

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Chapitre 5 : La Voie des Druides

Synopsis

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

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

Inspirations...

- « Gladiator » (film de Ridley Scott – Juin 2000) => inspiration pour la scène de bataille entre l’Athalantar et la Haute Forêt
- Dragon Magazine n°35 « L’Ankou » et n°44 « Chemins secrets d’Écosse » => créatures fantastiques
- <http://calendrier.celtique.free.fr> => description des fêtes celtiques, de leur cycle et de leur symbolique
- Conte de Bretagne sur les deux tailleurs bossus => danse des lutins

Plus dure sera la chute

C’est sur la perspective d’être entraînés dans les plus redoutables chutes d’eau du continent que les PJs reprennent leur quête, alors que les canoës dans lesquels ils ont pris place perdent toute manoeuvrabilité en raison du courant. Il est uniquement possible, sous réserve de réussir un jet de Force DC 20 de les orienter péniblement vers un des rochers au milieu de la rivière et de s’échouer dessus. Toute tentative de se jeter du bateau pour rejoindre la rive à la nage est vouée à l’échec. Seule l’utilisation de magie pourrait permettre aux PJs d’accoster et ainsi de rejoindre un sentier tracé par le gibier le long de la falaise, permettant de parvenir sans risques au pied des chutes.

Alors que la chute semble inévitable, les PJs entendent (jet de Perception auditive DC 25 en raison du grondement de la cascade) des cris et des battements d’ailes approchant, puis voient fondre sur eux des pégases emmenées par Sylia, la sœur d’Arvenor emprisonnée à Mhiilamniir, pour tenter de les sauver. Seul un jet de Dextérité DC 20 permet aux PJs de réussir à s’agripper aux cordes attachées aux harnais que portent les pégases et de s’envoler juste avant de voir les canoës plonger dans l’écume des Chutes étincelantes... Un échec entraîne obligatoirement une chute de plusieurs dizaines de mètres sur les rochers en contrebas et 10D6 de dommages. Un jet de Vigueur DC 20 est ensuite nécessaire pour ne pas être assommé par l’impact et être entraîné sans résistante vers le deuxième rideau de chutes

et des dommages équivalents. Si le jet de Vigueur est réussi, le PJ trouve assez de forces pour s’échouer sur un des rochers en contrebas et être récupéré par ses compagnons et les pégases.



Après avoir repris leurs esprits et soigné leurs éventuelles blessures grâce à des plantes médicinales, Sylia explique aux PJs qu’elle était revenue à Port-Elfique pour y voir que les PJs avaient repris les canoës et alors compris qu’ils allaient, sans doute s’en être conscients, au-devant d’un danger mortel. Elle a donc immédiatement alerté ses contacts au sein du Conseil Sylvestre et plusieurs pégases sont venus de leur territoire des Monts Etoilés pour répondre à son appel, notamment en souvenir d’Arvenor. S’ils sont interrogés, les pégases pourront confirmer

aux PJs qu'ils habitent au nord des Monts Etoilés mais les informeront aussi qu'ils ne s'aventurent jamais dans les hauteurs en raison du froid qu'il y règne et des vents glacés qui empêchent toute créature volante d'y accéder.

Sylia souhaite bonne chance aux PJs pour la suite de leur voyage et les laisse suivre le sentier qui longe la Rivière Scintillante vers le sud-ouest. La rivière s'élargit progressivement et devient plus calme, un passage à gué étant même possible plusieurs kilomètres plus bas afin de rejoindre le chemin qui mène à Orubar, qui ne se trouve pas sur la route vers Eaubruissante et Sécombe.

Au deuxième jour de leur voyage et alors que le soleil commence à décliner, les PJs voient émerger au loin en direction de l'ouest, à moitié noyée dans la forêt, les vestiges d'une forteresse et notamment d'une vieille tour. Un jet de Connaissances du Nord ou des Elfes DC 25 permet d'apprendre qu'il s'agit d'un des derniers témoignages du royaume elfique de Sharrven, connu sous le nom de forteresse d'Argentlointain, depuis longtemps pillée. Un observateur extrêmement attentif (jet de Détection DC 30) peut remarquer une légère perturbation dans l'air au dessus de la tour, comme si quelqu'un y faisait du feu de manière très discrète. Si les PJs s'y rendent afin d'y passer la nuit, ils auront le sentiment d'être observés sans pouvoir précisément discerner qui en est à l'origine. Il s'agit en réalité d'un groupe d'elfes fanatiques, nommé « Eldreth Veluuthra », qui a juré d'exterminer les humains de cette région et qui attaque tous les convois marchands qui se risquent au nord d'Eaubruissante. Le groupe est dirigé par Fairra Waeviyrn (guerrière elfe dorée niveau 8) et Urrinnar Mithainai (mage elfe doré niveau 7).

Ces elfes ont assisté au sauvetage des PJs par les pégages et ne voudront pas s'attaquer à un groupe qui dispose manifestement de liens privilégiés avec les créatures sylvestres, même s'il y a des humains parmi eux. Les PJs pourront explorer ce qu'il reste de la tour et notamment remarquer que le dernier étage, le mieux conservé, consiste en une succession de fenêtres, chacune d'entre elles étant similaire à une Boule de cristal limitée au champ de vision de la fenêtre en question, ce qui fait d'elle une tour de guet redoutable.

Si l'un des humains du groupe semble ne pas respecter les lieux et s'écarte un moment de ses compagnons, il sera la cible d'une embuscade pour l'enlever et le torturer à mort après avoir été emmené à une distance suffisante.

Un calme trompeur

C'est quelques jours plus tard que les PJs arrivent en vue de la ville d'Eaubruissante, ville similaire par bien des aspects à Lunargent et construite sur les deux rives d'une gorge, reliées par un célèbre

son pont vieux de quatre millénaires, datant des nains de l'Ammarindar. La ville resplendit des couleurs de l'automne et la population se prépare doucement à l'arrivée de l'hiver dans quelques semaines.

Il est possible de se loger dans une des auberges de la ville, notamment la Vieille Chouette (particulièrement adaptée aux voyageurs en quête de tranquillité), au Plaisir de l'Enchanteur (réputée pour la magie qui anime des statuettes pour faire la conversation, des fontaines dans lesquelles évoluent des poissons ou même des pots de chambre luminescents dans le noir) ou enfin le Satyre Souriant, situé en haut de la falaise (réputé à la fois pour sa collection de trophées de chasse ou d'aventures et pour la vue qu'elle offre sur la ville).

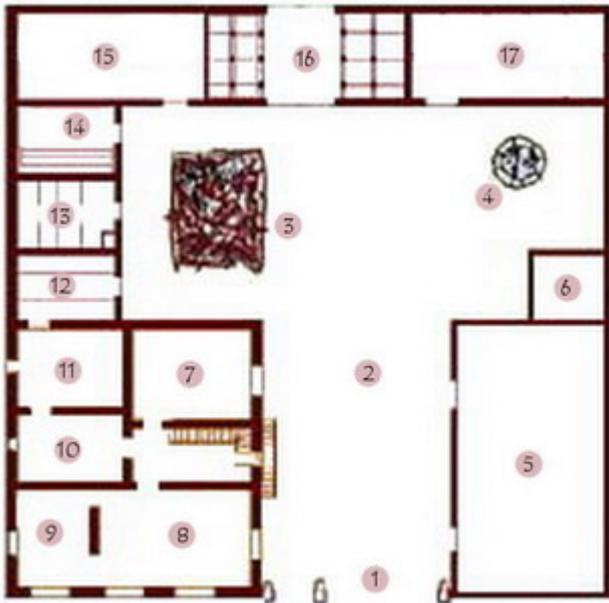
Le lendemain peut être l'occasion d'aller acheter des provisions et du matériel divers au Marché du Croissant de Lune, nom de l'échoppe la plus connue de la ville, notamment pour ses champignons séchés. Certains de ses champignons peuvent servir de rations de longue conservation, d'autres de médicaments, et d'autres enfin à des fins plus « récréationnelles ».

Les PJs pourront également discuter avec Johan le Gris, responsable d'une caravane de marchands itinérants du Trône de Fer, et donc associés au Zhentarim, qui sont de passage en ville et qui sont très intéressés par les récits de voyageurs venus par l'Est de la Haute Forêt puisqu'ils souhaitent établir une route permettant de relier Llorckh et Sundabar. Ils pourront parler aux PJs de l'accroissement du commerce menacé par les pillages des barbares, en guerre contre les forces de l'Athalantar. Ils leur parleront du conflit qui s'envenime depuis plusieurs mois, qui paralyse l'économie et qui a déjà fait de nombreuses victimes. Le conflit a notamment pris une tournure dramatique depuis quelques mois avec l'enlèvement (et sans doute le meurtre) de la reine Loren-Maëlis, suite à l'attaque de son convoi par des barbares¹. Les zhentils présentent ces derniers comme étant cruels, sanguinaires, dénués de culture et « dépassés » historiquement.

Les PJs reprennent ensuite la route et, après deux jours de voyage en direction de Sécombe, distinguent une colonne de fumée qui semble monter d'une ferme située à quelques kilomètres de distance, comme si le feu était en train de dévorer. S'ils décident d'apporter leur aide, les PJs traverseront de grands vergers de pommes avant d'arriver à la ferme. Un grand silence semble régner en ces lieux et les PJs finissent par trouver le corps d'un ouvrier abandonné au pied d'un arbre. Ses agresseurs semblent lui avoir fait avaler de force des fruits jusqu'à ce qu'il s'étouffe puis l'ont achevé d'un coup d'épieu. D'autres scènes de

¹ Les PJs peuvent avoir libéré celle-ci dans le Palais de Mhiiamniir mais cela n'aura a priori pas apaisé la situation...

ce genre parsèment le verger et des cris semblent venir de la ferme.



1. Portail : Les lourds vantaux de bois bardés de fer du portail principal sont ouverts tandis que la porte cochère semble avoir été abattue à la hache.

2. Cour intérieure : Constituée de terre battue, elle est aujourd'hui rougie par le sang et c'est là que se trouvent encore quelques barbares avant qu'ils ne prennent la fuite.

3. Tas de fumier : D'une hauteur d'un mètre et utilisé pour les litières de la porcherie, des morceaux de corps humains en dépassent.

4. Puits : Plusieurs enfants y ont été jetés, certains d'entre eux ne sont pas encore noyés.

5. Dépendances : C'est ici que sont stockés les tonneaux de jus de pomme et que s'effectue la fermentation, plus ou moins longue en fonction du degré de sucre et d'alcool attendu. On y trouve plusieurs dizaines de récipients divers (bouteilles, dame-jeannes, tonnelets de contenances variées...) mais également un alambic qui permet la distillation du lambig, alcool fort de pomme. Une échelle permet d'accéder à un grenier dans lequel logent les ouvriers de la ferme.

6. Remise : Lieu de stockage des vieux outils et autres rebuts.

7. Bureau du maître : C'est ici que le propriétaire gère son exploitation et il est possible de trouver des inventaires, des livres de comptes... L'ensemble est à présent dévasté et le feu est en train de ravager la pièce. L'escalier de l'entrée permet d'accéder à une grande chambre commune où vit la famille de paysans qui possèdent la ferme.

8. Salle à manger : Le buffet qui contenait la vaisselle a été renversé et fracassé à coups de hache.

9. Salon : Dotée d'une cheminée, c'est la pièce de repos. Elle a été également ravagée et les meubles ont été jetés dans l'âtre pour propager l'incendie.

10. Cuisine

11. Cellier : La nourriture qui y était stockée a été soit mangée, soit emportée, soit mise à terre pour qu'elle soit perdue.

12. Buanderie

13. Porcherie : Les porcs, servant à la consommation des ouvriers et des paysans, ont tous été égorgés et il règne une odeur épouvantable.

14. Poulailleur : Certaines des poules ont été emportées mais la plupart sont encore dans leurs cages.

15. Meule à pommes : C'est ici que sont stockées les pommes une fois récoltées, variété par variété, dans des grandes caisses de bois. Elles sont ensuite versées dans une grande auge de pierre circulaire sur laquelle roule une meule actionnée par un cheval afin de transformer les fruits en une pâte compacte. Cette pâte est ensuite laissée à macérer plusieurs heures dans d'autres auges.

16. Porche : Il permet d'accéder à d'autres vergers, plantés de différentes variétés de pommes. Sous les arcades sont rangés les charettes à bras servant à la récolte des fruits.

17. Pressoir : Un « bras » de bois permet d'actionner une pression sur la pâte de pomme étalée en grandes plaques, afin d'en extraire le jus qui est immédiatement mis en fûts de plusieurs centaines de litres. Un des paysans a eu sa tête placée sous le pressoir et lentement écrasée.

La ferme est désormais la proie des flammes et est en train d'être pillée par un groupe de barbares d'Uthgardt², du clan du Grand-Père Arbre, qui ont massacré les hommes et les enfants et violé les femmes. L'arrivée des PJs, d'autant plus si ces derniers les attaquent, les fera fuir dans les profondeurs de la forêt, pensant qu'il s'agit de forces de l'Athalantar. Cela ne sauvera pas les fermiers qui exploitaient cette ferme cidricole mais il sera possible de trouver quelques survivants qui s'étaient cachés dans des barriques ou sous des monceaux de pommes. Ces derniers confirmeront aux PJs qu'ils ont été attaqués par des barbares, que ceux-ci semblaient déchaînés (c'est-à-dire comme s'ils étaient animés d'une folie meurtrière)

² 10 guerriers de niveau 3

et que les attaques de ce type se font faites de plus en plus régulières ces derniers mois. De fait, si les PJs rassemblent les corps des victimes, ils pourront constater que les barbares ont effectivement fait preuve d'une grande sauvagerie et qu'ils ont plus cherché à détruire qu'à piller en réalité.

Une fouille plus complète (jet de Fouille DC 18) permet de retrouver à plusieurs endroits des petites boules de papier contenant des petits cristaux rougeâtres et destinées à être ingérées. Il s'agit en fait de Sels Rouges, reliquat de ce qui a été vendu par les nains aux Zhentils à Fès-El-Umbir (et initialement destinés à des chevaliers de Tempus mais dérobés par les barbares). L'ingestion de cette drogue explique pour partie la sauvagerie dont ont fait preuve les barbares.

Après quelques heures, un détachement de cavaliers arrive en provenance de Sécombe et prend le relais des PJs, en leur confirmant les dires des paysans et en leur recommandant la plus grande prudence dans leur voyage, notamment en ne s'éloignant pas des routes principales. Les cavaliers leur demandent également de passer se signaler à Sécombe pour qu'il n'y ait pas d'équivoque avec d'éventuels mercenaires à la solde des druides de la Haute Forêt.

Guerre de conquête

C'est le lendemain, alors que le climat est doux et que tout semble calme, que les PJs prennent soudainement conscience du silence qui frappe les habitants de la forêt qu'ils sont en train de traverser. Des bruits lointains de tambours de guerre commencent à se faire entendre et des clameurs retentissent, sans qu'il soit possible à ce stade de les identifier, le relief empêchant de voir au-delà de la ligne de collines proche des PJs.

Un sourd grondement de bruits de sabots heurtant violemment le sol se fait alors entendre, marquant sans aucun doute possible le signal d'une charge. Un jet de Perception auditive DC 15 permet de comprendre que les cavaliers qui en sont à l'origine sont dans la forêt et sont en train d'arriver à bride abattue en direction des PJs !

La centaine de cavaliers (flèche violette) qui arrive droit sur les PJs (flèche jaune) est menée par le roi de l'Athalantar, Jean Brasdacier, monté sur une créature terrifiante, tenant à la fois du Worg et de l'Ours des cavernes, mais d'une taille proche du rhinocéros, avec la vélocité du guépard. Il s'agit de son fameux « Antilogos », monture confiée par Tempus et dont la force n'a d'égal que sa furie au combat.

Les PJs n'ont d'autre choix que de se mettre à couvert sous peine d'être impitoyablement piétinés par la troupe. S'ils décident de se montrer ou font mine de les attaquer, les cavaliers les prendront pour des éclaireurs ennemis et les chargeront avec

leurs lances lourdes. S'ils s'écartent, les cavaliers passent sans leur prêter attention et disparaissent derrière un repli de terrain, duquel monte une encore plus immense clameur à l'arrivée de cette troupe.

Les PJs peuvent alors découvrir une scène de bataille dantesque opposant les forces d'Athalantar à un assemblage de différentes factions de la Haute Forêt.

Ces dernières comprennent les barbares d'Uthgardt du clan du Grand-Père Arbre, soutenus par des êtres de la Haute Forêt (lanciers centaures notamment) et des elfes sylvains de Caerilcarn, menés par Morgwais, la Dame des Bois, qui se bat pour réunir toutes les communautés elfes de la Haute Forêt sous une seule bannière.

Elles sont également menées par Ambarra Colombe, rôdeuse appartenant à l'ordre des Chevaliers de Myth Drannor et aux Ménestrels, mais également une des Sept Sœurs.

Les forces de l'Athalantar comptent plusieurs bataillons de fantassins de l'armée régulière mais surtout des régiments de cavaliers des clergés de Tempus et de Tyr, traditionnellement alliés autour du Roi. De plus, plusieurs groupes de mercenaires ont été recrutés et les PJs auront la surprise de voir parmi eux les guerriers maztèques des Aigles du Soleil, déjà rencontrés à Triboar.

Les barbares et leurs alliés ont l'avantage du nombre, comptant plusieurs milliers de membres en tout contre quelques centaines pour les forces de l'Athalantar, mais elles sont peu disciplinées et l'arrivée inattendue de la cavalerie menée par Jean Brasdacier, qui passe à travers la cavalerie centaure avant de rejoindre le cœur de la bataille, achève de les désorganiser. Cette troupe a eu recours à plusieurs sorts de Téléportation de groupe pour se retrouver discrètement dans le dos de leurs opposants et ainsi de les prendre à revers.

Lorsque les PJs arrivent sur la scène, les fantassins des deux camps (flèche rouge pour les barbares, flèche verte pour les elfes des bois et flèche bleue pour les soldats de l'Athalantar) sont en train de se combattre férocement, après une première charge des cavaliers de Tyr menés par l'ex-paladin Sparhawk, actuellement en train de faire repli avec ses hommes pour préparer une deuxième charge. Les mercenaires (soit deux cents personnes) restent en retrait sous les frondaisons afin de ne pas pouvoir déterminer leur nombre exact.

Les PJs ont alors la possibilité de rester spectateurs, ce qui est sans doute la solution la plus sage pour la suite des événements, mais peuvent également prendre parti pour l'un ou l'autre des camps et ainsi rejoindre le combat. Affronter les forces de la Haute Forêt de manière visible rendra les contacts considérablement plus difficiles avec les druides tandis que les rejoindre contre l'Athalantar risque de mettre les PJs au ban de la société, dans la mesure où l'Athalantar fait partie de l'Alliance des Seigneurs.

C'est alors que le combat semble tourner à l'avantage de l'Athalantar et que le signal est donné aux forces mercenaires pour porter l'assaut final, que les arbres sous lesquels ces dernières sont stationnées se révèlent finalement être des Sylvaniens qui font des ravages dans leurs rangs avant de rejoindre la bataille, qui reprend une tournure indécise.

Cependant, les Sylvaniens ont à peine le temps de rejoindre la bataille que de très forts coups de tonnerre semblent frapper la scène et que ce qui semblait être un bosquet isolé laisse la place à un groupe de nains rassemblés autour d'étranges constructions, jusque là couvertes par une puissante Illusion. Les nains s'activent pour recharger ce qui est en réalité des canons, fruits d'une collaboration entre les gnomes de Lantan, qui ont redécouvert la poudre, et les nains du Delzounderl, qui ont apporté leur expertise métallurgique. Leurs boulets sont enflammés et sèment rapidement la panique parmi les Sylvaniens en feu et la plupart succombent sur place, n'en laissant que quelques rares prendre la fuite. La panique gagne alors les rangs de l'ensemble des forces de la Haute Forêt qui partent en débandade sous les coups des fantassins et poursuivis par les unités de cavalerie.

Le soleil se couche sur une nette victoire de l'Athalantar et, même si des victimes sont à compter des deux côtés, la Haute Forêt a subi des pertes nettement supérieures. Tandis que les fantassins nettoient le champ de bataille et achèvent les éventuels blessés ennemis, les adeptes de Tyr et de Tempus passent pour soigner les plaies des combattants victorieux...

