

DUNGEONS & DRAGONS

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

Le Sceau des
Sept Soeurs



Luc de Cremoux

Chapitre 2 : Du Soleil et des Larmes

Synopsis

Ce chapitre est essentiellement itinérant et va conduire les PJs jusqu'aux frontières du désert d'Anauroch puis à travers l'immensité de celui-ci, le tout en compagnie d'une compagnie marchande naine qui possède elle-même ses propres secrets. Il permettra également aux PJs d'avoir un bref aperçu des merveilles de Lunargent et de l'adversité des Marches d'Argent, par le biais d'un mystérieux parchemin qu'il faudra déchiffrer pour localiser un anneau que les PJs recherchent pour le compte du comte de Cormaeryn. La fin du chapitre sera l'occasion d'explorer la forge où a été créé l'anneau et de se rendre compte que l'anneau y a bien été caché mais qu'il n'y est plus, et que le retrouver ne sera pas une mince affaire. Ce sera également l'occasion de rencontrer pour la première fois une des Sœurs de Mystra.

Inspirations...

- « Anauroch », supplément sur Anauroch (réf. FR13)
- Médina de Fès => Ambiance et méandres de Fès El Umbir
- Dragon Magazine n°11 « Un grand peuple » => Un peu plus sur la personnalité des Nains
- Dragon Magazine n°28 « Guide des Longues Marches » => Inspiration sur les étapes du voyage en Anauroch et la description de Fès El Umbir
- Dragon Magazine n°37 « Le Mystère de la Fumante » => création de la carte jusqu'à la Forge
- Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Acier> => pour les techniques de forge, les alliages, la construction des hauts et bas fourneaux...

En « Marches »

Les PJs retrouvent donc Maelyn à l'auberge de la Sirène Enchantée, celle-ci devant les accompagner jusqu'à Lunargent.

Maelyn leur explique que le rouleau de parchemin qu'elle leur confie est le seul indice matériel dont dispose le Comte pour retrouver l'anneau. Elle sait également que l'auteur de ce parchemin, un barde dont l'identité n'est pas connue, a disparu en Anauroch après avoir volé l'anneau en question.

L'étude des parchemins, plusieurs rouleaux couverts des lettres et d'un symbole ésotérique, doit permettre de localiser la cache de l'anneau dans la mesure où le comte sait également que le voleur de l'anneau est ressorti du désert sans avoir l'objet en sa possession.

Les PJs doivent profiter du trajet pour étudier le parchemin et éventuellement essayer d'obtenir accès aux bibliothèques de Lunargent pour obtenir des informations complémentaires.

Dès qu'ils sont prêts (et sachant que le matériel nécessaire pour une longue expédition pourra être acheté à Lunargent), les PJs partent donc vers le Nord, sur la route menant vers Yartar et Everlund. Les PJs partent des faubourgs Sud de la ville, depuis les entrepôts des Bazars d'Aurore, en compagnie de Maelyn mais également de deux coursiers des Bazars (Enguerrand du Soil et Aymeric le Fol), chargés de colis et de missives pour leurs homologues de Lunargent.

Les PJs ont ainsi l'occasion de découvrir le réseau de relais de poste mis en place par les compagnies marchandes pour communiquer.

Un jour après le départ, les PJs passent la barrière d'octroi, qui permet aux autorités de la ville de percevoir les taxes sur les marchandises et les personnes, puis sortent des frontières officielles de la ville. Ils quittent rapidement le bord du fleuve Dessarin qui part plus à l'Est et gagnent rapidement les villes de Triboar puis de Yartar, le trajet étant particulièrement tranquille en raison des nombreux convois qui sillonnent cette portion du Nord. Les PJs remarquent à cette occasion les péniches qui remontent et descendent le cours du fleuve, mais à une allure beaucoup plus réduite que leurs destriers, fournis par les Bazars d'Aurore. Les convois sont d'autant plus importants qu'il est nécessaire de profiter de la belle saison pour faire ces échanges commerciaux, l'hiver arrivant vite dans le Nord.

