les ruines de l'ancien empire du Néthéril. Même si très peu l'empruntent, la principale voie d'accès au désert est le route qui part de Sundabar jusqu'aux ruines de la ville d'Ascore, ancien port sur la mer intérieure du Néthéril. Ces ruines sont dominées par des pyramides d'obsidienne sur lesquelles courent les rumeurs les plus folles...

Pourtant colonisé depuis des siècles, et même depuis des millénaires si l'on se réfère aux légendes des royaumes déchus nains, elfes et humains, le Nord recèle encore beaucoup de régions sauvages. L'Epine du Monde est percée de mines humaines et naines mais recèle également de multiples campements gobelinoïdes. D'autres régions montagneuses, notamment les Montagnes Grises et la frontière de Nether, cachent des repaires à découvrir. Plusieurs régions boisées dominent la région mais la plupart n'ont pas été explorées. La partie nord de la région est particulièrement réputée pour ses montagnes aux richesses inexploitées et pour ses hordes de monstres.

Le Nord reste un territoire riche, aussi bien en minéraux qu'en qualité de bois ou en gibier (le Nord est le véritable paradis du chasseur) mais, comme le rappellent souvent les voyageurs avertis, le danger est présent partout et, pour la plus grande partie, la loi du Nord est inscrite par l'acier d'une bonne épée.

De plus, le climat dans la grande majorité des territoires du Nord est froid, presque polaire. Les hivers durent de Marpenoth à Tarsakh, avec des températures allant de 5°C à -30°C et ponctués de tempêtes destructrices et de blizzards isolant les communautés par des congères de neige de parfois 3 mètres. Les rivières gèlent suffisamment pour laisser des chariots les traverser de Uktar à Chesse. Les étés sont courts mais la température peut monter jusqu'à près de 30°C. En revanche, les nuages sont omniprésents et un ciel entièrement dégagé est très rare.

L'Art du Commerce

Par Sun-Tzu, Prince-Négociant de Cathay

Chapitre XVII : Les contrées nordiques

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pour utiliser ce supplément, vous avez également besoin des ROTAUMES OUBLIES, du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître et du Manuel des Monstres.