Dernière halte

C'est sur des chants de fête et sous les vivats de la foule que rentrent les soldats dans la capitale de l'Athalantar, à Sécombe.

Les PJs ont la possibilité, s'ils se font connaître ou qu'ils ont participé de manière active à la victoire, d'être accueillis officiellement au château. Ils peuvent de manière plus informelle loger dans une des deux principales auberges de la ville. La Harpe aux Sept Cordes, située sur le bord de la rivière traversant la ville, est constituée de multiples pièces et alcôves, séparées par de lourdes tapisseries venues d'Eauprofonde et reliées par différents couloirs dans lesquels il est facile de se perdre. De trois à sept bardes sont toujours en train de se produire, faisant du lieu un véritable point de rencontre pour tous les aventuriers.

L'Esprit Chantant est d'un confort supérieur, avec ses parquets et ses meubles en bois exotique, et offre plusieurs chambres individuelles (avec une baignoire dans chacune d'entre elle) ainsi qu'une restauration plus raffinée. Le propriétaire,

Herverseer Plumeauvent, est attentionné et discret envers ses visiteurs.

Les possibilités de rencontres sont nombreuses à Sécombe et les PJs peuvent notamment entendre un barde leur chanter au cours d'une soirée la « ballade de l'Orfeu »³, chantée pour la 1^{ère} fois ici il y a plusieurs dizaines d'années.

Les PJs seront ensuite abordés par une elfe des bois dénommée Izai Thunnvangan, qui se présente comme une rôdeuse connaissant bien les secrets de la Haute Forêt. Elle se fait discrète compte tenu du contexte et de la suspicion à l'égard des elfes des bois mais elle propose ses services aux aventuriers de passage qui souhaiteraient en explorer les profondeurs.

Elle peut leur parler de la rivière elle-même et de son caractère sacré, ainsi que la légende selon laquelle toutes les races de Toril sont nées aux sources de cette rivière et qu'elles sont descendues le long de la rivière pour coloniser le monde. Elle leur précise de plus que « le cours de la Licorne ne suit pas le cours des saisons d'ici ». Elle leur conseillera de se comporter avec respect vis-à-vis des créatures sylvestres et leur proposera à chacun de leur écrire leur nom en langage sylvestre⁴. Elle pourra leur proposer de leur permettre de rencontrer les druides qui habitent le long du Cours de la Licorne, s'ils le désirent.

Elle les avertira enfin du fait que remonter le Cours de la Licorne peut être dangereux (rares sont ceux qui s'y aventurent), que c'est une épreuve qui peut les faire douter d'eux-mêmes et qu'il leur faudra « du cœur et un mental de résistant ».

Si les PJs souhaitent se ravitailler ou faire quelques courses sur le marché de Sécombe, ils pourront rencontrer les représentants locaux du Priakos des Six Coffres et comprendre que ceux-ci encouragent à demi-mots le conflit dans la mesure où les actions des barbares empêchent l'exploitation des ressources forestières, qui assurent des revenus importants à l'Athalantar et à leur compagnie marchande.

Plusieurs jets de Renseignement sont nécessaires pour apprendre de plus que les mercenaires ont été recrutés justement grâce au financement du Priakos des Six Coffres (jet DC 15) et que les canonnières nains ne doivent leur présence qu'à l'insistance du Transmarche du Mineur auprès des autorités du Delzounderl (jet DC 20), les canons étant fort rares et essentiellement au stade de l'expérimentation. Il sera enfin possible d'apprendre que les forces de l'Athalantar ont été renseignées sur les mouvements des forces de la Haute Forêt par des membres du Priakos qui les avaient infiltrés (jet DC 25), ce qui explique que les canonnières seraient prêts à faire feu sur les Sylvaniens dès qu'ils se montreraient et que les

³ En annexe du présent chapitre

⁴ Ces noms leur serviront lors de leur rencontre avec les satyres

mercenaires ont été délibérément sacrifiés sur l'autel de la victoire.

Si les PJs leur semblent à la recherche de travail rémunéré, ils les orientent vers un sage qui est aussi alchimiste, nommé Amelior Amanitas, qui habite dans les collines surplombant la ville, dans une sorte de terrier hobbit avec plusieurs pièces, en compagnies de chats de plusieurs couleurs et de différentes sortes de golems.

Si les PJs se présentent à lui, il leur expliquera qu'il recherche effectivement des aventuriers pour lui rapporter une branche d'un arbre enchanté extrêmement rare au sein de la Haute Forêt dont les feuilles d'or sont gravées de sortilèges, de la même façon qu'un grimoire, sachant que ces feuilles n'apparaissent qu'à l'automne. Il sait que cet arbre se situe près du Cours de la Licorne mais que personne n'en connaît l'emplacement exact. Il est prêt à payer cher pour avoir cette branche, si possible porteuse de feuilles (3000 pièces d'or par feuille). Il est proche d'Alustriel de Lunargent et pourra avoir entendu parler des PJs si ceux-ci mentionnent leurs noms.

A quelques kilomètres de distance se trouve un autre bâtiment remarquable de la ville, à savoir la « Brasserie Sparhawk », où est brassée la célèbre bière du même nom. Les visiteurs y sont toujours bien accueillis et, même s'il n'est pas possible d'y voir le chevalier Sparhawk, il est possible de la visiter et d'en déguster les spécialités. Les PJs pourront également apprendre à cette occasion que Sparhawk a annoncé avoir défait il y a quelques semaines des créatures « faites d'Ombre » à proximité des ruines du Donjon de Hark mais nul ne sait dire si ces créatures étaient réelles ou bien nées de l'imagination alcoolisée de son auteur⁵.

Un rythme de fêtes

Les PJs vont à présent devoir prendre la route de la Haute Forêt et remonter le Cours de la Licorne pour y rencontrer des druides supposés pouvoir les aider pour permettre à l'Anneau de retrouver ses pouvoirs.

Qu'ils soient guidés ou non par Izai Thunnvangan, il n'est pas très difficile de suivre les sentiers qui longent la rivière et, compte tenu du conflit en cours, ils ne rencontreront personne sur leur trajet. Ce n'est qu'après plusieurs jours de marche en forêt, dans un environnement de plus en plus difficile et alors que la trace disparaît progressivement, que les PJs parviennent à un espace plus découvert, à proximité d'une majestueuse cascade, première de celles que l'on nomme également les Sept Sœurs. Les PJs

peuvent remarquer au cours de leur marche d'approche que la forêt se fait plus profonde et que sans doute peu d'humains sont déjà passés ici.

Izaï profite de ces journées de voyage pour leur parler des merveilles de la Haute Forêt et de ses mystères, présentant notamment les Monts Etoilés et les noms que leur ont donné les elfes et les humains (N'landroshien (Lumière dans les Ténèbres – Pic de l'Ombre), Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), Y'cervarkiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et Y'angarothien (Feu divin - Angaroth)).



Un groupe de silhouettes, chacune portant une aube à capuchon noire ou grise et assise sur un rocher grossièrement façonné, attend les PJs en silence, formant un grand cercle au milieu duquel les arrivants sont invités à se placer. Il s'agit des druides du conclave des « Sentinelles de Sevreld », principal regroupement de druides dans la Haute Forêt et surtout en charge de la sauvegarde du Cours de la Licorne. Ils demandent donc aux PJs le motif de leur venue et pourront ainsi les écouter leur parler de l'Anneau de l'Hiver et de leurs motivations pour en raviver les pouvoirs.

Après que les PJs aient exposé leur requête et sans commentaires particuliers des druides, ceux-ci leur demandent de prendre congé pour qu'ils puissent délibérer. Quelles qu'aient été leurs actions au cours de la bataille (mais d'autant plus s'ils ont combattu les forces de la Haute Forêt), les druides n'ont aucune confiance dans les PJs. Ils ne veulent cependant pas s'opposer à leur quête dans la mesure où ils pensent que l'anneau doit peut-être

⁵ Ce portail, situé dans les profondeurs du Donjon, servira de passage lors du dernier chapitre, afin de combattre les Reflets

jouer un rôle dans un cycle beaucoup plus long de régénération du monde. Ils souhaitent donc les soumettre à plusieurs épreuves avant de leur révéler la seule façon de rendre ses pouvoirs à l'Anneau.

Les épreuves symbolisent le cycle de la Vie et de la Nature (ou Déesse-Mère), en suivant le rythme des fêtes druidiques, et montrent l'inscription des grandes étapes de la Vie (naissance/enfance, jeune adulte, adulte dans la force de l'âge, vieillesse/mort) dans le grand cycle de la Nature.

La succession des fêtes au cours de l'année symbolise à la fois le cheminement intérieur de l'être humain et les grandes phases de l'existence humaine.

Après plusieurs heures de discussions et de réflexion, les druides font donc revenir les PJs pour les informer que s'ils souhaitent voir leur requête exaucée, ils devront se soumettre à certaines épreuves le long du Cours de la Licorne. Le fait de réaliser ces épreuves permettra aux PJs de prouver leur valeur et convaincra les druides de leur faire rencontrer ceux qui peuvent réellement réactiver l'anneau.

Si les PJs acceptent sans discuter, les druides les informent qu'ils participeront dès ce soir à un de leurs rituels, afin de démarrer le « cycle des épreuves ». Il s'agit en réalité de la fête d'Imbolc (associée à la reprise de la vie, à la pureté et à la renaissance) même si cela n'est pas dit aux PJs.

Naissance d'un Destin

A la tombée de la nuit et alors que le silence de la forêt est uniquement troublé par la cascade toute proche, les druides invitent les PJs à s'approcher au centre du cercle, tandis que la lune se lève, le climat semble changer et se refroidir. Il fait soudainement plus froid, les arbres semblent soudainement sans feuilles, et un paysage d'hiver apparaît à la lumière de la lune.

Deux des druides ôtent alors leurs capuches et se révèlent être des femmes, à qui revient la responsabilité de mener la cérémonie.

Chacun des participants se déchausse et se fait laver les pieds et les mains en signe de purification, grâce à deux récipients remplis dans la cascade. Au moyen d'une serpe d'or, les deux druides coupent ensuite délicatement quelques branches d'un gui proche, symbole de l'âme et de la continuité de la vie après la mort, puis les plongent dans une préparation à base de lait chaud fraîchement tiré, de miel et de muscade, avant de faire boire plusieurs gorgées de cette boisson à chaque participant.

Les PJs sont ensuite invités à passer sous un trilithe (mégalthé composé de deux pierres verticales surmontées d'un linteau horizontal),

symbole de l'accouchement et de l'arrivée dans une nouvelle vie, puis reviennent au centre du cercle où les vestales ont allumé huit chandelles avant de les disposer au centre d'un bassin de cuivre vide.

L'une des célébrantes se dirige ensuite vers le PJ le plus « proche » de la Nature (druide, rôdeur, barbare, elfe...) et lui demande de remplir (seul et dans le recueillement) le bassin des chandelles, de manière à les faire juste surnager sans les renverser, au moyen des deux récipients situés à côté de la source (de 1,3 et 0,6 litre de contenance respectivement) et en versant exactement 1,1 litres d'eau dans le bassin.

Il faut donc verser 2*0,6 litres dans le récipient de 1,3 puis remplir une nouvelle fois le récipient de 0,6 litres. On le verse dans le récipient de 1,3 litres jusqu'à ce que ce dernier soit totalement rempli. Ainsi on a rajouté 0,1 litre, et le récipient de 0,6 ne contient plus que 0,5 litres. On vide le récipient de 1,3 litres et on y verse les 0,5 litres. Il suffit alors de rajouter 0,6 litres (0,5+0,6=1,1)⁶.

Une fois les chandelles correctement en place, la célébrante entame un rituel de Sylvanus tandis qu'est simulé le sacrifice d'un taureau, dont le sang ne coulera pas en réalité => « Sylvanus, épargne ce taureau mais reçoit notre prière ». Si la bataille de l'Athalantar leur a été défavorable, les druides sont particulièrement agités et la prière se fera à Malar, le taureau étant alors réellement sacrifié et son sang versé dans la rivière.

Pendant le sacrifice est donc conduit le rituel du Serment de Chêne, Frêne et Aubépine, au cours de laquelle le druide réunit des feuilles des trois arbres concernés et les jette dans le Cours de la Licorne, emmenant avec elles sa prière à Sylvanus.

Chacun se recueille quelques minutes en silence, le temps que les feuilles soient emportées par le courant, puis la Première Sentinelle de Sevreld emmène les PJs sur un chemin discret, qu'il leur faudra suivre jusqu'à une prochaine cascade.

Il leur pose la question « voulez-vous toujours affronter votre Destin ? » et les avertit sur le caractère potentiellement fatal des épreuves qui les attendent, que ce soit directement ou parce qu'un PJ peut adopter un comportement « inapproprié » et s'attirer les foudres des habitants, chacun d'entre eux possédant une facette agréable et une autre mortelle.

Si les PJs comptent un druide, un rôdeur ou un barbare d'Uthgardt dans leurs rangs, ce dernier est formellement averti qu'il sera tenu pour responsable des actions de ses compagnons en cas de comportement contraire au lieu, à ses habitants ou à ses traditions. Le PJ en question sera soumis

⁶ L'épreuve peut être simulée avec des vraies bouteilles, coupées de façon à avoir la contenance requise

à une « geis », engagement formel dont le non respect est soumis à une peine mortelle (équivalent d'un sort de Malédiction, ne pouvant être levée que par un adepte de Sylvanus).

Insouciance de l'enfance

Ce n'est qu'au cours de la journée suivante, alors que les PJs avancent en silence sous les frondaisons, qu'ils prennent conscience de l'évolution du climat vers des températures plus douces, de l'apparition de bourgeons sur les arbres et de premières fleurs dans les sous-bois. Les PJs se sentent plein de vigueur et insouciant, leurs difficultés et la longueur de leur quête ne leur paraissant qu'une périclète anodine.

Avant d'arriver en vue d'une cascade qui se fait entendre au loin, les PJs traversent des bois dans lesquels résonnent des rires et des cris d'enfants. Un jet de Détection DC 15 permet de voir au sol de mystérieux assemblages de branches qui semblent donner des directions et constituer un jeu de piste vers un lieu inconnu, mais sans que le parcours ne semble avoir de logique. Il s'agit en réalité de l'œuvre de lutins (ou pixies) qui tentent de perdre les PJs et de les attirer, par jeu, sur le territoire d'un couple de Bêtes de Malar, mais sans attirer les monstres eux-mêmes (ce qui veut dire que les PJs peuvent esquiver le combat en partant de ce territoire, s'ils en prennent conscience). D'autres lutins aquatiques (ou nixies) tenteront de les séparer en les appelant à proximité de la cascade, où se cache un Naga Aquatique⁷ de très grande taille, qu'il faudra combattre. Les lutins le font plus par esprit malicieux que par méchanceté (en particulier pour les pixies) mais l'adversaire reste néanmoins mortel...



Si les PJs sortent victorieux de leurs combats ou, mieux, qu'ils montrent ostensiblement qu'ils apprécient la farce des lutins, ils sont invités à la danse que ces derniers font sous la lune, autour d'un menhir. Leur ronde se fait au rythme du pipeau et du violon mais les lutins ne font que répéter toujours la même phrase :

« Dilun, dimeurz, dimerc'her ! »

Soit « lundi, mardi, mercredi ! » en langage sylvestre.

Si un PJ a l'initiative de proposer une suite à cette chanson (par exemple, « Diriaou ha digwener », pour « jeudi et vendredi », ou « Ha disadorn ha disul » pour « et samedi et dimanche »), les lutins seront enchantés et proposeront au PJ concerné d'obtenir une récompense pour le remercier de leur avoir appris une nouvelle chanson. Si l'un des PJ parle le Sylvestre, le joueur concerné peut exprimer sa rime en commun...

Le PJ en question fait un vœu puis les lutins l'empoignent et le jettent plusieurs fois en l'air, jusqu'à ce que le PJ sombre dans l'insconscience, les autres PJs tombant alors également inconscients.

Si plusieurs des PJs prennent la même initiative (mais immédiatement), ils ont chacun droit à un vœu, même si la rime est hasardeuse.

Si le vœu émis par le PJ est empreint de méchanceté ou de cupidité, les lutins prétendront vouloir l'exaucer mais en profiteront pour en détourner le sens et pour se moquer du PJ cupide ou méchant.

⁷ Cf. respectivement Manuel des Monstres de Faerun page 20 et Manuel des Monstres page 140

Les PJs sont réveillés au matin par Labsélian Illianerl, Exalté d’Eldath, aux côtés duquel se trouve Vaeros⁸, le Druide Dragon, aussi Grand Druide du Nord (en réalité un dragon d’or métamorphosé), qui est à l’origine de la ballade de l’Orfeu que les PJs ont pu entendre à Sécombres.

Les PJs trouvent à leurs côtés une petite bourse contenant une algue par PJ permettant de respirer sous l’eau pendant 3d6 tours⁹, donnée par les nixies.

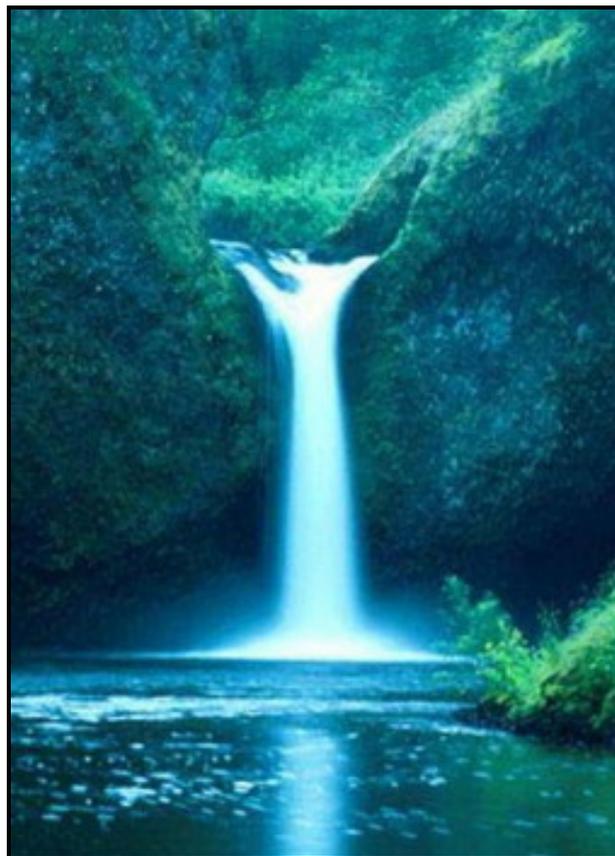
Labsélian et Vaeros peuvent ainsi parler aux PJs de la corruption encore non identifiée du Cours de la Licorne, sujet de préoccupation des Sentinelles de Sevrel et qui semble prendre sa source dans les Monts Etoilés. Ils peuvent également leur donner des nouvelles de Mhiilamniir, les orques étant en train de se disperser et la Nature reprenant ses droits, suite à la disparition des dragons et de leur leader charismatique. Ils avertissent également sur le danger des épreuves et les informent de la présence d’un arbre enchanté situé sur le Cours de la Licorne, censé pouvoir apporter des visions et de divinations si l’on s’adresse à lui de la façon adéquate, mais sans pouvoir préciser quelle est cette façon.

Vaeros peut enfin également aborder avec les PJs des thèmes propres à l’équinoxe de printemps, sans jamais en citer le nom (équilibre jour/nuite avec promesse d’une lumière plus grande, période de découverte et d’ouverture, rapport au soleil levant...).

Rite de passage

Les PJs quittent leurs hôtes et reprennent leur chemin, jusqu’à ce qu’ils arrivent à un endroit dégagé au bord de la rivière, planté de bouleaux décorés de rubans colorés. Une grande pierre ronde, percée en son centre, au travers de laquelle il est possible de passer, est posée sur le sol, entourée de deux bûchers de bois. Un repas est dressé sur des tables à proximité mais il n’y a aucun convive. Le nombre de couverts dressés correspond au double du nombre des PJs (ce qui correspond au PJ lui-même et à son double à chaque fois).