Ce n'est qu'en quittant Yartar que Maelyn avertit les PJs qu'il faut désormais faire plus attention à d'éventuelles embuscades et privilégier les auberges pour faire des haltes, plutôt que des campements improvisés, surtout sur la partie de la route longeant les Landes Eternelles, avant d'arriver à Everlund.

En fonction de leur vigilance et de leur souci de passer inaperçu ou au contraire particulièrement armés ou aux aguets, les PJs vont attirer l'attention d'une petite troupe de Trolls qui vont attendre que le convoi entre dans une région

rocailleuse et au relief permettant de se cacher pour les bombarder de rochers tandis que les orques lancent des filets pour immobiliser les cavaliers. Il y a une vingtaine d'orques et un géant pour deux PJs, sachant que les coursiers des Bazars tenteront de fuir au lieu de combattre, au contraire de Maelyn qui sera même impressionnée par la vaillance des PJs si ceux-ci combattent courageusement.

Les PJs arrivent enfin à Everlund et peuvent passer une soirée dans la ville en parcourant les allées du Marché à la Cloche et en prenant une chambre dans une des auberges bordant le marché. D'éventuels Ménestrels parmi les PJs peuvent se présenter à la tour Lunereflet pour prendre connaissance des rumeurs du Nord et discuter avec le seigneur de lune Eaerlaun Ombrelaine.

Le Joyau du Nord

Après avoir passé sans difficultés le Col d'Everlund, les PJs arrivent après une vingtaine de jours en vue de Lunargent et, pour ceux dont c'est la première visite, sont rapidement déroutés par la singularité architecturale de la ville, de ses terrasses, ses enchevêtrements de ruelles et sa végétation omniprésente, sans même parler de la magie dont l'influence se fait sentir partout.



Un vaste choix d'auberges attend les PJs, en fonction de leur budget ou de leur préférence de style. Maelyn les presse cependant de repartir vers Ascore dans la mesure où la caravane du Transmarche du Mineur ne les attendra pas plus longtemps que nécessaire. Les PJs n'auront donc pas le loisir d'explorer toutes les bibliothèques de la ville, notamment celles du Palais ou de l'Université, et n'auront que deux jours pour faire leurs recherches¹.

Les représentants locaux des Bazars d'Aurore, que leur présentent Aymeric et Enguerrand, peuvent néanmoins se porter garant d'eux pour leur permettre d'avoir rapidement accès à la Voûte des Sages, sans avoir à attendre plusieurs jours.

¹ Certaines des annexes PJs, notamment sur la forge ou les dragons, peuvent être distribuées à ce moment

Après plusieurs heures de recherches et les pièces d'or nécessaires, ils peuvent ainsi identifier l'auteur des parchemins, grâce au symbole présent sur ces derniers, comme étant un barde demi-orque nommé Gardakroz et trouver un portrait où celui-ci apparaît avec un tatouage sur le bras et un médaillon de ceinture en forme d'étoile.

Ce barde a disparu au cours d'une de ses expéditions il y a cinq ans, à bord d'un bateau qui l'emmenait vers les îles Lantan.

Il est difficile en si peu de temps d'en savoir beaucoup plus sur ce barde ni sur l'anneau recherché par les PJs.

Les prêtres de Dénéir peuvent également leur apprendre que la forge avait été recherchée par un nain explorateur (il y a près de trois ans), mais sans pouvoir leur en dire plus, les noms de requérants n'étant pas conservés.

Le passage de Gardakroz dans la ville est néanmoins suffisamment récent pour que les tenanciers de l'auberge choisie par les PJs (surtout s'il s'agit de la Maison Rebelle) puissent leur dire qu'il revenait d'une traversée du désert et qu'il était resté quelques semaines dans la ville, le temps de faire réaliser son portrait en peinture (celui trouvé par les PJs) et d'égayer les nuits de la Maison de la Harpe par ses poèmes et ses énigmes.