Les PJs se sentent étrangement en forme, étonnement curieux, et en plus grande possession de leurs moyens.



Chaque PJ voit alors apparaître son double à quelques mètres de distance, que ne l’imite pas mais semble intrigué et n’est en tout cas pas plus agressif que le PJ lui-même, même s’il finira par l’attaquer en cas d’inaction du PJ. Ce double semble toutefois légèrement différent de son original, semblant représenter une face plus « sombre », que ce soit dans son comportement ou sa tenue. Il possède les mêmes caractéristiques que le PJ (notamment les sorts mémorisés).

Chaque PJ doit comprendre qu’il doit soit le vaincre soit « l’assimiler » en fusionnant avec lui¹⁰. Si le PJ choisit cette option et s’adresse en ce sens à son double, ce dernier s’apaisera alors et se dirigera vers la roche percée, en attendant d’y passer aux côtés du PJ concerné, allumant alors les braisiers disposés de part et d’autre de la roche.

En cas de défaite au combat, le PJ ne reprend conscience qu’à la fin du banquet, après que les autres PJs se soient restaurés.

A la fin des « fusions » apparaît sur une roche la silhouette d’une licorne qui trempe sa corne dans une source. En boire quelques gorgées permet de guérir de toutes ses blessures et il est possible d’en conserver (pour une semaine au plus), l’équivalent de trois potions de Soins Importants (3d8+15 points de vie).

⁸ Cf. *Dragons of Faerun* page 22 pour ses caractéristiques

⁹ Le jet doit être fait en secret par le MJ, pour que le PJ ne sache pas de combien de temps il dispose

¹⁰ La fusion peut se faire en reprenant le vœu fait par le PJ lors de la fête de Beltaine au Grand-Père Arbre

La licorne utilise son pouvoir de télépathie pour expliquer au PJ la symbolique de la fusion avec son double, étape nécessaire du passage à l'état d'adulte et à l'abandon de la condition d'enfant. Elle les invite enfin à se restaurer et à profiter du banquet dressé pour eux.

En selle !

Alors que le climat se fait plus chaud (et rappelle le solstice d'été), les PJs débouchent dans une vaste clairière herbue en forme de cercle, entourée d'un grand cercle de menhirs, chacun porteur d'un symbole ésotérique, à proximité du haut d'une belle cascade à deux niveaux. Les PJs sont en pleine forme, se sentent forts et quasiment invulnérables.

Au bout de la clairière se tient un centaure d'une grande taille, tenant à la main une lance de cavalerie, tandis qu'une deuxième lance est posée sur le sol à proximité des PJs. Sa longue chevelure est ornée de bruyères et sa barbe est parsemée d'herbes. Il porte à son cou un médaillon métallique en forme de feuille, manifestation de facture elfique ancienne, incrusté de poudre d'émeraude.



Le centaure¹¹ les interpelle et les défie de le combattre, avant d'empoigner sa lance et de se ruer sur les PJs, dans l'espoir que l'un d'entre eux relèvera le défi. Si aucun d'entre eux ne possède de cheval, ils peuvent néanmoins tenter de le combattre et de le désarmer depuis le sol mais ce sera plus difficile (bonus de +1 aux jets d'attaque pour le centaure et dégâts doublés à la lance).

Une fois la joute terminée ou son adversaire au sol, le centaure empoigne un fléau d'armes et attaque soit le même PJ, s'il est encore debout, soit un autre. Après le combat au fléau, le centaure empoigne une épée à deux et continue son duel ou en entame un contre un autre PJ.

Le centaure (qui se nomme Kieron) ne peut être tué mais il peut être défait si ses points de vie sont ramenés à zéro, s'avouant alors vaincu.

S'il est blessé, le centaure fera appel à la puissance du cercle de pierre pour lui permettre de trouver de nouvelles forces (et concrètement de soigner ses blessures). Il invoque un mois ou une fête de l'année (solstice ou équinoxe) et pose la main sur le menhir correspondant (ou sur les deux rochers correspondant aux mois encadrant la fête invoquée). Si le PJ le combattant est assez rapide (jets d'Initiative comparés), il peut également invoquer à ce moment un autre mois ou une autre fête, afin de toucher les rochers correspondants et être également soigné. Cette guérison n'est possible que si le centaure a d'abord invoqué celle-ci.

L'enchaînement des signes du zodiaque est le suivant : Bélier (placé au Nord et marquant le début de l'année zodiacale), Taureau, Gémeaux (suivi du solstice d'été), Cancer, Lion, Vierge (suivi de l'équinoxe d'automne), Balance, Scorpion, Sagittaire (suivi du solstice d'hiver), Capricorne, Verseau, Poisson (suivi de l'équinoxe de printemps).

A l'issue du combat, le centaure confie aux PJs qu'un trésor réservé à des héros comme eux est caché « là » en montrant le bas de la cascade et envoie son médaillon se perdre dans la chute et disparaître dans les tourbillons.



¹¹ Equivalent d'un guerrier niveau 14

Il est impossible de s’approcher de la chute d’eau depuis son pied dans la mesure où les tourbillons sont trop forts et repoussent toute tentative d’accès. La seule possibilité est de plonger depuis le bassin supérieur de la cascade vers le pied de la chute afin de descendre dans le puits de mine dans lequel se déverse la cascade.

Au retour, il est possible de remonter (péniblement) en suivant le couloir taillé en spirale le long des parois du puits.

Le complexe est immense et a été creusé à plusieurs époques :

- Avant -7000 CV : Construction au fond d’un gouffre naturel d’un temple d’Aerdrie Faenya, vénérée par les elfes ailés (ou Avariels)
- De -4700 CV à -3000 CV : Exploration et exploitation de mines de mithril et de pierres précieuses (sous le nom d’Onthrilaenthor) par les nains de l’Ammarindar pour leurs alliés elfes de l’Eaerlann, en utilisant la force des vents que vénéraient les Avariels, jusqu’à l’épuisement des gisements
- Vers -2770 CV : Construction de la sépulture de plusieurs familles elfes de Sharrven, sous le nom de Nithrithvinae, et détournement de la rivière pour en noyer l’accès

Les PJs devront être attentifs à la durée de leur Respiration Aquatique s’ils utilisent les algues données par les nixies (même s’ils ne connaissent pas précisément cette durée) pour ne pas risquer de s’en retrouver dépourvu au fond d’un tunnel et de finir noyé.



1. Puits d’accès : Gouffre initial agrandi par l’effondrement progressif de plusieurs carrières, on y aperçoit les restes de plusieurs constructions elfiques (anciens postes de contrôle, dépôt de matériel...) et des traces d’occupation naine.

Un tunnel creusé en spirale dans la paroi du puits permet de descendre jusqu’au fond et permettait d’accéder aux différents carrières à pied sec.

Un ver aquatique géant¹², invoqué par les elfes de Sharrven pour les protéger, rôde dans le gouffre. Il y a 1 chance sur 6 tous les 10 rounds de présence qu’il sente les PJs et les attaque.

Le médaillon du centaure brille faiblement et semble flotter entre deux eaux, au fond du puits principal de la mine. Il est nécessaire de le prendre pour résoudre une énigme et permettre l’ouverture de la sépulture.

2. Poste de garde et tunnels : Des tunnels partent à intervalles réguliers vers d’autres gisements en direction de l’ouest. La plupart d’entre eux sont aujourd’hui effondrés sont l’action de l’eau mais il reste possible d’aller les explorer, au risque de provoquer un effondrement en cas de mouvement trop fort. Un poste de garde se tient à chaque entrée de tunnel et permettait de se prémunir contre l’arrivée de créatures agressives souterraines.

Un des postes de garde, manifestement plus important que les autres, servait également de quartier général des mineurs et une frise historique recensant les observations de nains de l’Ammarindar permet de comprendre comment le complexe a été construit selon les différentes époques. Il ne reste aucun meuble et quelques rares outils flottent entre deux eaux.

La frise permet de constater que les tunnels semblent avoir été autrefois traversés par un vent très puissant pouvant même servir de source d’énergie pour faire les travaux de mine, en particulier l’acheminement des chariots de minerai.

3. Tunnel vers l’Ombreterre : Le tunnel le plus bas de la mine est barré par de lourdes portes de bronze gravées de runes avertissant de nombreux dangers. Il s’agit d’un accès vers l’Ombreterre qui ne peut être ouvert que de la mine vers les souterrains. Il est doté d’un sas qui permet de remplir d’eau une salle intermédiaire et ainsi d’éviter de vider toute l’eau contenue dans la mine. Les portes ne sont pas piégées mais fermées à clé (jet de Crochetage DC 40 pour les ouvrir).

4. Sépulture de Nithrithvinae : L’entrée de la sépulture est cachée au fond d’une des nombreuses galeries de mines mais marquée par deux grandes statues ainsi que par le sceau de Sharrven (soit deux épées croisées) gravé dans le sol.

A. Entrée : Seul un porteur du médaillon du centaure peut passer entre les statues sans se faire frapper par ces dernières (golems d’émeraude de très grande taille¹³ + attaque augmentée par un pouvoir de Foudre Intense, avec effet doublé sous

¹² Cf. « Ver Pourpre » dans *Manuel des Monstres* page 185

¹³ Cf. *Manuel des Monstres de Faerun* page 53

l'eau). Il faut se passer le médaillon pour pouvoir tous entrer. Si quelqu'un essaye de passer sans porter le médaillon, les golems n'attaquent pas tout de suite mais utilisent leur pouvoir de Cercle de Téléportation au bas de marches pour téléporter le PJ en question au fond des mines, dans l'obscurité.

B. Tunnels : Ce sont d'anciens conduits de mine remplis de gravats et envahis par l'eau. Les PJs doivent avancer avec précaution dans la mesure où il existe un risque réel d'effondrement.

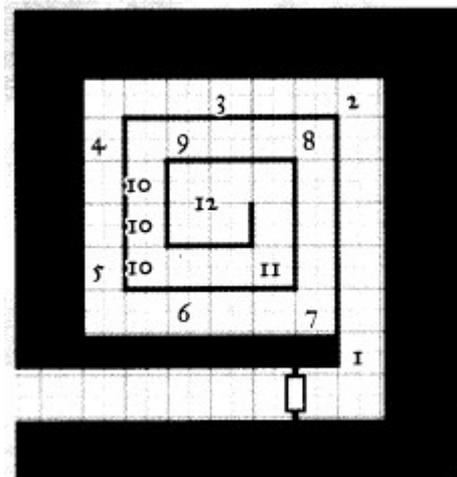
C. Tombeau des Cupides : Ce tunnel a été aménagé spécifiquement pour piéger d'éventuels aventuriers, réputés pour leur cupidité. Il consiste en une série de pièges magiques et mécaniques qui sont inoffensifs et visibles lors du premier passage mais qui se rechargent une fois arrivés au centre du dispositif. Les pièges successifs sont les suivants :

1. Lame pendulaire au plafond => +15 au toucher, dégâts 1d12+8/*3, Fouille DC 15, Désamorçage DC 27.
2. Cône de Froid => Jet de Réflexes DC 14, dégâts 8d6, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28.
3. Lame circulaire sur le côté => +20 au toucher, dégâts 2d4+8/*4, Fouille DC 21, Désamorçage DC 18.
4. Puits, dans lequel tombera un PJ qui ne nage pas et porteur d'une armure métallique, avec une trappe qui se referme derrière lui => Jet de Réflexes DC 20, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20.
5. Fracassement, destiné à briser les fioles portées par le PJ => Fouille DC 27, Désamorçage DC 27
6. Terreur, qui provoque la fuite du PJ touché aux travers des différents pièges => Jet de Volonté DC 13, Fouille DC 27, Désamorçage DC 28
7. Eclair, qui touche tous les PJs dans cette portion de couloir => Jet de Réflexes DC 14, dégâts 8d6, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28
8. Banissement, qui touche tous les PJs d'alignement mauvais dans un rayon de 10 mètres pendant 6 minutes => Jet de Volonté DC 13, Fouille DC 27, Désamorçage DC 27
9. Pointes sortant des deux murs opposés => +10 au toucher, dégâts 1d4+5 *8 pointes, Jet de Réflexes DC 20, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20
10. Lames circulaires sortant du sol sur la longueur du couloir, enduites de poison de Ver Pourpre => +10 au toucher, dégâts 1d4+4/19-20 + jet de Vigueur DC 24 pour 1d6/1d6 points de Force perdus, Fouille DC 20, Désamorçage DC 20
11. Malédiction, qui touche les PJs d'alignement mauvais, entraînant un malus de -4 à tous les jets jusqu'à une Délivrance => Jet de Volonté DC 14, Fouille DC 28, Désamorçage DC 28

12. Les PJs débouchent dans une petite pièce carrée au centre de laquelle se trouve un squelette penché sur un coffre (contenant 500 pièces de cuivre). Ouvrir le coffre déclenche un sort de Colonne de feu, qui vaporise l'eau autour des PJs (Réflexes DC 17, dégât 9d6, Fouille DC 30, Désamorçage DC 30). Déplacer le coffre ou en enlever un poids équivalent à plus de 50 pièces entraîne la remise en marche de l'ensemble des pièges (jet de Perception auditive DC 15 pour entendre les mécanismes) et éventuellement leur effet sur des PJs qui seraient restés en arrière. Les pièges se remettent en place entièrement en deux rounds ce qui laisse la possibilité à un PJ qui réagit immédiatement de sortir du couloir avant la remise en place totale.

Le voleur dont le squelette reste ici porte encore un Anneau d'Esquive totale et une Amulette d'Armure naturelle +4, ses autres possessions ayant été détruites par leur séjour dans l'eau.

Le fait de savoir où sont certains pièges donne un bonus de +4 aux jets de Fouille et de Désamorçage (mais seuls les pièges mécaniques sont visibles au premier passage).



D. Piège : Lorsqu'un PJ avance dans cette portion de couloir, il voit au loin une lumière qui semble s'enfuir plus loin dans le couloir, comme si quelqu'un s'enfuyait à la vue des PJs. Toute personne qui passe à proximité de la fosse déclenche le piège et le lancement d'un sort d'Abaissement des Eaux à la durée très limitée qui entraîne alors un PJ, qui serait en train de nager, au fond de cette fosse. La chute d'une quinzaine de mètres provoque 5d6 de dégâts mais un jet de Vigueur DC 18 est surtout nécessaire pour ne pas être assommé par la masse d'eau qui tombe sur le PJ juste après, risquant dans ce cas de le noyer. Le piège ne dure qu'un instant et un éclairneur qui en est victime pourrait ne pas être vu tomber par les autres membres du groupe.

E. Bulle d'air : Le tunnel d'accès aux caveaux de la sépulture est protégé par une Bulle d'Air permanente qui empêche l'eau d'envahir la sépulture.

F. Tunnel : Ce tunnel semble en bien meilleur état que les précédents et conduit jusqu'à une volée de marches taillées dans la pierre.

G. Gardien : Les PJs découvrent une sorte de puits au fond duquel se trouve une eau « électrique » de laquelle montent des éclairs qui frappent aléatoirement le plafond et ceux qui voudraient traverser la pièce. Au niveau du sol se trouve une grande toile d'araignée qui permet d'accéder aux différents conduits menant aux caveaux des douze principales familles de Sharrven.

Lorsque les PJs arrivent au bord de la toile, un éclair frappe la toile et apparaît un esprit gardien qui se matérialise sous la forme d'un duelliste¹⁴ en armure, armé d'une rapière de Foudre Intense. Il faut l'affronter pour pouvoir accéder aux sépultures. Le sol étant rebondissant, il faut donc démontrer à la fois sa capacité de combat mais aussi sa dextérité. La réussite ou l'échec à un jet d'Acrobatie DC 25 vient s'additionner ou se soustraire au jet d'attaque. Un échec à un jet d'Equilibre (DC 10 + dégâts reçus) met le PJ à terre, qui met alors un round à se relever, sous réserve de réussir un nouveau jet d'Equilibre DC 15. L'échec provoque la chute plusieurs dizaines de mètres plus bas, dans le bassin d'eau « électrique » (et subir 5d6 dégâts par round passé dans l'eau, sans jet de Réflexes possible).

H. Caveaux : Chaque tunnel mène à un caveau, un par famille. En cas de succès contre l'esprit gardien, les grilles se soulèvent et les PJs voient apparaître une créature à l'aspect étrange, manifestement elfique mais avec une dimension nécromantique. Il s'agit d'un elfe qui a accepté de se transformer en baelnorn¹⁵ (c'est-à-dire une liche elfique) pour empêcher leur profanation de ces tombeaux. Elle accueille les PJs sans agressivité particulière en leur disant ne pas avoir eue de visiteurs depuis bien longtemps et dit s'appeler Alarendi Soleil-Scintillant, archimage de Sharrven. Il confirmera les dires de Labsélian sur une possible corruption de la rivière, qu'il perçoit comme la perversion nécromantique d'une ancienne magie elfique. Il estime que la corruption ne peut être combattue que par magie et uniquement par un mage maîtrisant intimement le milieu aquatique.

Il pourra confirmer que les Avariels maîtrisaient mieux que quiconque la magie élémentaire, et notamment les vents, et qu'il n'est pas impossible que l'un d'entre eux ait participé à la création de l'Anneau de l'Hiver.

S'il est interrogé sur le sujet, il leur précise enfin doit se trouver en amont la sépulture d'un sage de l'empire elfe disparu de l'Aryvandaar, nommé Taantyh Vyshaan, mais il ne sait pas la localiser. Il sait simplement que ce sage était spécialiste de ce genre de questions et que son tombeau était recherché par un magicien du Néthérial nommé Neldarnoth qui cherchait justement à utiliser les forces élémentaires pour les contraindre dans un objet et ainsi en utiliser la puissance de manière contrôlée. Il ne peut malheureusement pas en dire plus, ayant juré de protéger cette sépulture bien avant la fabrication de l'Anneau de l'Hiver.



5. Chapelle d'Aerdrie Faenya : Les PJs débouchent sur une salle extrêmement haute de plafond, au fond de laquelle se trouve une grande porte de bois portant le symbole d'Aerdrie Faenya, encadrée par une fresque représentant un elfe ailé. Un jet de Connaissance Elfes DC 25 permet de se souvenir qu'il existait autrefois une race d'elfes ailés nommés Avariels, ou Aril-Tel'Quessir, race pratiquement complètement éteinte à la suite de ses combats contre les dragons il y a plusieurs millénaires. On raconte cependant que certains de ses membres ont survécu plus longtemps.

Les portes ne sont pas fermées à clé et permettent d'accéder à une chapelle décorée très simplement, avec pour l'essentiel une fresque au plafond représentant un elfe ailé surveillant des dragons en vol et une autre sur le mur du fond représentant Aerdrie Faenya. Cette chapelle servait à prier Aerdrie d'accorder la grâce aux guerriers avariels de se consacrer à la lutte contre les dragons et, pour se faire, d'être investi de la puissance des

¹⁴ S'inspirer de l'Horreur casquée, dans le Manuel des Monstres de Faerun page 60, avec une agilité renforcée

¹⁵ Cf. Manuel des Monstres de Faerun page 90

vents. Les vents venaient alors chercher l'elfe choisi par le puits et le soulevaient jusqu'à l'extérieur, signe de son acceptation au sein des combattants des dragons. Les PJs peuvent donc comprendre qu'il existait autrefois un lien fort entre les elfes et les vents mais que ce lien a disparu lors de l'enchaînement des vents dans l'Anneau de l'Hiver et ne s'est pas recréé depuis.

Dès leur arrivée dans la chapelle, elle aussi envahie par l'eau, les PJs distinguent une forme fantomatique qui semble tourner autour des PJs avant de tenter de les attaquer. Il s'agit du fantôme¹⁶ d'un ancien guerrier avarié qui n'avait pas été jugé digne de combattre les dragons et qui a préféré se suicider ici plutôt qu'affronter le regard de ses proches. Il est possible de communiquer avec lui par le biais d'un sort de Communication avec les Morts ou de Lien télépathique de Rary et ainsi de comprendre son histoire au lieu de le combattre. Il faut le convaincre que son échec n'était pas une sanction et qu'il mérite aujourd'hui de rejoindre le royaume d'Aerdrie, ce qu'il aura du mal à admettre. Il finira néanmoins par se ranger aux arguments des PJs, prendra alors soudainement un aspect de sérénité et s'engagera dans une grande lumière dans le Puits de l'éveil. Il aura auparavant eu l'occasion de confirmer aux PJs le lien entre les vents et les avariés.

6. Puits de l'éveil : Ce puits conduit de la chapelle jusqu'à l'extérieur, débouchant de manière très discrète dans les montagnes alentours. Les elfes restaient en prière en bas du puits jusqu'à ce qu'ils aient la force de voler de leurs ailes et de remonter.

Au retour des PJs, le centaure attend ces derniers autour d'un grand feu allumé devant sa maison, à proximité de la clairière. Il leur propose ainsi de passer la nuit à discuter autour du feu, avant de disparaître à l'aube en leur souhaitant bonne chance dans leurs futures aventures. C'est l'occasion de discuter des thèmes de la vitalité, de la force, du feu qui transforme et transcende (la masse du bois brut devient brasier ardent comme la pensée peut passer de lourde à légère), et qui peut aussi tout réduire en cendres s'il n'est pas contrôlé...



¹⁶ Cf. Manuel des Monstres page 214

A minuit, il effectue un rituel particulier en alimentant le feu successivement avec sept essences d'arbres sacrées (bouleau, hêtre, orme, pommier, châtaigner, chêne, sapin). Il rappelle également que le feu finit par s'éteindre tout comme les ténèbres finissent par reprendre le dessus sur la lumière, toute fin étant aussi un commencement.

Se méfier de l'eau qui brûle

Le lendemain, le sentier qui suivent les PJs long du du Cours de la Licorne les mène en bordure d'une nouvelle cascade et semble traverser la rivière. Un gué, constitué de dalles émergeant de l'eau, permet de la franchir sans se mouiller, alors que le climat est chaud et invite cependant à la baignade. Les PJs se sentent à l'aise, moins insouciantes mais connaissant mieux leurs forces et leurs faiblesses, leur conférant une certaine sérénité issue de l'expérience.

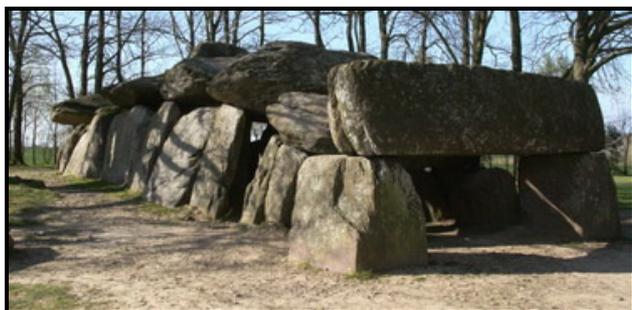


Alors que les PJs entament la traversée, un groupe de satyres émerge de la forêt sur l'autre rive et interpelle les PJs en les enjoignant à les rejoindre. Lorsque les PJs sont à mi-chemin, ils sortent des flûtes et commencent à jouer, tandis que l'eau s'enflamme et qu'apparaissent des runes sur les dalles. Un des satyres crie alors aux PJs « d'annoncer leur nom » pour le rejoindre.

Il faut que chaque PJ suive le tracé formé par les lettres de son nom en langage sylvestre jusqu'à l'autre rive. En cas d'erreur, la dalle utilisée se révèle trop fragile ou trop humide et le PJ tombe dans l'eau bouillante (5d6 de dégâts par round, avec un jet de Réflexes DC 20 pour remonter sur une autre dalle, avant d'être emporté au bout de 3 rounds par le courant et tomber dans la chute, en bas de laquelle l'eau reprend sa température normale). Il faut de plus être rapide dans la mesure où il faut avoir suivi ce tracé dans le délai de la musique jouée par les satyres, les dalles disparaissant au fur et à mesure des notes de la chanson¹⁷. Chaque PJ suit le tracé correspondant à son nom et chaque trajet est donc différent. Il est possible de tenir à deux sur une même dalle et il est possible de se déplacer en longueur, largeur ou diagonale en « sautant » un espace vide entre deux dalles mais pas plus loin (sauf utilisation de magie). Le suivi des PJs se fait round par round pour s'assurer qu'il n'y en a pas plus de deux par dalle.

Les pierres correspondant à la lettre « K » (qui devraient s'enfoncer lorsque l'on marche dessus) ne fonctionnent pas. Les PJs dont le nom comporte cette lettre doivent improviser en utilisant les lettres « C » ou « Q » pour d'obtenir le même résultat.

Après la traversée, les satyres s'excusent de cette farce (potentiellement mortelle) et les invitent à les rejoindre sur un dolmen, à l'ombre des arbres, afin de partager leur pain et leur vin. C'est l'occasion de remercier Sylvanus et les esprits de la forêt de les avoir réunis et de leur permettre de profiter de cette belle journée.



Tout ce qui paraît d'or...

Après cette discussion qui se prolonge jusqu'à tard dans la nuit, les PJs continuent leur voyage en direction des sources du Cours de la Licorne et finissent par entendre le grondement sourd d'une cascade alors que la végétation se fait plus clairsemée et le climat plus sec, même si les températures semblent plus fraîches avec l'altitude.

Ils découvrent ainsi après plusieurs heures de marche une petite clairière enserrée dans des

gorges, au centre d'une forêt de chênes parés de magnifiques couleurs d'automne, au milieu de laquelle se trouve un unique pommier porteur de pommes appétissantes. Un Taulas (pierre verticale surmontée d'une pierre horizontale, formant un « T ») est planté à proximité. Fatigués de leur effort, les PJs sont moins enthousiastes mais encore dynamiques. Ils font plus preuve de réflexion et moins de force brute ou d'agilité.



Alors que les PJs s'approchent du pommier, porteur de plusieurs fruits, une silhouette féminine semble s'extraire du tronc et une dryade leur fait soudainement face. Elle leur propose de mordre dans une pomme « de Savoir » et ainsi s'ouvrir les yeux et accéder à un savoir insoupçonné.

La pomme est empoisonnée par un venin similaire au Lotus Noir (jet de Vigueur DC 20 pour 3d6 points de constitution, deux fois), ce qui est conforme à ce que prétend la dryade, la mort constituant à ses yeux un moyen comme un autre d'accéder à un « savoir inaccessible au commun des mortels ».

Si les PJs refusent, elle les en félicite et leur fait remarquer que le Savoir ne vient que de soi et de la capacité de chacun à prendre du recul sur sa propre vie et à l'analyser, de faire la synthèse de toutes ses facettes, positives ou négatives.

Les PJs peuvent alors remarquer sous le soleil couchant la teinte métallique (cuivrée ou dorée) des feuilles des chênes qui les entourent et

¹⁷ Utiliser une chanson rapide, de type « Saltarello »

comprendre que doit se trouver ici le fameux arbre recherché par Amélior Amanitas.

Le fait de demander son emplacement et d'évoquer le fait d'en couper une branche pour en rapporter des feuilles provoquera la fureur de la dryade qui les insultera et maudira la cupidité des hommes, toujours prêt à piller les richesses de la Nature. Elle leur dira que cet arbre est le dernier témoignage d'une sorcière nymphe née d'un Sylvanien qui avait régné sur la Haute Forêt en compagnie de Turlang. Cette nymphe a donné sa vie pour protéger la forêt à la chute de l'Eaerlann.

Si les PJs insistent et recherchent le combat, la dryade appellera ses sœurs pour l'aider et, même en cas de succès, les PJs ne parviendront jamais à identifier l'arbre parmi les autres.

Si les PJs comprennent que cet arbre possède peut-être le sort qui pourrait soigner la corruption de la rivière et qu'ils l'expliquent à la dryade, celle-ci se calmera et leur dira qu'elle accepte de leur montrer l'arbre et de leur donner une feuille s'ils acceptent de prendre eux aussi le risque de se sacrifier.

La dryade lève alors les bras et conjure une tempête qui jette aux pieds des PJs un tapis de feuilles d'automne. Elle les prévient que parmi ces feuilles se cache le sort qu'ils recherchent mais également d'autres, mortels, et qu'ils doivent démontrer qu'ils sont prêts à avoir la même démarche que la nymphe magicienne.

Ramasser une feuille entraîne l'effet suivant :

- 1-3 : Feuille normale, pas d'effet
- 4-6 : Feuille enchantée, sort positif (Peau de Pierre, Dissimulation suprême ou Globe d'invulnérabilité renforcée)
- 7-9 : Feuille enchantée, sort négatif (Pétrification, Désintégration, Assassin imaginaire)
- 10 : Feuille enchantée, sort de Purification Suprême (qui permettra au chapitre suivant de contrer l'utilisation nécromantique du mythal)

Le sort (sauf celui de Purification suprême) se lance immédiatement sur celui qui ramasse la feuille. Les sorts dits « positifs » durent jusqu'au prochain combat et donc jusqu'à l'affrontement avec l'Arbre aux Âmes plaintives.

Si la majorité des membres du groupe accepte de prendre le risque de ramasser une feuille, la dryade sera favorablement impressionnée et acceptera de leur donner une petite branche portant trois feuilles d'or massif (gravées des sorts de Champ de Transformation d'énergie, Métamorphose de Pierre suprême et Retour d'Alamanther¹⁸).

Elle leur proposera également de prendre du repos auprès de la cascade et de déguster du saumon confit dans des baies. Elle discutera quelques instants avec eux avant de disparaître et évoquera le fait que cette fin de journée est propice à la réflexion sur soi et que l'air inspire une certaine sérénité...

Une mort si douce

C'est dans le calme et reposés que les PJs continuent à remonter dès le lendemain le sentier qui monte vers le Nord et qu'ils voient la végétation se transformer subtilement autour d'eux. Les feuillus laissent la place aux résineux, la mousse couvre les pierres et le froid se fait progressivement plus pressant. Ce changement influence les PJs qui se sentent nettement plus fatigués et moins enclins à continuer leur quête, conscients de la vanité et de l'inutilité de leurs actions. Tous les jets relatifs à une action de force ou d'agilité (combat, Réflexes...) sont réalisés avec un malus de -2.

Débouchant d'une forêt de sapins dense et sombre, les PJs découvrent, au pied d'une cascade gigantesque, une grande allée couverte, disparaissant à moitié sous la mousse et surmontée d'un saule pleureur gigantesque dont les racines occupent la majorité de l'espace de la cavité créée par l'allée couverte. Un jet de Connaissances (Nord) permet de reconnaître le Bois de Tristesse, réputé pour être un lieu permettant d'avoir des visions du passé (jet de Connaissances Nord DC 20), notamment des anciens empires elfiques.

Cet arbre est en réalité un « Arbre aux Âmes plaintives » qui étouffe les personnes dormant sous sa ramure et dont il capture les âmes.

Les PJs ont alors une profonde envie de dormir et de s'allonger au pied de cet arbre (jet de Vigueur DC 20) mais peuvent être réveillés s'ils sont giflés vigoureusement par leurs compagnons. Si ces derniers s'endorment, ils feront des cauchemars et seront étranglés pendant leur sommeil, leurs ossements rejoignant ceux de leurs prédécesseurs, cachés par la mousse (jet de Vigueur DC 18 pour être réveillés pendant l'étranglement et avoir une chance de résister). L'arbre en lui-même peut être combattu mais ne peut pas être détruit ou brûlé complètement, ses racines lui permettant de se régénérer en quelques jours. Les PJs comprendront donc rapidement qu'il vaut mieux éviter l'endroit plutôt que d'essayer d'en combattre l'arbre.

En cas d'affrontement, les branches de l'arbre s'agitent violemment et laissent apparaître les têtes des victimes précédentes, une douzaine à chaque fois au maximum, chacune d'entre elles conservant les pouvoirs magiques ou capacités spéciales dont elles disposaient, que l'Arbre utilise alors pour combattre ses adversaires. L'Arbre

¹⁸ Cf. « Magie de Faerûn » et « L'Ombreterre »

contient plusieurs centaines d'âmes et fait varier l'apparition des visages non pas en fonction des pouvoirs attendus pour plutôt en fonction de leur capacité à émouvoir ou horrifier ses adversaires.

Alors qu'il fait nuit noire, les PJs entendent le grincement d'une charrette et voit arriver, monté sur une charrette tirée par deux chevaux, l'un efflanqué et l'autre puissant, un homme maigre porteur d'un chapeau à larges bords qui masque son visage et dont les yeux sont creusés et luisants comme des flammes de bougie. Il porte une faux dont la lame est inversée et est tournée vers le haut, qui lui sert à trancher les vies qu'il doit emporter, emmenant les âmes dans sa charrette. Le grincement de la charrette provoque la Terreur (jet de Volonté DC 17 pour y échapper).

Les PJs l'entendent se plaindre de sa lampe qui s'éteint continuellement et qu'il doit rallumer régulièrement. Il se présente comme étant « l'Ankou » mais ne précise pas qu'il s'agit de l'avatar de la mort naturelle, de la vieillesse et de la maladie, mais non de la mort brutale.

Si les PJs acceptent de l'écouter, il leur explique qu'il est mécontent de l'existence de l'arbre, qui l'empêche de faire correctement son travail en lui volant les âmes des morts et en les empêchant de se réincarner. Il souhaite que les PJs l'aident à extraire un maximum d'âmes pour les mettre dans son chariot et leur explique comment combattre l'arbre.

La seule possibilité est de profiter d'un moment de combat contre l'arbre (cf. Sylvanien de taille gigantesque¹⁹) pour lancer un sort de Télépathie et ou de Langues pour contacter une des âmes. Il faut alors couper la branche à laquelle est suspendue la tête de la victime contactée et la replacer sur les restes de son corps, recouvert de mousse au pied de l'arbre, sachant qu'un passage dans le Plan Ethéré permet de repérer plus facilement l'emplacement des restes en question, dans la mesure où le corps apparaît alors nettement, sans végétation particulière.

Si la personne est connue, il est possible de l'appeler par son nom (si non, la personne contactée est déterminée aléatoirement) et ainsi d'apprendre différentes informations. Les âmes emprisonnées les plus remarquables sont les suivantes : Konnyar V, roi d'Ammarindar, Neldarnoth, un réfugié du Néthéril devenu archimage à Ascalhorn, Taanyth Vyshaan, sage du clan elfe de l'Aryvandaar, Usunaar Neidre, un chevalier-dragon elfe, ou Valdyr Marteau-de-Bataille, maître de clan et forgerûne du Delzoun. Chacun d'entre eux possède des secrets mais il ne sera pas simple de les faire parler... Interrogés sur le sujet de l'Anneau de l'Hiver, Taanyth pourra confirmer qu'il maîtrise la magie élémentaire et

pourra aborder la question de la ré-intégration des Vents dans l'anneau, tandis que Neldarnoth dira que sa mort l'a empêché de participer à la création de l'anneau mais qu'un de ses anciens compagnons, Ecamane Purargent (dont les PJs pourront voir le tombeau à Lunargent), a sans doute mené à bout leurs recherches malgré tout.

A l'issue du combat, pour les remercier et avant de partir, l'Ankou prévient les PJs que leur Destin est encore lointain et qu'il n'est pas prévu qu'ils se revoient de sitôt, même si personne ne peut l'exclure...

C'est aussi l'occasion de discuter sur le thème de la mort et de son nécessaire acceptation (acceptation que tout ce qui naît doit un jour mourir et que toute l'orientation de la vie dépend de la conception que l'on se fait de la mort), impliquant l'obligation pour chacun de faire au préalable le point sur soi-même et de se débarrasser de scories personnelles. C'est enfin l'occasion de découvrir qu'il existe des points de jonction entre le monde des vivants et de celui des morts, matérialisé par l'Ankou.

L'Ankou les invite ensuite à continuer leur route, jusqu'en haut de la falaise, là d'où tombe la chute d'eau.



¹⁹ Cf. Chapitre 2 de Mintiper sur le site wizards.com pour les caractéristiques précises de l'arbre ou Manuel des Montres page 168

Fin d'un cycle

Alors que le climat se fait désormais glacial et que la neige tapisse le sol, les PJs parviennent péniblement au sommet de la chute, après avoir suivi un chemin à peine tracé dans la rocaïlle. Même s'ils ne sont pas blessés, les PJs sont à bout de forces. Une grande lassitude les étreint et il est difficile de trouver le courage d'avancer. Certains peuvent préférer s'asseoir et profiter des derniers moments du jour, d'autres peuvent avancer coûte que coûte.

Les PJs arrivent au sommet au même instant qu'un très grand spécimen d'ours, manifestement mourant, qui traverse lentement le bois de sapins en direction de la falaise. Il pousse avec son museau une pierre en direction d'un cairn (soit un gros amoncellement de pierres pouvant servir de tumulus funéraire ou de balise) et avance jusqu'à basculer de la falaise et disparaître dans l'écume de la cascade.



La cascade semble elle-même vivante et un observateur attentif discernera des visages dans l'eau, changeant rapidement de forme mais rappelant des figures féminines, drapées dans des habits de soie de différents tons de vert, avec des cheveux verdâtres, mêlés d'herbes aquatiques et d'algues, qui semblent vouloir s'adresser aux PJs et les supplier de les rejoindre (jet de Volonté DC 18 pour ne pas se jeter spontanément du haut de la falaise). Il s'agit de nymphes qui cherchent à attirer les voyageurs et à les noyer...

Les PJs peuvent également voir en bas de la cascade la minuscule silhouette de l'Ankou et de sa charrette, qui semble attendre quelque chose.

Chaque PJ, pris individuellement, revoit alors une tragédie personnelle qui l'a touché (perte d'un être cher, échec d'une mission...) qui le plonge dans la tristesse et que le fait douter du sens de la Vie et de la pertinence de la poursuivre.

Magiquement charmés ou non, les PJs doivent conclure le cycle qu'ils ont entamé avec ces épreuves le long du Cours de la Licorne et ainsi

ajouter à leur tout une pierre au cairn puis se jeter du haut de la cascade. Le saut de plus de 100 mètres de haut paraît obligatoirement mortel. Il faut comprendre qu'il s'agit de la fin du cycle et qu'il faut mourir pour ensuite renaître. Le PJ la véritable sensation de mourir et doit faire le choix conscient de revenir à la vie (mais peut également choisir de mourir et de renaître sous une autre forme). C'est, quoi qu'il arrive, une expérience traumatisante.

L'impact est précédé de longues secondes de chute libre au cours de laquelle chaque PJ a la vision d'une scène de son passé, au cours de laquelle il a agi d'une certaine façon alors qu'une autre plus positive aurait été possible, entraînant le doute sur le bien-fondé de sa vie passée, mais aussi une réflexion sur le sens de la Vie et sur la nécessité de ne pas regarder en arrière. L'impact provoque la perte de connaissance de chaque PJ et un grand trou noir²⁰.

Quelque soit leur compréhension de la situation (et donc s'ils ont compris ou non que les épreuves symbolisent les étapes d'une vie et que la mort est un passage nécessaire), les PJs reprennent conscience dans un endroit inconnu, où l'unique couleur semble être le gris. Ils sont entourés des âmes des personnes venant juste de mourir et dans l'attente de rejoindre le plan de leur divinité. Il s'agit d'une enclave du Plan de la Fugue nommée la Cité du Jugement, cité dont les PJs voient les contours au loin et distinguent l'Aiguille de Cristal, le palais du dieu Kelemvor.

Chaque PJ voit donc apparaître un avatar de son dieu qui va l'interroger sur les motifs de sa présence et qui tenter de voir si le PJ a compris le cycle des épreuves. Si ce n'est pas le cas, l'avatar emmène le PJ dans le royaume de son dieu mais si non, l'avatar lui annonce que son temps n'est normalement pas venu mais néanmoins que, s'il le souhaite, il peut décider de terminer ainsi sa vie sur le Plan Matériel et rejoindre le domaine des dieux.

Un éventuel PJ athée sera incorporé sans discussion dans le mur d'enceinte de la Cité du Jugement et condamné à y rester emprisonné jusqu'à être entièrement dissous dans le mur.

Le PJ peut alors soit décider de répondre favorablement à cette proposition, soit de poursuivre sa vie comme s'il avait survécu à la chute, soit encore poursuivre sa vie en se réincarnant un autre être du monde animal (mais dans ce cas, en perdant toute connaissance acquise jusque là).