Quelques boissons généreusement distribuées dans cette taverne leur permettent d'apprendre de la bouche d'un barde âgé que Gardakroz avait perdu une jambe au cours de son voyage en Anauroch et qu'il l'avait remplacé par une jambe de bois. Il s'était de plus fait tatouer un étrange motif sur la cuisse, chez Yetzin le tatoueur, que l'on trouve dans le quartier des artistes.

Les PJs peuvent ainsi se rendre chez ce tatoueur, dont la boutique est illustrée par une enseigne « A fleur de peau », et apprendre que Gardakroz était venu il y a quelques années pour faire réaliser un tatouage dont il avait lui-même dessiné le motif, manifestement en s'inspirant du Calendrier d'Harptos. Gardakroz avait insisté pour que le tatouage soit reproduit en miniature sur sa cuisse (le grand motif recouvrant son dos) et le tatoueur se souvient qu'il lui a dit que les mentions du tatouage lui rappelait « tous les endroits où ses jambes l'avaient mené ».

Le tatoueur a gardé l'exemplaire original et pourra le montrer ou le vendre aux PJs si ceux-ci y mettent le prix.

Il peut également orienter les PJs vers l'auteur du tableau, un elfe de lune nommé Mazechiel (dont le sigle MZCL apparaît sur le tableau), dont l'échoppe se situe à proximité. Il se souvient bien de la séance de pose et du fait que rien n'avait été laissé au hasard, Gardakroz répétant que ce portrait « servirait pour la postérité de Toril » et insistant notamment sur le fait que devaient être visibles son tatouage et son médaillon de ceinture qu'il

avait fait forger à Sundabar chez un certain Trask Forgesacrée.

Les PJs peuvent enfin visiter l'échoppe d'un sculpteur prothésiste nommé Albéric, qui leur proposera plusieurs versions de jambes de bois, crochets forgés ou mains articulées. Il peut également réaliser des commandes spéciales pour remplacer un membre mais c'est plus long et surtout plus cher. Il montre aux PJs la jambe de bois que porte Gardakroz sur le portrait (à savoir un modèle de 23² millimètres de diamètre) et ainsi leur permettre d'avoir un modèle pour entourer les parchemins remis par Maelyn au départ.

L'énigme de Gardakroz

Il y a 3 éléments à réunir pour localiser l'endroit où est caché l'anneau : un tatouage (qu'il est possible de retrouver chez un tatoueur de Lunargent), un médaillon en bronze (forgé à Sundabar) et un parchemin (donné aux PJs au début).

Il faut enrouler les rouleaux de parchemin autour du même modèle de jambe de bois pour lire le message codé. En lisant de haut en bas sur les quatre côtés du bâton, cela fait apparaître le message suivant : « La sensibilité à fleur de peau [référence au tatouage] et l'étoile à la main [référence au médaillon de ceinture], au solstice d'été, elle voit X et en prend la route. En Eleasias et en Eleint, elle cherche la X et le X. A la Fête de la Lune, elle trouve le X du X ».

Le symbole sur les parchemins permet de les numéroter et donc de savoir dans quel endroit ceux-ci doivent être lus.

Il faut appliquer le médaillon sur le tatouage pour faire correspondre les éléments et résoudre l'énigme, afin de comprendre qu'il faut faire correspondre l'image de femme du médaillon avec l'endroit qui correspond au solstice d'été sur le médaillon pour lire au niveau de l'espace évidé la mention « Anauroch ». En faisant ensuite la correspondante entre la femme et les mois d'Eleasias et Eleint, on lit de la même façon la référence à la « Mer » et au « Sable », ce qui permet de comprendre qu'il faut se rendre dans la région de la Lame, connue pour ses dunes et ses tempêtes de sable.

Une dernière rotation permet de savoir qu'il faut trouver sur place un « Piton » en forme de « Rat », qui correspondra à la Dent du Rat.

En parallèle de ces recherches, Maelyn peut guider les PJs dans différentes échoppes afin de préparer leur expédition. Ils peuvent ainsi par exemple se rendre dans « Une poignée d'étoiles » pour acquérir des cartes, lanternes, astrolabes... (ainsi qu'un exemplaire du Calendrier d'Harptos), ou à

² Remplacer ce chiffre par le diamètre du bâton servant à réaliser les parchemins donnés par Maelyn

« La Lame d'Optym » pour acheter des armes de maître, ou enfin au « Parchemin radieux » pour y négocier parchemins et potions diverses.

Ils seront attirés en chemin par une petite rixe entre différents prêtres de Lathandre, rapidement séparés par la garde de Lunargent, et ainsi apprendre les divisions qui sévissent au sein du conclave des « Matines de Rhyester » à propos de celui qui doit en prendre la tête et qui, selon les propres mots de leur dieu, doit « poser sur l'autel le signe qui convient ». Les prêtres se disputent donc depuis plusieurs mois sur la teneur de ce signe (Lathandre attendant que soit posé l'Anneau de l'Hiver, symbole du renouveau).

Sur la route d'Ascore

Les PJs repartent donc deux jours plus tard, soit avec une idée précise de leur destination soit les éléments pour la déterminer. Ils sont en tout cas avertis que la route qui les attend est autrement plus dangereuse que celle qu'ils ont déjà parcouru.

Les PJs s'engagent ainsi dans la Passe de Lunargent, traversent le village de Khelb, campent à proximité du Nid du Faucon pour y dormir sous la protection des Chevaliers d'Argent et dorment au village fortifié d'Auvancombe.

La Passe est assez régulièrement empruntée avant l'hiver et les PJs croisent plusieurs convois marchands et des voyageurs sur la route.

Les PJs vont avoir l'occasion, à la fin de la Passe, de passer une soirée avec des barbares d'Uthgard issus du clan de Wolmad (habitant à proximité de la Citadelle Felbarr). Un habitué de la région sait que ce clan est familier des pillages et du brigandage mais qu'il hésitera à s'attaquer à une groupe de forte partie.

Les PJs rencontreront une troupe à cheval d'une trentaine de barbares qui les entoureront rapidement sans montrer particulièrement d'agressivité au début même si leur manœuvre est clairement intimidante.

Si les PJs montrent qu'ils sont suffisamment armés contre une attaque, les barbares n'attaqueront pas et inviteront même les PJs à participer à une soirée autour d'un feu de camp afin de leur démontrer leur sens de l'hospitalité et de la fête. C'est aussi l'occasion de montrer l'aspect culturel des barbares à des PJs plutôt « urbains » et pour lesquels les barbares sont des bêtes avides de sang.

Les PJs arrivent ensuite peu après en vue de Sundabar et des fumées de ses forges et aperçoivent les premiers hameaux signalant la proximité d'une cité importante.

La halte à Sundabar ne dure qu'une nuit pour ne pas retarder le départ de la caravane naine. Les PJs peuvent prendre une chambre à l'auberge de la

Trompette et ont juste le temps de se renseigner sur le forgeron du médaillon de Gardakroz.

Les PJs vont ainsi avoir l'occasion de s'aventurer, sous le regard attentif des gardes nains, au sein de l'Éternelle-Fournaise, et de rencontrer différents forgerons, fondeurs et armuriers, jusqu'à ce que l'un d'entre eux consentent à les orienter vers un dénommé Trask Forgesacrée, qui réalise des objets d'art plutôt que des armes ou des armures.

Ce dernier se rappelle qu'il a réalisé une commande spéciale pour un barde demi-orque qui lui avait apporté un modèle en bois sculpté. Ce modèle a été brûlé dans la forge mais Trask a conservé des ébauches, la dernière se rapprochant beaucoup du modèle final. Il aura du mal à se séparer de cette ébauche, sauf si les PJs parviennent à se montrer très convaincants.

Trask se rappelle également que Gardakroz lui avait dit à cette occasion qu'il revenait d'une forge située dans le désert et que ses études sur ce thème lors de sa formation de barde lui avaient bien servis. Trask n'avait pas posé d'autres questions à ce sujet...