Les PJs qui ont décidé de continuer leur quête se voient offrir de boire une gorgée de l'Elixir de l'Oubli par leur interlocuteur, afin qu'ils ne gardent

²⁰ Chaque joueur se prononce individuellement et en secret sur sa compréhension de la situation

pas de souvenir de ce moment, réservé uniquement normalement aux mourants.

Eternel recommencement

Les PJs reprennent ensuite conscience dans une sorte de magnifique cathédrale végétale, nommée Clairière de la Vie, en bordure d'une falaise d'où jaillit la source du Cours de la Licorne, quelques kilomètres en amont de la cascade qu'ils viennent de défier. C'est un lieu sacré pour les disciples d'Eldath, Lurue, Mailikki ou Sylvanus... Au fond de la cathédrale se trouve une grande vasque qui alimentée par une eau normalement très pure, venant d'un tunnel sombre en direction des Monts Etoilés. Cette eau s'écoule ensuite vers le Sud en un petit filet, qui constitue néanmoins la source du Cours de la Licorne...

Ils y retrouvent les druides des Sentinelles de Sevreld qui les félicitent de leur comportement tout au long des épreuves et d'avoir su percevoir au-delà de ces dernières le cycle immuable de la Nature, sur lequel l'homme doit se révéler impuissant. Ils espèrent que ce constat leur permettra de prendre conscience de la portée de leurs actions futures et qu'ils pourront reconsidérer certaines de leurs actions passées. Réussir ces épreuves montre que les PJs sont capables de comprendre la véritable portée de l'anneau (à savoir faire triompher l'hiver sur tous les autres moments et ainsi mettre en péril le cycle naturel, même si cela n'est pas dit à ce moment). Les druides leur expliqueront à ce propos la symbolique de ces épreuves et leur expliqueront que le mot « année » possède la même racine que le mot « anneau ». Il suggère ainsi le retour cyclique des saisons et des mois, sachant que l'année est symbolisée par le cercle.

Les druides leur font également constater que la source du Cours de la Licorne semble effectivement faiblement corrompue sans que l'on identifie réellement les raisons de la corruption, sachant qu'il n'y a pas ici de traces de magie elfique. Tout engagement à la purifier de cette corruption sera évidemment accueilli extrêmement favorablement par les druides. Ces derniers leur confirment ce qu'ils soupçonnent peut-être déjà, à savoir que les pouvoirs de l'Anneau proviennent des vents glacés qui agitent les Monts Etoilés. Ces vents étaient autrefois libres et ont été emprisonnés dans l'Anneau de l'Hiver. L'utilisation de leur puissance les a progressivement libérés et ils ont repris ici leur place naturelle. Il faudra donc soit les contraindre soit les convaincre d'être à nouveau emprisonnés dans cette relique. Même si les druides ne sont pas favorables à ce point, ils ne s'y opposent pas et invitent les PJs à se préparer du mieux possible à l'épreuve qui les attend dans les montagnes.

Ils les soumettent donc à un nouveau rituel de Sylvanus, qui requiert l'utilisation de glands réduits en poudre, mélangés à du gui fraîchement cueilli et à de l'eau de source, pour en faire une pommade que le fidèle s'applique sur le corps avant d'entrer en prière près d'un arbre pour une nuit entière.

Ils leur confient une petite flasque de Nectar de Rosée du matin (contenant 10 doses) permettant d'entrer en contact avec les êtres de la Féérie.

Au matin, les Sentinelles de Sevreld donnent aux PJs de chaudes couvertures et de la nourriture séchée en quantité suffisante pour tenir deux semaines dans le froid. Ils leur annoncent qu'ils vont « voyager au travers des pierres » jusqu'à un lieu nommé « Pierre dressée », d'où ils pourront entrer en contact avec les vents glacés des Monts Etoilés. La Première des Sentinelles leur demande donc de se prendre par la main et de former une file ininterrompue, lui-même ouvrant la marche. Il avertit les PJs de ne jamais lâcher la main des personnes devant et derrière eux sous peine de se perdre et de se retrouver, au mieux, à des centaines ou des milliers de lieues d'ici. Il se dirige ensuite vers une portion ordinaire de la falaise, y murmure quelques mots tout en réduisant en poudre une petite pierre puis semble rentrer dans la pierre comme si elle n'existait pas et y entraîne à sa suite tous les PJs.

Un jet de Connaissance de la Magie ou des Mystères DC 20 permet de reconnaître l'utilisation du « Parcours des Brumes »²¹, série de portes magiques créées par des gnomes réfugiés du Néthérial pour voyager plus vite dans les Royaumes, en passant par le Plan Ethéré. L'utilisation de chaque porte (ou nexus) nécessite de connaître son emplacement et de posséder un objet précis (gemme...). Ce parcours permet de rejoindre la Pierre Dressée sans avoir à en connaître l'emplacement précis. Un connaisseur des portes pourrait ainsi se rendre aux quatre coins des Royaumes mais également dans les plus grandes villes du Nord, en plus des principales implantations de gnomes.

Nul ne sait quel laps de temps s'écoule entre le début et la fin de ce voyage mais les PJs reprennent ensuite conscience dans une grande clairière entourée de bois sombres, surplombée par les Monts Etoilés et balayée par des vents qui leur glacent les os. A proximité immédiate se trouve un vaste cercle de pierre à moitié en ruines et complètement sous la neige, au milieu duquel se trouve ce qui doit être la fameuse « Pierre dressée »...

C'est alors que les PJs prennent conscience que le temps ne s'est pas écoulé de la même façon dans le monde que pendant leurs épreuves, en raison du lien particulier du Cours de la Licorne avec la Féérie, et que deux mois sont donc passés, les

²¹ Cf. Chapitre 3 de Mintiper sur le site wizards.com pour une description précise du Parcours

“ Le Sceau des Sept Sœurs ” – Chapitre 5 : La Voie des Druides

projetant ainsi dans la deuxième quinzaine du mois de Noctur, soit au plus froid de l’hiver, alors qu’ils vont s’engager dans les montagnes...



La légende de l’Orfeu

Il était une fois un grand ver teinté d’or qui vivait dans une immense forêt, où les arbres semblaient toucher le ciel. A l’instar de ces vénérables géants, le ver avait vu le passage des saisons et restait jusque là insensible au temps qui passe. Par son roi, il avait été chargé de prémunir ce territoire du mal, de rendre la justice et de faire preuve de miséricorde à l’égard de tous ceux qui habitaient sous les frondaisons, et jamais il n’avait failli à son engagement.

Dans les premières années, le ver teinté d’or avait lutté contre toutes sortes de périls qui menaçaient les habitants de son domaine, qu’il s’agisse de hordes d’orques déchaînées ou de feux de forêt déclenchés par des paysans avides d’espace. Pourtant, malgré ses efforts, de nombreuses espèces déclinaient et étaient victimes de la maladie ou de la faim, affaiblissant la fragile toile de la vie qui animait la forêt.

Vint finalement un jour d’été, brûlant et sec comme l’Anauroch, où des éclairs de foudre lancés par une puissante tempête mirent le feu à de vastes étendues de forêt. Au même moment apparut une horde assoiffée de sang et prise d’une frénésie de massacres. Comme à son habitude, le dragon mit toute son énergie à combattre les flammes et à détruire les assaillants, mais en vain. Le jour se leva sur un spectacle de désolation, des territoires entiers ravagés par le brasier, les animaux, les insectes, les oiseaux et les êtres subissant le même sort, les plus rapides ne parvenant qu’à se jeter dans la fureur des orques. Epuisé par ses efforts et désorienté par ses échecs, le gardien de la forêt tomba dans un profond sommeil au plus profond de son antre, pour une décennie entière de cauchemars et de tourments.

Lorsqu’il en émergea, il constata qu’une nouvelle forêt était née des cendres de la précédente. Un ouragan de vitalité végétale avait balayé les espaces dévastés et de nouveau les animaux, les oiseaux et les insectes égayaient les frondaisons, plus forts et plus nombreux qu’avant. Même les plus faibles d’entre eux semblaient avoir puisé dans les ressources du sol une vigueur nouvelle et étaient devenus moins sensibles au toucher de la Maîtresse de la Maladie. Surpris de constater ces changements et cette renaissance en un temps si court, le dragon entreprit de trouver l’être ou les êtres qui avaient pu accomplir ce miracle, afin de se mettre à leur service.

Pendant de nombreuses années, le grand ver parcourut la forêt en vain, avant de surprendre un homme vêtu de vert mettant le feu à un arbre tombé dans une ancienne parcelle de forêt. Se précipitant pour étouffer l’incendie, le dragon rugit en direction de son auteur : « De quel droit venez-vous détruire ces bois sacrés et prendre la vie de ceux qui habitent sous ses branches ? ». Nullement intimidé, l’autre lui répondit par une autre question : « Et de quel droit étouffez-vous cette vie nouvelle et laissez-vous la maladie et la pourriture ravager celle-ci ? »

Pendant une lunaison entière, les deux adversaires entretenirent une joute verbale endiablée, chacun rivalisant d’arguments et chacun demeurant ferme sur sa position, jusqu’à ce que le grand ver ne finisse par rendre les armes et accepte de servir cet homme pour la durée de la vie d’un chêne, afin de comparer le résultat de son action avec celui de son action précédente. Surmontant ses plus profondes réticences et malgré son trouble, le dragon teinté d’or suivit les commandements de son compagnon, abattant les membres les plus faibles et les plus vieux des troupes, allumant des feux en divers endroits et laissant toutes sortes de prédateurs hanter librement cette forêt qu’il chérissait, y laissant même circuler des orques...

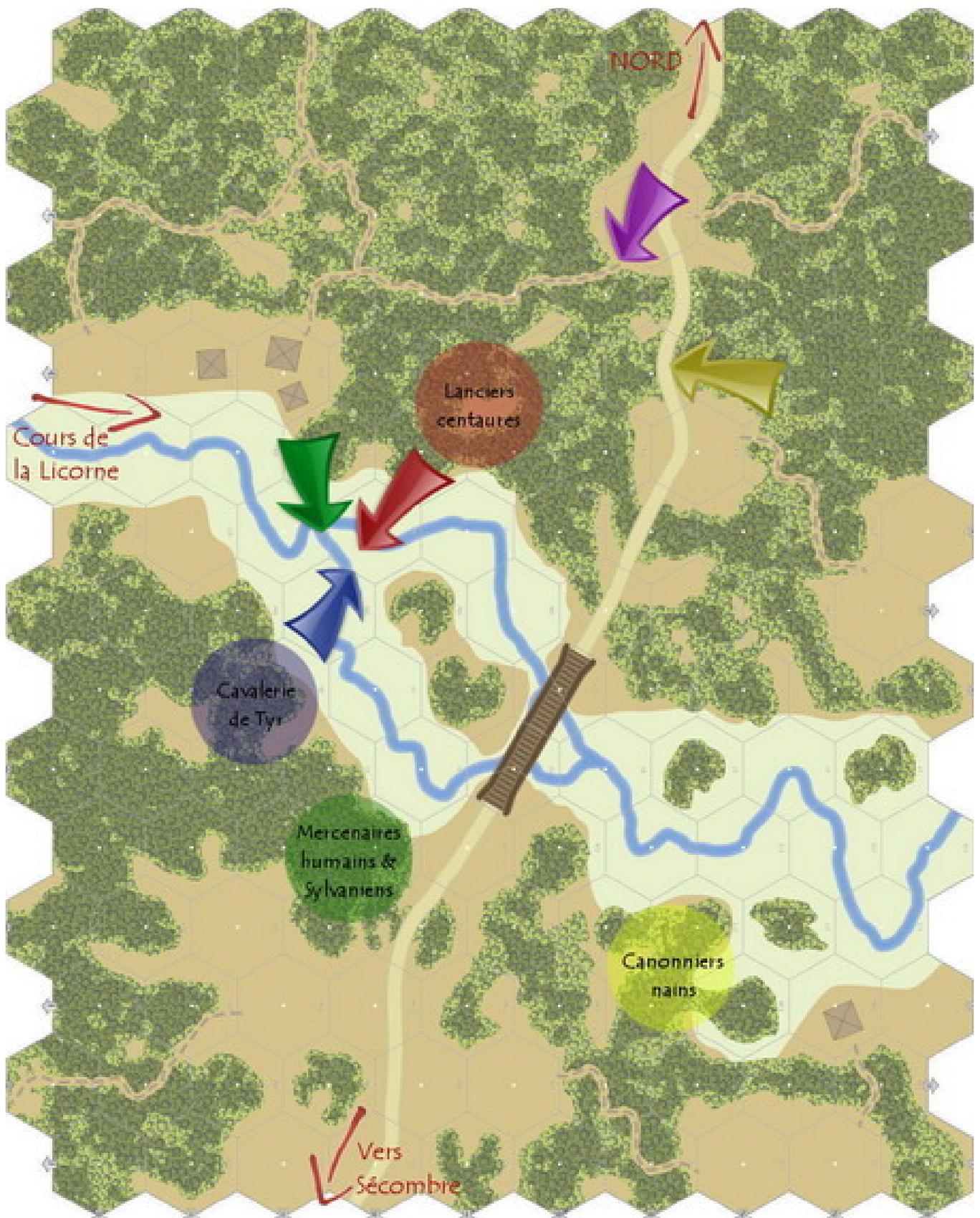
Lorsque le chêne planté lors de leur argutie vint à mourir, après plus de deux siècles, l’homme demanda au dragon de le rejoindre et l’enjoignit de contempler la forêt qui s’étendait devant eux. Au grand étonnement de ce dernier, la forêt était resplendissante, baignée de vie comme jamais, et les malheurs qui touchaient auparavant ses habitants avaient largement disparu. Convaincu, le dragon teinté d’or eut alors ces mots :

« Cachée comme un dragon son trésor,
La forêt ne voit que son ultime affliction.
Baignée de Vie aux plus hautes frondaisons,
Forgée par le feu devient d’or »

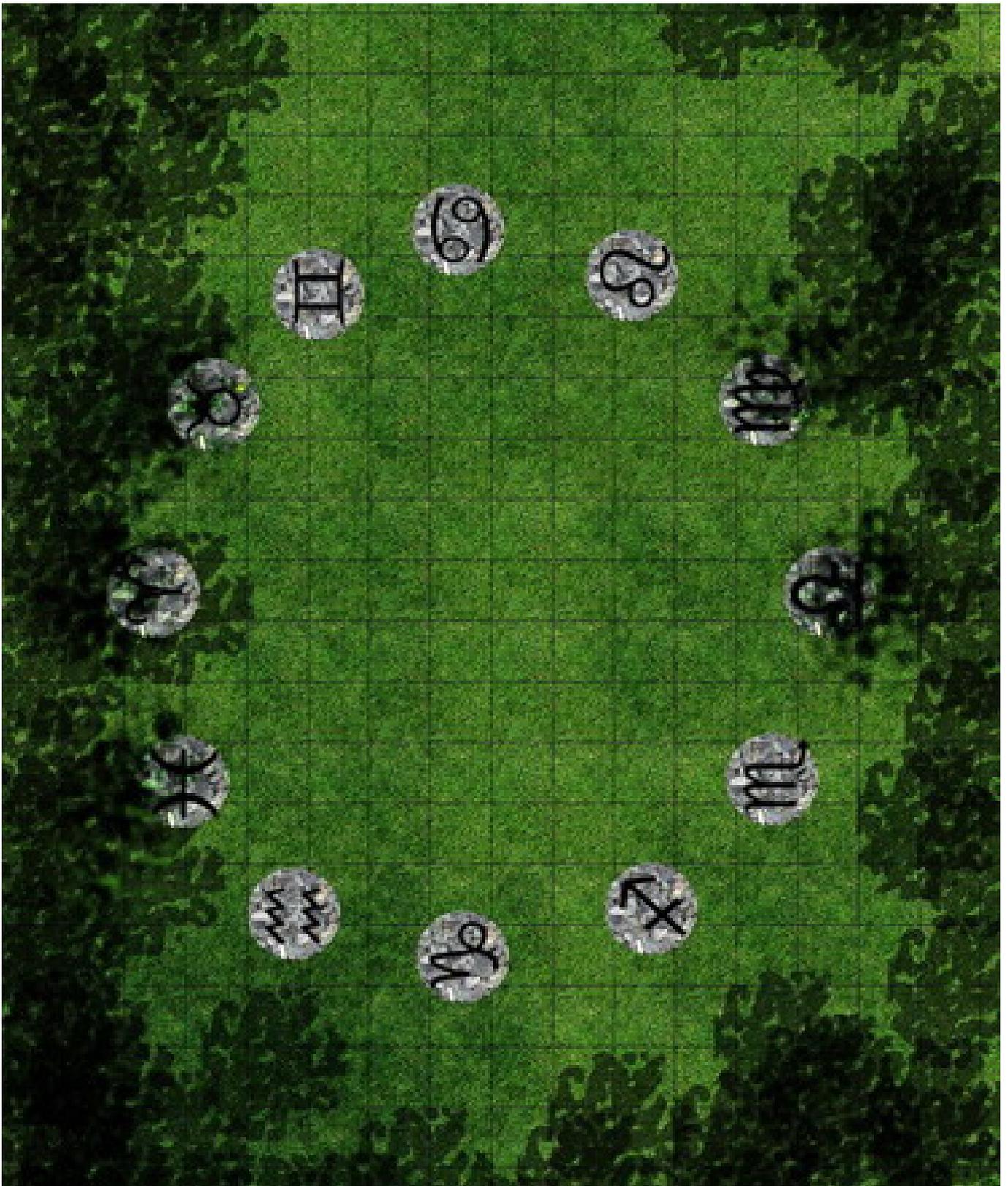
Depuis ce jour, le ver connu sous le nom d’Orfeu prit la décision de n’être que la main de la Nature, acceptant de regarder au-delà de l’instant présent et agissant avec justice et miséricorde. En vérité, cette forêt qu’il chérissait tant, aujourd’hui est devenue son bien le plus précieux...

Parabole de « La légende de l’Orfeu », attribuée à Mintiper Lunargent, année de la Lune Tombante (1344 CV)

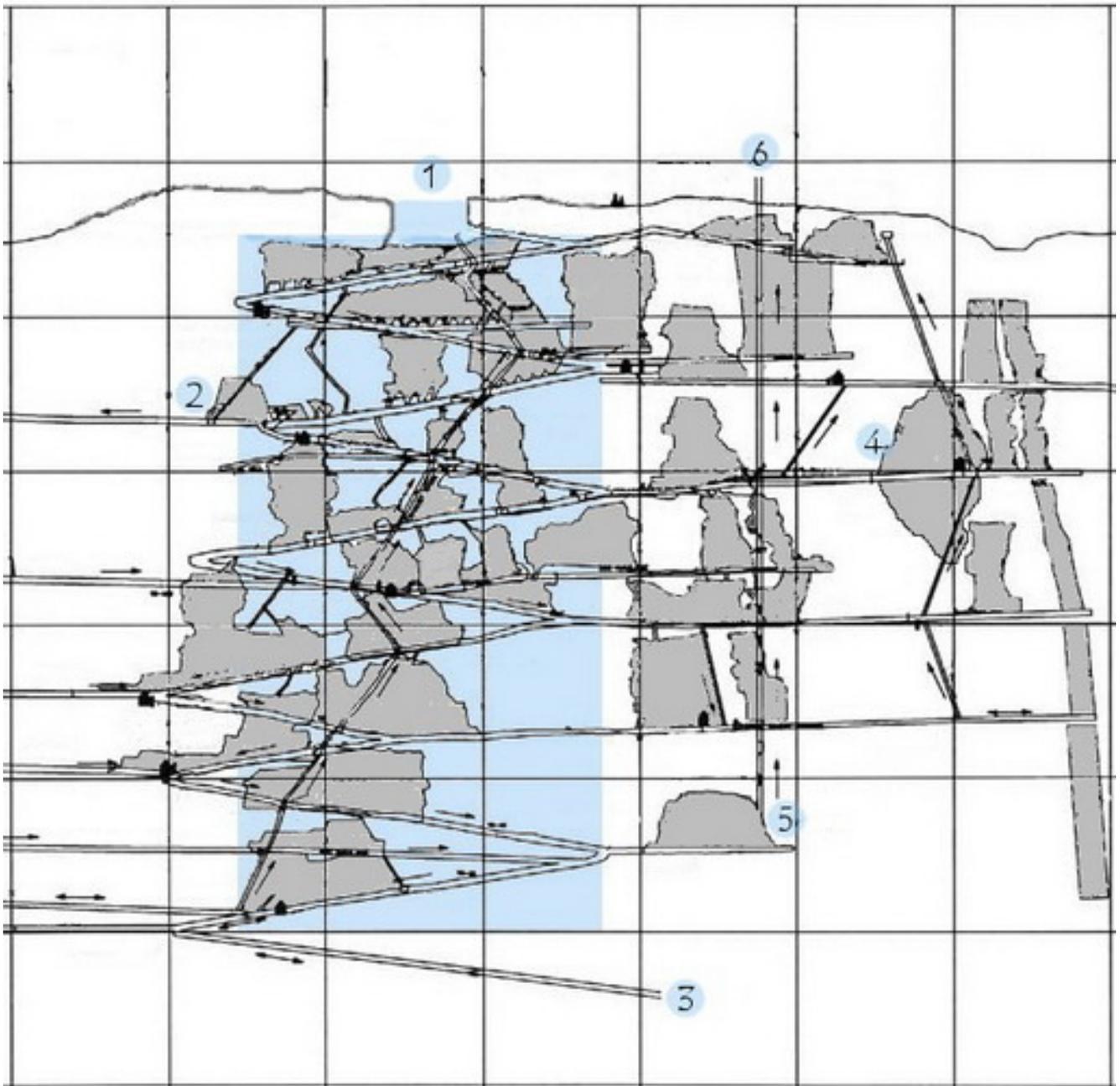
Bataille de l'Athalantar



Terrain de joute du centaure



Mines d'Onthriquenthor



Sépulture de Nithrithvinae

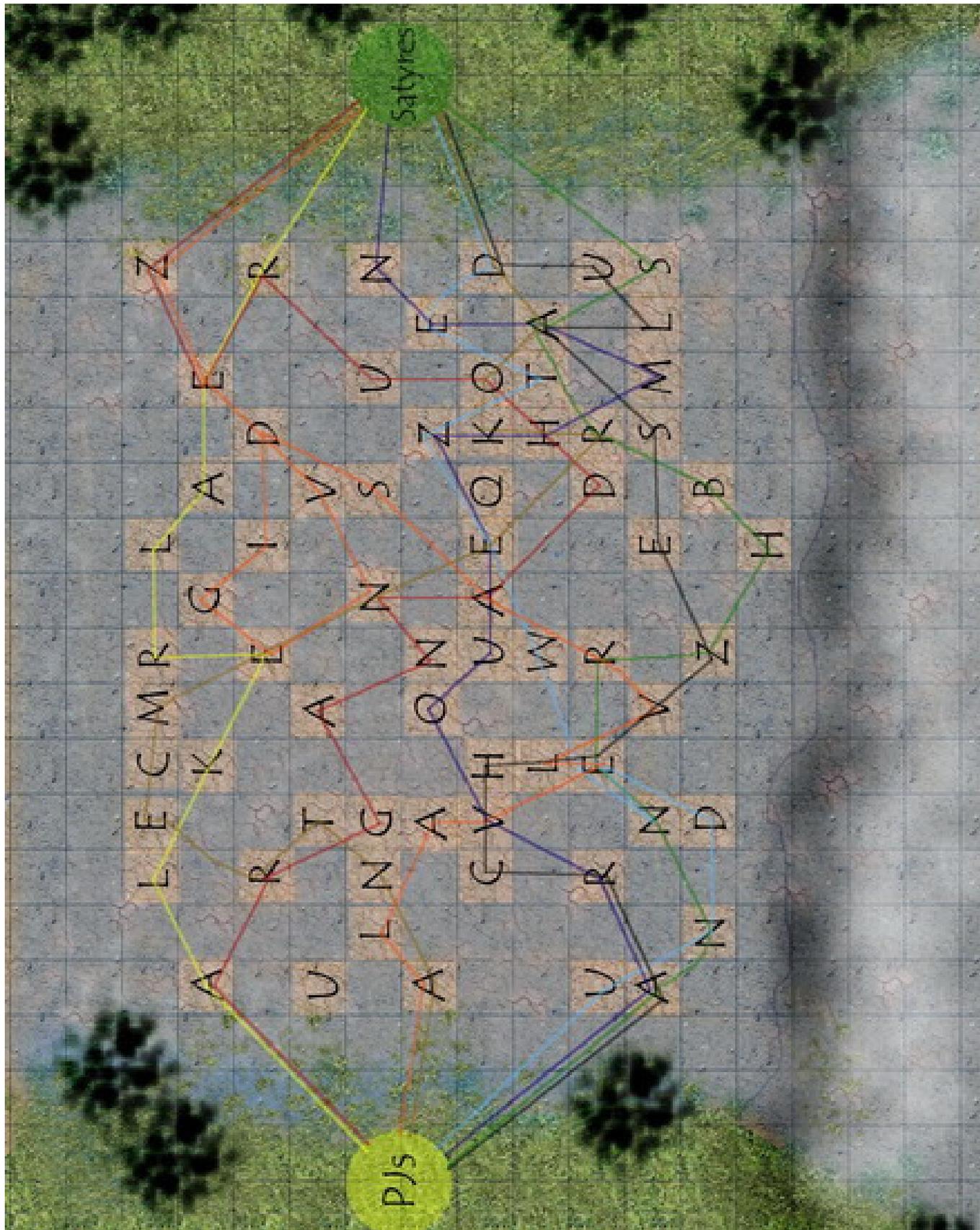


Fresques des avariels



Echiquier du Satyre

L'échiquier doit être personnalisé en fonction des noms en sylvestre des PJs.



PNJs « La Voie des Druides »

	<p>JOHAN LE GRIS</p>	<p>Marchand zhentil</p>		<p>JEAN BRASDACIER</p>			<p>SPARHAWK</p>	
<p>Expert 5</p>			<p>Guerrier niveau 17 Incarnation de Tempus pendant le Temps des Troubles, est devenu Roi de l'Athalantar et représentant militaire du culte</p>			<p>Ex-paladin de Tyr niveau 15 devenu simple guerrier et reconverti dans la brasserie. N'a pas perdu ses talents de combattants et protège désormais l'Athalantar tout en restant fidèle à Tyr</p>		
	<p>IZAI THUNNVANGAN</p>	<p>Ménesrelle, spécialiste de la Haute Forêt</p>		<p>AMELIOR AMANITAS</p>	<p>Alchimiste de Sécembre</p>		<p>ALAM</p>	<p>Druide, Première des Sentinelles de Seveld</p>
<p>Rôdeur 9 / Barde 2</p>			<p>Magicien 21</p>			<p>Druide 18</p>		
	<p>LABSELIAN ILLIANERL</p>	<p>Exalté d'Eldath, plus haut représentant du culte et membre du Conseil Sylvestre</p>		<p>VAEROS</p>	<p>Dragon d'or très vieux, compagnon de Labselian</p>		<p>ANKOU</p>	<p>Avatar de la mort naturelle, passeur des âmes</p>
<p>Prêtre d'Eldath 19</p>						<p>Guerrier niveau 20, immortel</p>		

Johan Le Gris, Marchand zhentil	
Carac.	male human Exp5; CR 5; HD 5d6+5; hp 28; Init +1; Spd 30 ft; AC 18, touch 12, flat-footed 17 (+1 Dex,+1 nat,+4 armor,+1 armor enh.,+1 defl.); BAB +3; Melee light flail +4 (1d8+3) and light mace +0 two-handed (1d6+2), or light flail +6 (1d8+3), or light mace +6 light (1d6+3); Ranged heavy crossbow +6 (1d10+2/19-20); AL N; SV Fort +2, Ref +4, Will +6; Str 14(+2), Dex 13(+1), Con 13(+1), Int 18(+4), Wis 14(+2), Cha 16(+3).
Comp. & Dons	HIDE+10, SPOT+8(6), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+0, balance+0, bluff+10(7), climb+4(3), craft(trapmaker)+11(7), diplomacy+13(8), disable device+5(1), escape artist+1(1), innuendo+6(4), intimidate+13(8), jump+1, knowledge(planes)+12(8), open lock+4(3), ride+2(1), use rope+3(2); lightning reflexes, martial weapon proficiency(light flail), two-weapon fighting
Equip.	+1 heavy crossbow, +1 light mace, 15 +1 bolt(s), +1 light flail, +1 adamantine chain shirt (`shadow), Candle of Truth, `Amulet of Natural Armor (+1), `Ring - Protection +1, Potion of Fire Breath, 29 gp.

Jean Brasdacier	
Carac.	male human Ftr17; CR 17; HD 17d10+17; hp 114; Init +2; Spd 20 ft; AC 37/33, touch 16, flat-footed 35/31 (+2 Dex,+5 nat,+8 armor,+4 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+4 defl.); BAB +17; Melee scimitar +28/+23/+18/+13 (1d6+11/18-20), or handaxe +28/+23/+18/+13 light (1d6+11+1d6 cold/x3); Ranged composite longbow +28/+23/+18/+13 (1d8+14+1d6 fire/x3/2d10 fire); AL LN; SV Fort +11, Ref +7, Will +7; Str 26(+8), Dex 14(+2), Con 12(+1), Int 11(+0), Wis 11(+0), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	HIDE+1(1), SPOT+0, LISTEN+0, MOVE SILENTLY+0, alchemy+1(1), balance+1(1), bluff+4(1), climb+7(1), craft(bowmaker)+2(2), diplomacy+4(1), escape artist+0, handle animal+13(10), innuendo+2(2), intimidate+4(1), jump+11(5), pick pocket+5(5), ride+13(9), swim+15(7); blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, far shot, improved bull rush, improved unarmed strike, iron will, leadership, point blank shot, power attack, precise shot, quick draw, run, sunder, weapon focus(composite longbow).
Equip.	+3 mighty composite longbow (+4 str) (`flaming burst), +3 handaxe (`frost), 11 +5 arrow(s) (brilliant energy), +3 scimitar (vorpal), +4 mithral full plate (ghost touch), +2 mithral large shield (spell resistance (19)), `Amulet of Natural Armor (+5), `Gauntlets of Strength +6, `Ring - Protection +4, Potion of Protection From Elements (cold), Potion of Vision, Alchemist's Fire, 96 gp.

Sparhawk Eperon-de-Wyvern	
Carac.	male human Ftr13; CR 13; HD 13d10+29; hp 111; Init +2; Spd 20 ft; AC 31/28, touch 14, flat-footed 29/26 (+2 Dex,+2 nat,+8 armor,+4 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+2 defl.); BAB +13; Melee orc double axe +21/+16/+11 (1d8+9/x3) and +21/+16 two-handed (1d8+5/x3), or orc double axe +23/+18/+13 two-handed (1d8+12/x3), or short sword +22/+17/+12 light (1d6+8+2d6 lawful/19-20); Ranged throwing axe +17/+12/+7 (1d6+9); AL NG; SV Fort +10, Ref +8, Will +5; Str 24(+7), Dex 15(+2), Con 15(+2), Int 12(+1), Wis 13(+1), Cha 11(+0).
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+2(1), LISTEN+1, MOVE SILENTLY+1(2), appraise+2(1), balance-1, climb+4, concentration+5(3), craft(leatherworker)+17(16), escape artist+1(2), innuendo+5(4), jump+10(6), knowledge(planes)+2(1), perform+3(3), ride+8(6), swim+8(1); ambidexterity, blind-fight, dodge, exotic weapon(orc double axe), improved two-weapon fight, leadership, lightning reflexes, mounted combat, power attack, toughness, two-weapon fighting, weapon focus(orc double axe), weapon focus(short sword). Skill Extras: +2 on ride checks to say in saddle.
Equip.	+2 throwing axe (returning), +1 short sword (`lawful), +2 orc double axe (ghost touch), +4 mithral full plate, +1 large steel shield (arrow deflection), Ring - Minor Elemental Resistance, `Amulet of Natural Armor (+2), `Gauntlets of Strength +4, `Ring - Protection +2, Potion of Jump, Potion of Levitate, Potion of Spider Climb, Potion of Truth, Potion of Vision, Antitoxin (vial), Tanglefoot Bag, 11 gp.

Izai Thunnvangan	
Carac.	female gray elf Rgr9/Brd2; CR 11; HD 2d6+9d10-33; hp 45; Init +2; Spd 3 ft; AC 28/24, touch 14, flat-footed 26/22 (+2 Dex,+2 nat,+5 armor,+3 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+2 defl.); BAB +10; Melee scimitar +14/+9 (1d6+6/18-20) and punching dagger +13 two-handed (1d4+3/x3), or scimitar +16/+11 (1d6+6/18-20), or punching dagger +15/+10 light (1d4+5/x3); Ranged composite shortbow +15/+10 (1d6+5/x3) (from arrow(s): +1d6 fire); SQ +2 save vs. enchantment, bardic knowledge, bardic music, favored enemy (2), find hidden portals, low-light vision, sleep immunity; AL NG; SV Fort +3, Ref +8, Will +4; Str 17(+3), Dex 14(+2), Con 4(-3), Int 13(+1), Wis 7(-2), Cha 17(+3).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+13(2), SPOT+3(3), LISTEN+0, MOVE SILENTLY+1, balance+1, bluff+5(2), climb+8(6), craft(potter)+3(2), escape artist+1, forgery+2(1), handle animal+6(3), heal-1(1), intuit dir+3(5), jump+7(5), knowledge(geography)+4(3), knowledge(nature)+7(6), perform+4(1), pick pocket+4(3), profession(fisher)+0(2), search+3, sense motive+1(3), wilderness lore+12(14); ambidexterity, blind-fight, combat reflexes, dodge, run, track, two-weapon fighting.
Sorts	Brd Spells Known: (cast 3/1) (DC = 13 + spell level) 0--Flare, Ghost Sound, Light, Open/Close, Resistance; 1--Silent Image, Unseen Servant. Rgr Spells Prepared: (1) (DC = 8 + spell level) XXX1--Magic Fang.
Equip.	+2 mighty composite shortbow (+2 str), +2 punching dagger (throwing), 40 +1 arrow(s) (`flaming), +3 scimitar, +3 mithral chainmail (`shadow), +2 mithral large shield, Sovereign Glue, `Amulet of Natural Armor (+2), `Cloak of Charisma +2, `Gauntlets of Strength +2, `Ring - Protection +2, Potion of Cat's Grace, Potion of See Invisibility, Scroll of Blur (CL3), Scroll of Detect Law (CL1), Scroll of Erase (CL1), Scroll of Water Walk (CL5), 80 gp.

Amelior Amanitas	
Carac.	male human Wiz19/Sor2 ; CR 20; HD 20d4+20; hp 81; Init +7; Spd 30 ft; AC 31, touch 18, flat-footed 28 (+3 Dex,+5 nat,+8 armor enh.,+5 defl.); BAB +9; Melee quarterstaff +11/+6 two-handed (1d6+2), or sickle +14/+9 light (1d6+2); Ranged sling +24/+19 (1d4+12+1d6 fire/1d10 fire); SQ summon familiar; AL NG; SV Fort +9, Ref +9, Will +13; Str 11(+0), Dex 16(+3), Con 12(+1), Int 23(+6), Wis 11(+0), Cha 21(+5).
Comp. & Dons	Skills and Feats: HIDE+13, SPOT+1(1), LISTEN+2(2), MOVE SILENTLY+3, alchemy+16(10), concentration+24 (23), disguise+8(3), intuit dir+1(1), jump+1(1), knowledge(arcana)+28(22), knowledge(arch/eng)+12(6), profession(miller)-1(4), scry+26(20), spellcraft+29(23); craft rod, craft wondrous item, extend spell, great fortitude, heighten spell, improved initiative, maximize spell, quicken spell, scribe scroll, silent spell, spell penetration, weapon finesse(sickle).
Sorts	Sor Spells Known: (cast 5/5) (DC = 15 + spell level) 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Mending; 1--Comprehend Languages, Shield. Wiz Spells Prepared: (4/6/6/5/5/5/5/4/3/3) (DC = 16 + spell level) 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Disrupt Undead, Mage Hand; 1--Detect Secret Doors, Enlarge, Grease, Summon Monster I, Tenser's Floating Disk (2); 2--Continual Flame (3), Ghoul Touch (2), Magic Mouth; 3--Gaseous Form, Hold Person (2), Water Breathing (2); 4--Fear, Hallucinatory Terrain (2), Rary's Mnemonic Enhancer, Wall of Fire; 5--Fabricate, Feeblemind (2), Lesser Planar Binding (2); 6--Circle of Death, Programmed Image (2), True Seeing (2); 7--Banishment, Mass Invisibility (2), Plane Shift; 8--Greater Planar Binding (2), Mind Blank; 9--Wish (3). Spellbook: 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Detect Secret Doors, Enlarge, Erase, Grease, Hold Portal, Summon Monster I, Tenser's Floating Disk; 2--Continual Flame, Flaming Sphere, Ghoul Touch, Magic Mouth; 3--Displacement, Gaseous Form, Hold Person, Water Breathing; 4--Fear, Hallucinatory Terrain, Rary's Mnemonic Enhancer, Wall of Fire; 5--Animal Growth, Fabricate, Feeblemind, Lesser Planar Binding; 6--Circle of Death, Disintegrate, Programmed Image, True Seeing; 7--Banishment, Mass Invisibility, Plane Shift, Shadow Walk; 8--Demand, Discern Location, Greater Planar Binding, Mind Blank; 9--Power Word, Kill, Prismatic Sphere, Shapechange, Wish.
Equip.	+6 sling (flaming burst), +2 sickle (speed), 11 +6 sling bullet(s) (speed), +2 quarterstaff (dancing), +8 Bracers of Armor, Bag of Holding (Bag 3), Brazier of Commanding Fire Elementals, Brooch of Shielding, Carpet of Flying (3 ft. by 5 ft.), Dimensional Shackles, Eyes of Doom, Feather Token (bird), Feather Token (swan boat), Gem of Brightness, Ioun Stone (vibrant purple prism), Necklace of Fireballs (Type V), Necklace of Fireballs (Type VI), Periapt of Proof against Poison, Ring - Chameleon Power, Ring - Major Elemental Resistance, Rod - Thunder and Lightning, Scarab Golembane (flesh), Staff - Defense (19 charges), Staff - Frost (38 charges), Stone Horse (courser), Wand - Fireball (8th-level caster) (37 charges), Wand - Shocking Grasp (48 charges), Wand - Summon Monster II (13 charges), Wand - Web (5 charges), Amulet of Natural Armor (+5), Cloak of Charisma +6, Cloak of the Bat, Headband of Intellect +6, Ring - Protection +5, Potion of Alter Self, Potion of Oil of Timelessness (2), Potion of Water Breathing, Scroll of Arcane Lock (CL3), Scroll of Clone (CL15), Scroll of Dimensional Anchor (CL7), Scroll of Elevation (CL7), Scroll of Protection From Arrows (CL3), Scroll of Protection From Spells (CL15), Scroll of Ray of Enfeeblement (CL1) (2), Scroll of Reduce (CL1), Scroll of Screen (CL15), Scroll of Shield (CL1), Scroll of Vanish (CL13), Scroll of Wall of Force (CL9), Scroll of Wall of Ice (CL7), Thunderstone, 96 gp.