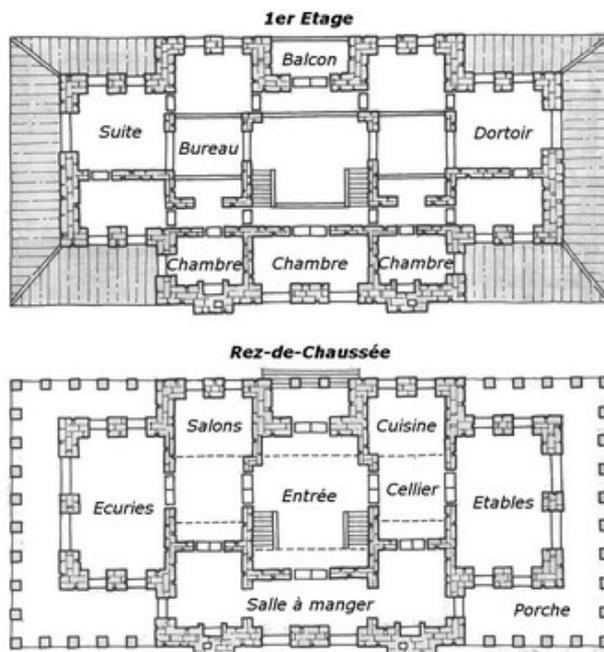
Les PJs auront ainsi l'occasion d'une part d'apercevoir les fonderies d'acier naines (« hauts-fourneaux ») et les impressionnantes forges, et d'autre part de découvrir le caractère « difficile » des nains et leur capacité à donner des informations à des étrangers.

Les PJs repartent le lendemain, toujours accompagnés de Maelyn d'Azur, et s'aventurent dans l'une des régions les plus dangereuses des Royaumes. Une patrouille d'écusards de Sundabar croisée un jour les avertit d'ailleurs de la présence de bandes d'orques en maraude et les incite fortement à faire des tours de garde en cas de campements improvisés, les auberges étant quasiment inexistantes sur cette route.

Les PJs peuvent d'ailleurs apercevoir des feux dans les collines et les montagnes avoisinantes ainsi que des traces manifestement gobelinoïdes.

Après cinq jours de cheval, les PJs arrivent en fin de journée en vue de l'Auberge de la Fourche, dernier havre de civilisation avant le désert. Un observateur attentif pourra remarquer l'absence de fumée sortant de la cheminée et de mouvements autour de l'auberge, sans que cela soit particulièrement alarmant à ce stade.

Les PJs trouveront à l'intérieur les corps torturés des propriétaires, Irvag l'Ours et Grumbelham Maindor, ainsi que de cinq voyageurs, dont les possessions ont été pillées, mais sans que l'auberge n'ait été brûlée. C'est alors que la nuit tombe et que les PJs découvrent la scène qu'ils s'aperçoivent que des formes s'approchent discrètement de l'auberge et l'encerclent, tandis qu'une odeur orque emplît l'atmosphère et qu'une pluie commence à s'abattre sur la région, empêchant les orques d'envoyer des flèches enflammées sur la toiture.



Commence alors un siège pendant toute la nuit, au cours duquel la centaine d'orques harcèle à plusieurs reprises les PJs, sans jamais se livrer complètement afin d'éviter les pertes trop importantes. Ce n'est qu'en fin de nuit, alors que les PJs sont épuisés, que les orques vont lancer l'assaut par toutes les issues de l'auberge et menacer de déborder les PJs.

Alors que le combat semble perdu et que les orques prennent le dessus, des trompes naines se font entendre et des guerriers en armure du clan Couronne-de-Guerre arrivent à la rescousse puis finissent par tailler en pièces ou mettre en fuite les orques restants.

A la fin du combat, alors que le soleil se lève à peine, les PJs rencontrent celui qui mène la troupe, à savoir le Roi Torkin en personne, qui rentre avec son escorte de la Citadelle Adbar vers la Citadelle Felbarr. Torkin félicite les PJs pour leur combat et leur courage et leur souhaite un bon voyage avec la compagnie du Transmarche du Mineur.