Alam, Première des Sentinelles de Sevred	
Carac.	male human Drd18; CR 18; HD 18d8+54; hp 146; Init +1; Spd 20 ft; AC 33/29, touch 16, flat-footed 32/28 (+1 Dex,+5 nat,+3 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+5 defl.); BAB +13; Melee longspear +21/+16/+11 two-handed (1d8+9+1d6 fire/x3), or sickle +18/+13/+8 light (1d6+5); Ranged dart +18/+13/+8 (1d4+7+2d6 chaotic); SQ a thousand faces, animal companion, nature sense, resist nature's lure, timeless body, trackless step, venom immunity, wild shape (dire), wild shape (elemental) 3/day, wild shape (huge), wild shape (large), wild shape (tiny), wild shape 6/day, woodland stride; AL N; SV Fort +14, Ref +7, Will +20; Str 16(+3), Dex 13(+1), Con 17(+3), Int 14(+2), Wis 28(+9), Cha 15(+2).
Comp. & Dons	HIDE-2, SPOT+9, LISTEN+9, MOVE SILENTLY+0(2), animal empathy+8(6), balance-2, climb+0, concentration+24(21), diplomacy+3(1), escape artist-2, handle animal+11(9), heal+16(7), innuendo+10(1), intuit dir+13(4), jump+0, knowledge(arcana)+4(2), knowledge(nature)+23(21), pick pocket-1(1), profession(bookkeeper)+21(12), ride+3, scry+7(5), sense motive+11(2), spellcraft+23(21), swim+6(3), wilderness lore+30(21); combat casting, combat reflexes, empower spell, enlarge spell, leadership, maximize spell, silent spell, spell penetration. Skill Extras: +2 handle animal with animals, +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Drd Spells Prepared: (6/8/7/7/7/6/5/4/4/3) (DC = 19 + spell level) 0--Create Water (3), Light (2), Read Magic; 1--Animal Friendship (2), Cure Light Wounds, Detect Animals or Plants, Endure Elements (2), Magic Fang, Shillelagh; 2--Hold Animal, Resist Elements, Speak with Animals (2), Summon Nature's Ally II (2), Tree Shape; 3--Contagion, Cure Moderate Wounds (2), Meld Into Stone, Neutralize Poison, Speak with Plants, Water Breathing; 4--Cure Serious Wounds (2), Repel Vermin (3), Scribing, Sleet Storm; 5--Atonement, Awaken, Death Ward, Hallow, Unhallow, Wall of Thorns; 6--Antilife Shell, Fire Seeds, Healing Circle, Ironwood, Summon Nature's Ally VI; 7--Control Weather, Fire Storm, Sunbeam, Transmute Metal to Wood; 8--Command Plants, Finger of Death, Whirlwind (2); 9--Elemental Swarm (2), Foresight.
Equip.	+4 dart (chaotic), +2 sickle (wounding), 17 +1 dart(s), +5 longspear (flaming burst), +5 hide (spell resistance (17)), +2 large wooden shield (spell resistance (17)), Broom of Flying, Horn of Fog, Minor Cirlet of Blasting, Necklace of Prayer Beads (wind walking), Pearl of Power (1st-level spell), Ring - Freedom of Movement, Ring - Invisibility, Stone Horse (courser), Wand - Light (31 charges), Amulet of Natural Armor (+5), Periapt of Wisdom +6, Ring - Protection +5, Potion of Cure Moderate Wounds, Potion of Jump (2), Potion of Protection From Elements (fire), Scroll of Antiplant Shell (CL7), Scroll of Entangle (CL1), Scroll of Faerie Fire (CL1) (2), Scroll of Harm (CL11), Scroll of Heal (CL11), Scroll of Healing Circle (CL9), Scroll of Hold Animal (CL3), Scroll of Reverse Gravity (CL15), Scroll of Summon Nature's Ally I (CL1), Antitoxin (vial), Tanglefoot Bag, Thunderstone, 99 gp.

Labsélian Illianerl « Messenger de Paix »	
Carac.	male aquatic elf Clr19; CR 19; HD 19d8+38; hp 136; Init +8; Spd 30 ft; AC 40/34, touch 19, flat-footed 36/30 (+4 Dex,+5 nat,+5 armor,+5 armor enh.,+2 shield,+4 shield enh.,+5 defl.); BAB +14; Melee club +20/+15/+10 (1d6+6), or dagger +20/+15/+10 light (1d4+6/17-20); Ranged dart +23/+18/+13 (1d4+7+2d6 unholy); SA turn undead 5/day; SQ +2 save vs. enchantment, bow and sword proficiency, find hidden portals, free movement (19 rounds), gills, low-light vision (4x human), protective ward (+19) 1/day, sleep immunity; AL N; SV Fort +20, Ref +17, Will +25; Str 14(+2), Dex 18(+4), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 25(+7), Cha 14(+2).
Comp. & Dons	HIDE+3, SPOT+9, LISTEN+9, MOVE SILENTLY+3, balance+3, climb+1, concentration+18(16), escape artist+3, jump+1, knowledge(religion)+17(17), pick pocket+4(1), search+2, spellcraft+9(9); combat casting, extend spell, extra turning, heighten spell, improved initiative, scribe scroll, silent spell. Skill Extras: +4 concentration when casting in combat.
Sorts	Clr Spells Prepared: (6/7+1/7+1/7+1/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1) (DC = 17 + spell level) 0--Create Water, Mending (2), Resistance (2), Virtue; 1--Bless, Detect Chaos, Detect Law, Inflict Light Wounds, Protection from Good, Random Action, Remove Fear, `Expeditious Retreat; 2--Death Knell, Delay Poison, Enthral, Inflict Moderate Wounds (2), Shatter, Sound Burst, `Shield Other; 3--Magic Circle Against Law, Negative Energy Protection, Prayer, Remove Blindness/Deafness, Speak with Dead, Speak with Plants, Water Breathing, `Fly; 4--Death Ward, Discern Lies, Dismissal, Repel Vermin, Restoration, Status, `Spell Immunity; 5--Ethereal Jaunt, Flame Strike, Hallow, Mark of Justice, Raise Dead, Unhallow, `Spell Resistance; 6--Animate Objects, Banishment, Heal, Heroes' Feast, Wind Walk, `Find the Path; 7--Blasphemy, Holy Word, Regenerate, Repulsion, Word of Chaos, `Repulsion; 8--Create Greater Undead (2), Unholy Aura, `Mind Blank; 9--Energy Drain, Soul Bind, Summon Monster IX, `Astral Projection. Domain Spells: (travel, protection): 1--Expeditious Retreat, Sanctuary; 2--Locate Object, Shield Other; 3--Fly, Protection from Elements; 4--Dimension Door, Spell Immunity; 5--Teleport, Spell Resistance; 6--Find the Path, Antimagic Field; 7--Teleport Without Error, Repulsion; 8--Phase Door, Mind Blank; 9--Astral Projection, Prismatic Sphere.
Equip.	+5 dart (`unholy), +4 dagger (`keen), 17 +1 dart(s), +4 club (dancing), +5 mithral chainmail (heavy fortification), +4 mithral large shield (spell resistance (17)), Bag of Holding (Bag 2), Brooch of Shielding, Candle of Truth, Cloak of the Manta Ray, Dust of Appearance, Feather Token (bird), Ring - Force Shield, Ring - Ram, Robe of Scintillating Colors, Rod - Rulership, Scarab Golembane (stone), Staff - Healing (3 charges), Wand - Daylight (23 charges), Wand - Neutralize Poison (35 charges), Winged Boots, `Amulet of Natural Armor (+5), `Cloak of Resistance (+3), `Cloak of Resistance (+4), `Periapt of Wisdom +6, `Ring - Protection +5, Potion of Invisibility, Potion of Neutralize Poison, Potion of Nondetection, Potion of Oil of Slipperiness, Potion of Oil of Timelessness, Potion of Protection From Elements (electricity), Potion of Remove Disease, Scroll of Antilife Shell (CL11), Scroll of Cure Light Wounds (CL1), Scroll of Discern Location (CL15), Scroll of Flame Strike (CL9), Scroll of Inflict Critical Wounds (CL7), Scroll of Inflict Serious Wounds (CL5), Scroll of Neutralize Poison (CL7), Scroll of Resurrection (CL13), Scroll of Searing Light (CL5), Scroll of Summon Monster II (CL3), Scroll of Summon Monster III (CL5), Scroll of Water Breathing (CL5), 3 gp.

L'Ankou	
Carac.	male human Ftr20 ; CR 20; HD 20d10+40; hp 147; Init +6; Spd 20 ft; AC 30/27, touch 15, flat-footed 28/25 (+2 Dex,+2 nat,+8 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+3 defl.); BAB +20; Melee short sword +31/+26/+21/+16 (1d6+12/19-20) and short sword +23 two-handed (1d6+4+1d6 fire/19-20), or short sword +33/+28/+23/+18 (1d6+12/19-20), or short sword +29/+24/+19/+14 light (1d6+8+1d6 fire/19-20); Ranged composite shortbow +25/+20/+15/+10 (1d6+5+2d6 chaotic/x3) (from arrow(s): +2d6 lawful); AL N; SV Fort +14, Ref +8, Will +10; Str 24(+7), Dex 14(+2), Con 15(+2), Int 17(+3), Wis 14(+2), Cha 11(+0). + Toucher mortel à chaque fois (jet de Vigueur DC 19 pour y survivre)
Comp. & Dons	HIDE-1, SPOT+4(2), LISTEN+2, MOVE SILENTLY+4(5), balance+0(1), climb+15(11), craft(painter)+17(14), diplomacy+2(2), disable device+5(2), escape artist-1, gather info+3(3), handle animal+3(3), intimidate+3(3), intuit dir+4(2), jump+22(18), knowledge(history)+5(2), open lock+9(7), ride+15(13), swim+30(23); blind-fight, cleave, combat reflexes, deflect arrows, dodge, improved bull rush, improved initiative, improved unarmed strike, iron will, leadership, mobility, point blank shot, power attack, quick draw, rapid shot, shot on the run, sunder, two-weapon fighting, weapon focus(short sword).

La Haute Forêt et ses secrets

Profonde, sombre et énigmatique, la Haute Forêt est la plus grande forêt de Féérune, ayant résisté à tout défrichement depuis un nombre de siècles incalculables. Elle s'étend sur 800 kilomètres du nord-est au sud-ouest et sur 400 kilomètres dans sa largeur, constituant ainsi près de 20% de la surface totale de la Frontière Sauvage. Des légendes plus vieilles qu'Eauprofonde parlent de cités elfes en ruine datant du Néthérial et de mines naines des Monts Etoilés, mais en réalité très peu de personnes savent réellement ce qui se trouve au sein de la Haute Forêt. Ceux qui habitent à proximité de celle-ci respectent la forêt dans la mesure où il semble en émaner une force qui les dissuade de piller ses richesses naturelles ou artificielles. De plus, à part la Vieille Route et les quelques pistes le long de la Course de la Licorne, il n'y a aucun chemin visible à travers la forêt, même pour les elfes ou pour les rangers les plus expérimentés.

La Haute Forêt est peuplée par une multitude de races et il est possible d'y croiser toutes les créatures sylvestres les plus communes mais aussi certaines plus particulières. On y trouve ainsi des aarakocra au sud des Monts Etoilés, plusieurs clans de centaures, quelques dragons, plusieurs tribus d'elfes noirs, des elfes sylvains à l'est et au sud de la Haute Forêt, quelques renégats demi-elfes, peu d'humains, une grande tribu d'orques mais aussi des sylvaniens sous la direction de Turlang, un druide se présentant habituellement sous la forme d'un sylvanien et poursuivant farouchement tous ceux qui osent couper, brûler ou porter toute autre atteinte à la Haute Forêt dans sa partie Nord.

Les Cavernes Sans Fins, ainsi appelées par les rangers et druides Ménestrels, sont supposées receler des entrées vers les Sombres Royaumes de l'Ombreterre et ont abritées il y a plusieurs centaines d'années le repaire d'un grand dragon vert dont le trésor n'a jamais été retrouvé. Des rumeurs prétendent que des flagelleurs mentaux y ont établi un campement.

Au sud des Monts Etoilés se trouve une série d'escarpements et de gorges créée par le flot de la Course de la Licorne, appelée les Soeurs. Cette succession de cascades sur plusieurs niveaux est le plus extraordinaire et idyllique spectacle qu'il ait été donné de contempler à un mortel et montre la beauté que dissimule une nature encore sauvage. Elles sont le refuge d'un grand nombre de centaures, satyres, naïades et pixies, mais aussi de plusieurs licornes même si rares sont ceux qui peuvent jurer en avoir vu.

Les majestueux Monts Etoilés s'élèvent bien au-dessus de la Haute Forêt, leurs sommets cachés en permanence par les nuages. Les noms elfiques et humains des monts restent connus, tels que N'landroshien (Lumière dans les Ténèbres – Pic de l'Ombre), Y'landrothiel (Etoile du Voyageur – Mont du Voyage), Y'tellarien (Etoile lointaine – Pic lointain), Y'maerythien (Etoile des Rêves – Mont Vision), Y' (Etoile chantante – Mont du Barde), Y'cervarkiiir (Etoile de la Couronne du Scarabée – Corne du chasseur) et enfin Y'angarothien (Feu divin – Angaroth). Ces montagnes sont aussi réputées pour être très riches en minerais, notamment en fer et en nickel, mais il n'y a plus aucune mine depuis l'Eaerlann. Aucune créature moins puissante qu'un dragon ne peut y atterrir en raison des vents constants et particulièrement glacés, sauf pour les aarakocra qui semblent ne pas avoir de problèmes pour voler dans les montagnes. Un imposant dragon vert nommé Elaarcriminalicros a été tué il y a plusieurs années par la Compagnie de la Rose et son repaire a été repris par l'Exalté Labsélian Illianerl, pour en faire un sanctuaire d'Eldath.

Le Grand-Père Arbre est un arbre gigantesque situé dans l'Ouest de la Haute-Forêt et vénéré par une tribu de barbares d'Uthgardt qui voient en lui l'esprit protecteur de la forêt. C'est sans doute l'arbre le plus robuste de tout Faerûn et il est sacré pour plusieurs divinités de la forêt, certains lui attribuant la représentation de Sylvanus lui-même. C'est aussi un lieu de rencontre avec le Petit Peuple de la Féérie.

Nordahaeril est un campement d'elfes sylvains installé dans des arbres gigantesques, derniers survivants des arbres originels de la forêt, à proximité du Grand-Père Arbre. Cette communauté habite à plus de 30 mètres du sol et regroupe près d'une centaine d'elfes.

Mhiilammiir était l'emplacement d'un grand nombre de temples majeurs et le lieu de résidence habituel des représentants les plus importants des clergés elfes du Nord et reste aujourd'hui l'un des vestiges les mieux conservés de l'Eaerlann. On y trouve encore notamment un temple en ruine de Corellon Larethian qui disparaît au fil des années sous la végétation envahissante.

La Vieille Route est une route de 10 mètres de large construite par les elfes de l'Eaerlann longtemps avant qu'Eauprofonde soit même un avant-poste commerçant. La plupart des pavés sont aujourd'hui manquants ou sortis de leur emplacement, mais la route reste tout de même le moyen le plus rapide d'accéder au cœur de la Haute Forêt.

Port-Elfique se situe au bout de cette route, à la frontière orientale de la forêt et au bord de la Delimbiyr. C'était l'ancien point de rencontre entre les elfes de l'Eaerlann et les nains du Delzoun ainsi que les humains du Néthérial. Etant le vestige de cette époque le plus facilement accessible, il n'en reste aujourd'hui plus rien que des bâtiments délabrés maintes fois explorés.

Le Fort des Portes de l'Enfer n'est plus qu'une ruine couverte par une épaisse végétation. Ancienne ville elfique nommée Ascalhorn puis citadelle maléfique et portail ouvert sur les plans démoniaques, elle a été détruite en 1368 CV par l'action conjuguée des sylvaniens de Turlang et le sacrifice de plusieurs Ménestrels. Les rares aventuriers qui ont essayé d'en explorer les secrets se sont vus repoussés par les sylvaniens.

Le Royaume de l'Athalantar

Cette portion des Royaumes située au sud de la Haute Forêt et souvent ignorée des voyageurs possède néanmoins une très riche histoire. Elle marque la limite Sud de l'ancien royaume elfique d'Ayvandaar, avant sa séparation en domaines distincts suite à la guerre de la Couronne, mais également la frontière du royaume de l'Eaerlann, qui avait pris la suite du royaume précité, il y a près de 4000 ans. Des traces de présence humaines sont attestées depuis plus de deux millénaires et le premier royaume humain de l'Athalantar, « royaume du Scarabée », y est établi autour de l'an 200 CV, autour de sa capitale Hastarl, sur le site actuel de Sécombe. Ce royaume tire son fait de gloire d'être le lieu de naissance d'Elminster, fils d'un seigneur local tué par un Maître des Ombres alors qu'il n'avait de 12 ans et duquel il se vengera bien plus tard. Le pouvoir finit par s'éteindre et plusieurs années d'instabilité se succèdent, laissant la place à des villages et des villes très indépendantes. Il faut attendre 1359 CV pour voir la prise de pouvoir de Jean Brasdacier à Zelbross et son combat contre le Zhentarim soutenu par les clergés de Tyr et de Tempus, jusqu'à refonder un « nouveau » royaume de l'Athalantar. Il en est encore aujourd'hui le roi d'un domaine s'étendant d'Ulugin à Llorck, avec les Hautes Landes au Sud et la Haute Forêt et les Chutes étincelantes au Nord.

C'est une région essentiellement agricole dont la population régulièrement, provoquant une extension des territoires cultivés et s'opposant ainsi aux habitants de la Haute Forêt, qui voit leur territoire régulièrement brûlé et envahi pour dégager de nouvelles terres arables. Le Zhentarim y est moins présent qu'il n'a pu y être mais maintient tout de même une petite forteresse près des Mines de Dekanter et essaye de préserver une influence dans le royaume, de façon à permettre l'écoulement en contrebande de leurs marchandises empruntant la voie de l'Anauroch.

Les Hautes Landes sont une vaste étendue rocailleuse, absolument stérile et presque inhabitée, à part par des orques et des trolls, ainsi que par quelques tribus de barbares qui élèvent des moutons et des chèvres. On y trouve en fait essentiellement toutes les espèces gobelinoïdes possibles, des trolls et des loups mais aussi beaucoup de gibier herbivore, des poneys sauvages aux mouflons. On dit qu'un puissant royaume s'étendait auparavant sur ces terres mais qu'un maléfice les a corrompues et provoqué la chute de ce royaume dont les ruines sont censées parsemer les Hautes Landes. Les seules ruines que l'on retrouve sont des murs abattus et des caves qui servent presque toujours de refuges aux divers monstres.

Les Bois du Sud ont très peu été explorés mais une rumeur prétend que le Zhentarim y aurait établi une forteresse mais personne ne l'a encore formellement établi.

Eaubruissante et Llorck sont deux villes de 4000 personnes, dont à Eaubruissante une forte communauté de demi-elfes descendants de l'ancien royaume elfe d'Eaerlann. Ce sont des villes de pêcheurs et de commerce mais surtout renommées pour la beauté de leurs bâtiments, tous recouverts de plantes grimpances. Elles sont régulièrement visitées par des agents des Ménestrels qui combattent les Zhentils qui cherchent à contrôler de nouveau ces points de passage.

Zelbross est un petit village de près de 400 personnes, essentiellement des fermiers, mais aussi (c'est pour cela que le village est connu dans Féérune) d'excellents potiers spécialisés dans les pipes d'argile incrustées de coquilles de tortues. Le village est situé sous le Donjon de Harl, ancien fief du baron Cavius défait par Jean Brasacier, que la rumeur dote de souterrains secrets disposant d'un portail vers le Plan de l'Ombre. Un temps résidence de ce dernier, le village a repris sa tranquillité depuis le transfert à Sécombe des sièges du pouvoir. Cela reste néanmoins le site choisi par le chevalier Sparhawk pour y installer ses célèbres brasseries du même nom.

Sécombe compte aujourd'hui 8000 habitants dans ses murs et 5000 autres dans les hameaux environnants. C'est une ville agitée par le commerce, caractérisée par l'importance de la communauté petite-gens (10% de la population) et par le fait qu'elle constitue de nouveau la capitale d'Athalantar. Sécombe est aussi la base de plusieurs troupes d'aventuriers et un point de passage stratégique pour le commerce sur la rivière Délimbiyr. On y trouve l'auberge de la Harpe aux Sept Cordes, lieu de pèlerinages pour tous les bardes de Féérune. C'est aussi le lieu d'implantation de temples importants de Tyr et de Tempus, et notamment l'Académie de Guerre de ce dernier, où de nombreux chevaliers et paladins viennent parfaire leur entraînement.

Les Chutes Etincelantes étaient anciennement un avant-poste de l'Eaerlann mais ne sont aujourd'hui plus que des chutes spectaculaires, dont les légendes rapportent qu'elles cachent des entrées vers les tombes de l'ancien royaume nain d'Ammarindar. Le Zhentarim voudrait que ce passage devienne une route de commerce vers la ville de Sundabar pour profiter de la discrétion de cette vallée mais la région est trop peu sûre et trop exposée aux attaques des elfes sylvains du village de Raythayllaethor et des sylvaniens de Turlang pour créer une route permanente.

Complainte de Myth Adofhaer

A trouver dans la sépulture de Sharrven et donnée par Alarendi Soleil-Scintillant

Complainte de Myth Adofhaer

Dans l'écho d'une nuit étoilée
J'entends les voix des guerriers
Qui combattirent avec courage
Les ténèbres maléfiques

Que reste-t-il de tout cela ?

Maintenant les ténèbres reviennent
Avec un nouveau visage
Mais le Peuple a peur à nouveau
Et ne savent plus que faire

Les temps ont changé
Mais pas le cœur des Hommes

Le fantôme de la peur me harcèle
Et je ne vois pas d'issue
Le Monde est entre les mains
De beaucoup d'Hommes sans sagesse

D'où viendra la lumière?
Y a-t-il encore une lumière?

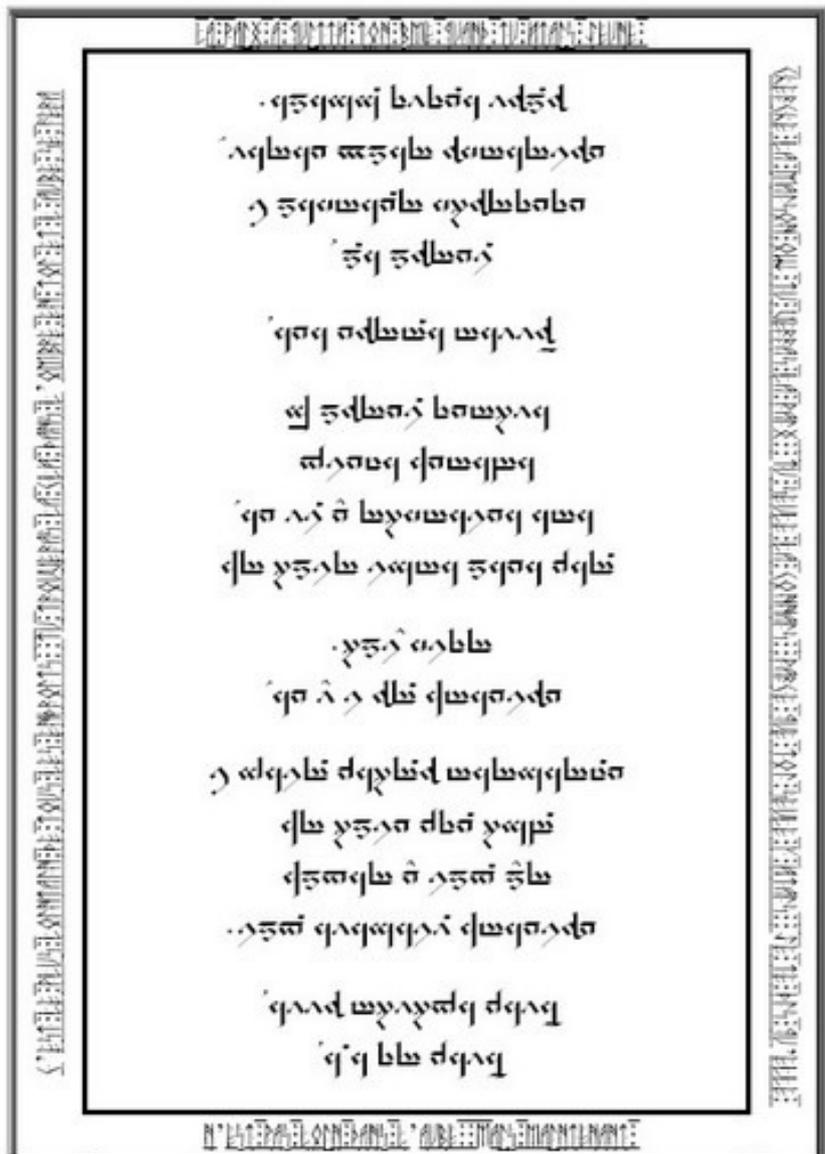
Enigme du carillon (frise)

La Paix a quitté ton âme quand tu
étais jeune
Cherche la maison où tu verras la
paix.

Tu seule la connais, parce que toi
seule y étais.

Je te dis qu'elle n'est pas loin dans
l'aube.
Mais maintenant c'est le plus lointain
de tous les endroits.

Tu trouveras la clé dans l'ombre en
toi, et l'aube se fera.



Le Druidisme et ses mystères

Extrait de « *Théories religieuses et animistes* », par Ermold le Noir, Frère bibliothécaire à Château-Suif

Tout d'abord, rappelons en préambule qu'il existe autant de druides que de divinités et qu'il est de notoriété publique que de grandes divergences, pour ne pas dire des oppositions féroces, existent entre certains, par exemple entre les fidèles de Sylvanus ou de Chauntéa et ceux de l'Alliance de Talos (regroupant Malar, Talos, Umberlee et Auril). Ce qui se trouve ci-dessous constitue le fonds commun qui s'applique à la grande majorité des druides, sans toutefois exclure des exceptions.

Le druide est un personnage omnipotent et omniscient de la société sylvestre, au point qu'il est à la fois ministre du culte, philosophe, gardien du Savoir et de la Sagesse, historien, juriste et aussi conseiller militaire des rois et de la classe guerrière. Il est en premier lieu l'intermédiaire entre les dieux et les hommes

Les druides eux-mêmes sont à l'origine de cette lacune : considérant que la parole écrite est morte, ils privilégient l'oralité et la mémoire pour la transmission du Savoir. Néanmoins, ils connaissent l'écriture mais ne l'utilisent que de façon marginale. De plus, ils ont inventé les ogams (ou écriture oghamique), utilisés notamment pour les inscriptions à vocation funéraire.

Le mot druide est un terme générique qui s'applique à tous les membres de la classe sacerdotale, dont les domaines d'attribution sont la religion, le sacrifice, la justice, l'enseignement, la poésie, la divination...

Certains druides ont un rôle de devin et s'occupent plus particulièrement du culte, de la divination et de la médecine. En tant que ministre de la religion, le druide procède à tous les rites culturels, et en particulier aux sacrifices. Si les sacrifices humains de prisonniers de guerre sont attestés, il semble cependant qu'ils sont réservés à des circonstances exceptionnelles, les sacrifices animaux (chevaux, taureaux) ou symboliques étant plus courants. Certains textes font état de l'intervention des druides au moment de la naissance, pour donner un nom à l'enfant et pratiquer une lustration, que l'on assimile à une forme de baptême.

L'attention portée aux présages est générale, car ils sont l'expression des volontés divines et donc les présages et la divination ne peuvent relever que du religieux dans la mesure où le druide est l'intermédiaire et sa parole sacrée. C'est donc un domaine illimité dès l'instant qu'il est question de l'avenir.

Le mot *geis* désigne un interdit qui peut être négatif (sens d'interdiction) ou positif (sens d'obligation) ; la *geis* a force de loi. Elle s'adresse principalement au roi et aux membres de la classe guerrière et recouvre l'ensemble des activités de la vie quotidienne.

Rares sont ceux qui ont pu les voir sans y être invités, mais tous les cercles druidiques possèdent au moins un autel de pierre et plusieurs d'entre eux se réunissent plutôt autour d'un ensemble de pierres monumentales, ne formant pas toujours un cercle, parfois alignées, parfois regroupées en dolmens. Ces constructions ont souvent des significations multiples, connues des druides seuls : calendriers célestes, représentation de héros ou de figures emblématiques, ou encore énigme susceptible de révéler un autre lieu, encore plus secret.

Ces Cercles sont les lieux privilégiés de rencontre avec les habitants de la Féerie, ce monde invisible dont il n'est pas lieu de discuter ici mais qui regroupe des êtres aussi variés que les lutins, les satyres, les sorcières ou les dryades. On raconte que certains druides peuvent converser avec ces derniers sans toutefois pouvoir en maîtriser les caprices et facéties.

La magie, dont la médecine est un prolongement, fait appel à des techniques rituelles. Les plantes médicinales en sont un élément important, il faut aussi noter l'élixir d'oubli qui affecte la mémoire, la musique, la Fontaine de Santé qui guérit les blessés dans les batailles et ressuscite les morts, la pomme, symbole par excellence de l'immortalité et du savoir, la cueillette du gui accompagné du sacrifice de taureaux, et bien d'autres.

Les éléments aussi participent à cette religion : l'eau par son pouvoir de lustration, le feu qui sert aux sacrifices ou à la purification des troupeaux, le vent qui a le pouvoir d'égarer ou d'anéantir, le brouillard qui permet de se déplacer de manière invisible.

A ce propos, il faut mentionner l'existence d'un phénomène rarement connu : Cachés du monde et inconnus du plus grand nombre existent des routes que rien n'indique, qui n'ont ni début ni fin et que n'empruntent que ceux qui en connaissent les arcanes. Seuls les druides et quelques bardes en connaissent l'existence : ce sont les croisées des chemins et les voies de traverse. Le nombre total de ces sites reste inconnu mais leur utilisation semble toujours la même, à savoir l'entrée sur une voie de traverse en empruntant une « croisée des chemins » et en ressortant immédiatement après à destination, parfois à des milliers de kilomètres du point de départ. Des sages ont théorisés sur le fait que le monde serait une feuille de papier qu'il suffit de plier pour faire se rejoindre deux points normalement très éloignés mais rien n'a jamais été démontré sur le sujet. Les croisées sont invisibles et il n'existe de cartes les recensant, en tout cas pas de manière publique. Ces routes ne suivent aucun tracé et la magie qui les anime n'a jamais pu être totalement déterminée, hormis le fait que seuls les êtres de la Féerie semblent complètement les maîtriser. Ces voies peuvent être utilisées indifféremment pour le voyage, la communication ou pour permettre l'accès à un domaine secret. Chaque croisée possède son gardien, qui décide qui peut emprunter le passage et qui doit passer son chemin (hormis les Fées qui peuvent les emprunter sans restriction). Chaque druide a sa manière de s'attirer les faveurs des

gardiens, que ce soit par des poèmes, des chants ou des prières, mais chaque individu doit faire sa propre demande. La mort du gardien entraîne la fermeture du passage, de son côté tout du moins.

L'année druidique comporte quatre grandes fêtes religieuses au caractère obligatoire, l'absence étant souvent punie de mort. Ces fêtes sont entrecoupées des célébrations des équinoxes et des solstices, chacun de ces derniers prenant une signification particulière au regard du cycle des saisons. :



- **Samain** dont le sens est « réunion » a lieu entre les mois d'Uktar et de Noctur (« Festin de la Lune »). Plus que le nouvel an, c'est le passage d'une année à l'autre, sa célébration dure une semaine qui est hors du temps, ce qui favorise les contacts avec l'*Autre Monde*. Elle se caractérise par des banquets et des beuveries rituelles.
- **Imbolc** qui signifie « lustration » se situe entre les mois du Marteau et d'Alturiak (« Festival de l'Hiver »). C'est la purification qui marque la fin de la période hivernale la plus dure.
- **Beltaine**, soit les « feux de Bel » au tout début du mois de Mirtul (« Herbeverte »), est une fête sacerdotale en rapport avec Lathandre et Chauntéa, qui marque le passage de la saison sombre à la saison claire avec le changement d'activités que cela implique. Les druides allument de grands feux pour protéger le bétail, essence même de la richesse.
- **Lugnasad** est l'« assemblée de Lumière » entre les mois de Flammerègne et d'Eléasias (« Longue-Nuit »). Cette fête est consacrée au roi dans son rôle de

redistributeur des richesses et de protecteur. C'est l'occasion de conclure des contrats de toutes sortes (commerciaux, matrimoniaux, juridiques) et de se mesurer dans des compétitions (joutes littéraires, sports).

Il faut également mentionner la Fête de la Convergence, qui ne concerne que les druides eux-mêmes et qui les réunit une fois par ans après le Festin de la Lune, sur les rives du Lac de Vapeur, le visage maquillé en crâne de façon à honorer les morts et les souffrants. Ils quittent leurs ermitages respectifs et la profondeur de leurs forêts pour marquer la fin du cycle annuel. Le brouillard provoqué par le froid de l'hiver naissant enveloppe les cérémonies d'une aura de mystère et les chants des druides résonnent à plusieurs kilomètres à la ronde. Les druides marchent sans répit pendant trois nuits et deux jours, refusant tout repos et ne se nourrissant que de fruits, de noix et d'eau claire. La troisième nuit de la célébration devient plus sauvage : les druides se pourchassent l'un l'autre, changeant de forme et de personnalité pour adopter celles de leur animal fétiche, entamant une nuit de chasse au cours de laquelle les plus faibles disparaissent et symbolisant les concepts qui gouvernent le Nature (mort, décrépitude, renaissance, « couple » proie/prédateur, équilibre, croissance...). Les survivants ont des visions de l'année passée et de l'année à venir, qu'ils ne prennent pas à la légère, certaines pouvant être très personnelles et d'autres concerner l'ensemble des druides de Toril. Le matin du troisième jour, les druides prennent enfin du repos puis repartent chacun de leur côté, ne laissant derrière eux que des ossements pour marquer l'hiver qui vient...

La vie spirituelle n'a nullement échappé aux fluctuations saisonnières.

La religiosité a vu dans les cycles de la Nature et des Saisons une nécessité d'adaptation spirituelle de la vie de chacun, suivant ces dernières. En effet, en tout homme les cycles de la nature sont inscrits, de part les âges de sa vie où chaque étape l'initie à de nouvelles expériences, où à chaque étape un nouvel être plus mûr ressort après une période « d'épreuve », de mue, de « mort » de chaque individu qui renaît à son cycle suivant plus évolué. C'est exactement ce que l'ont retrouve aussi dans les cycles karmiques de réincarnation.

Suivre les saisons, dont les fêtes druidiques marquent les grandes étapes, c'est donc harmoniser son propre rythme, son propre cycle, à celui de l'univers dans lequel on vit. C'est ainsi que l'on explique la vertu de ces fêtes : elles servent, pour chacun, à s'inscrire dans les cycles de la Nature, à vivre en son sein, en harmonie, en contemplation. A évoluer avec la Terre où nous vivons...

Convergences et divergences des cultes de Sylvanus et d'Uthgardt

Culte de Sylvanus

Les clercs et druides de Sylvanus célèbrent la grande majorité de leurs offices et reçoivent leurs sorts à l'aube et au coucher du soleil. Les fêtes principales sont Herbeverte, la Longuenuit, la Fête des Moissons et la Nuit de la Chevauchée sylvestre, qui a lieu lorsque Sylvanus s'impatiente ou ne tient plus en place, provoquant le déplacement de forêts entières et de cours d'eau et le renforcement de la magie de certaines forêts enchantées. De nombreux rituels se tiennent au centre de clairières, au sommet de collines couvertes d'arbres centenaires, et impliquent toujours une notion de sacrifice. Ce dernier n'est jamais synonyme de sang versé ou d'objet brûlé mais plutôt d'offrandes brisées ou enfouies sous terre. La prière la plus commune est celle du Serment de Chêne, Frêne et Aubépine, au cours de laquelle le prêtre réunit des feuilles des trois arbres concernés et les jettent dans un cours d'eau, emmenant avec elles sa prière à Sylvanus. Une invocation plus profonde requiert l'utilisation de glands réduits en poudre et mélangés à du gui fraîchement cueilli et à de l'eau de source, pour en faire une pommade que le fidèle s'applique sur le corps avant d'entrer en prière près d'un arbre pour une nuit entière.

Les deux rituels les plus importants sont ceux du Chant des Arbres et de la Danse de la Dryade. Le premier est une litanie de chants qui attire les animaux alentours et les soigne. Le deuxième est un joyeux rituel musical effectué au son du pipeau qui appelle les dryades en vue de s'accoupler avec des humains. Infiniment rares sont ceux qui ont pu assister à de tels rituels car la plupart des druides invoquent également l'Appel des Epines, qui dresse un mur impénétrable tout autour du lieu de réunion.

Les alliés les plus fidèles de Sylvanus sont Chauntéa, Eldath et Mailikki. Ses ennemis sont Malar, Talos et Talona, qui ne recherchent que la violence, le sang et la destruction, sans se préoccuper d'un quelconque équilibre.

La notion d'Equilibre est fondamentale dans l'enseignement de Sylvanus et se retrouve dans tous ses enseignements : Prendre de la distance par rapport aux événements et ne pas se fier aux jugements hâtifs, Tout est un cycle harmonieux et parfaitement équilibré, Il est du devoir de chaque fidèle de faire comprendre cette dimension aux profanes, Ne combattre qu'en cas d'absolue nécessité et si la Nature est menacée, Ne donner la mort qu'en dernière extrémité... Le clergé sylvanite mène une réflexion continue sur les cycles complexes de la Nature et sur la nécessité d'avoir un point de vue au plus long terme possible pour comprendre les conséquences de chaque geste et ne pas faire une mauvaise interprétation d'une situation immédiate. Patience exacerbée, connaissance profonde et science de l'anticipation sont les caractéristiques majeures d'un fidèle de Sylvanus.

Uthgardt et ses fidèles

Le peuple d'Uthgardt, communément appelé « barbares d'Uthgardt » pour son mode de vie en apparence cruel, dans un environnement qui ne l'est pas moins, rend gloire aux divinités qui lui semblent proches, en particulier Tempus, dieu de la guerre, et Chauntéa, déesse de la terre nourricière et à ce titre « mère » de tous. Mais tous ces cultes ne sont que secondaires par rapport à Uthgardt et aux totems animaux qui forment un équivalent de cour autour de leur dieu principal. Les légendes prétendent que ce dernier est le fils de Tempus et qu'il a fondé toutes les tribus aujourd'hui existantes, les totems animaux représentant les bêtes dont Uthgardt a triomphé et dont il a pris les pouvoirs pour les redonner ensuite à chacune des tribus. On y retrouve notamment les esprits suivants : le Lion Noir, le Sombre Corbeau, le Loup gris, le Grand Ver, le Griffon, le Tigre Ecarlate, le Poney Céleste, la Bête de Foudre ou l'Arbre-Fantôme.

Prises dans leur ensemble, les tribus forment effectivement un peuple homogène mais des différences persistent néanmoins au sein de chacune d'entre elles et empêchent la création d'une nation unie. Cette diversité se retrouve dans des spécificités culturelles, des buts parfois antagonistes ou des rites différents. Chaque tribu est constituée de plusieurs clans et est dirigée par un chef, parfois appelé « roi », qui s'appuie sur un shaman, souvent le manieur de magie le plus compétent de la tribu.

Les shamans sont les véritables titulaires du pouvoir magique au sein des tribus. Ils y enseignent les traditions et l'histoire orale, par des récits légendaires et de gestes très imagées. Ils soignent les souffrants et apportent leurs conseils aux autorités du clan, que ce soit le chef du clan ou les anciens. Tous exaltent les vertus d'Uthgardt (la force est toute-puissante, la civilisation est faible, la famille et les liens qui en découlent sont sacrés, la magie profane est impure et mène à l'impuissance, soit respecté de tous pour ta force et ton savoir...) et sont convaincus que la force d'un individu démontre le pureté de ses intentions.

La religion d'Uthgardt est proche de la Nature et intimement liée au cycle des saisons, les équinoxes et les solstices constituant des étapes importantes dans la vie de la tribu, souvent manifestée par un jour et une nuit de célébrations et par une cérémonie de communion avec les esprits totémiques. Le jour le plus sacré est sans nul doute à l'approche de l'équinoxe d'automne, juste avant la Fête des Moissons, et consiste en un rassemblement de tous les clans d'une tribu autour de leur « tertre ancestral » pour la fête de la Rencontre des Runes. La tribu réunie y célèbre ses dieux et totems, fête les mariages et les naissances, discute les lois, arbitre les disputes et pleure ses morts, le tout sous la férule des shamans. C'est à cette occasion que les jeunes désireux de passer à l'âge adulte doivent traquer et vaincre un représentant de l'ennemi rituel de la tribu. Les orques constituent un ennemi partagé par toutes les tribus mais chaque tribu possède en plus un ennemi spécifique.



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