C'est deux jours plus tard que le climat devient plus sec et plus aride, signifiant l'arrivée à proximité d'Anauroch. Maelyn agite un miroir en direction des montagnes du nord jusqu'à recevoir un signal équivalent, suivi de l'apparition quelques heures plus tard de la caravane du Transmarche, formée de deux chariots et d'une dizaine de mules et gérée par sept nains (sauf s'il y a un nain parmi les PJs, faisant ainsi discrètement allusion aux « Sept Nains »), le tout escorté d'une dizaine de guerriers nains en armure.

La responsable de la caravane, Dorna, à la personnalité aussi affirmée que son rôle, peut apprendre aux PJs qu'ils ont empruntés les voies souterraines d'Outreterre pour arriver directement sans craindre les attaques orques.

Ils sont rapidement rejoints par Malek, un guide bédouin qui arrive avec une vingtaine de dromadaires derrière lui et sur lesquels est transféré tout le chargement de la caravane, sans que les PJs puissent savoir ce qui constitue réellement ce chargement.

Malek accompagne un petit groupe de nains qui retrouve les membres du Transmarche avec chaleur puis repartent avec les mules et les chariots vides avec l'escorte, vers la Citadelle Adbar.

Les PJs doivent choisir l'équipement qu'ils portent sur eux, le reste devant rester chargé sur les dromadaires et pas immédiatement à portée de main et sachant qu'il peut faire particulièrement chaud, surtout dans la partie Sud du désert. Ils sont avertis qu'ils en ont pour 15 semaines de voyage au minimum, entrecoupées par une halte dans la ville de Pénombre, et qu'il faudra avertir Dorna de l'endroit où les PJs souhaitent se rendre pour adapter ou non le trajet suivi, sachant que la caravane ne modifiera son parcours que si le lieu souhaité par les PJs ne leur fait pas perdre plus d'une semaine.

La Caravane de Sels

Le contenu officiel de la caravane, même s'il n'est pas ouvertement évoqué, est composé d'armes naines, essentiellement des épées longues et courtes, enroulées dans des draps de lin. Par ailleurs, et seuls Dorna et Khondar le savent, des sacs renforcés et résistants à l'humidité et au feu renferment des « sels rouges », qui sont une drogue de combat recherchée par les zhentils et les Sorciers Rouges de Thay³. Toutes les marchandises sont chargées sur les dromadaires, les PJs et les nains (sauf d'éventuels souffrants ou blessés) marchent à côté des dromadaires.

Les nains du Transmarche sont bourrus comme on peut s'y attendre même s'ils restent cordiaux entre eux, mais un observateur attentif peut se rendre compte qu'il existe des sujets de discorde entre eux et que leurs rapports cordiaux masquent des différents profonds.

Ils demanderont aux PJs quel nom porte leur compagnie d'aventuriers, dans la mesure où pour eux tout groupe doit se choisir un nom, et ils auront beaucoup de difficultés à comprendre si les PJs ne se mettent pas d'accord sur une appellation.

³ Ingérée, cette drogue permet de devenir « berserker », de ne plus sentir les blessures et d'agir comme sous l'effet d'une potion d'Héroïsme

Une fraternité divisée⁴

Cette équipe du Transmarche fonctionne ensemble depuis deux ans et, dans le plus grand secret, Khondar est amoureux de Dorna. Il souhaite lui prouver son amour à la fin de cette expédition en lui offrant un chef d'œuvre, un buste sculpté en pierre la représentant, qu'il va réaliser au moment des haltes. Evidemment, ni Dorna ni que ce soit n'est au courant, mais Khondar a demandé à Storn de surveiller en permanence le coffre renfermant ses outils et sa sculpture, en lui disant qu'il contient tout l'or de l'expédition (en réalité, il y a peu d'or, vu qu'il s'agit surtout de vendre les marchandises).

Son frère Roryn n'est pas au courant de cette affaire et est furieux que Khondar ne lui ait pas confié cette mission. Il est donc particulièrement énervé et aigri, et donc facilement susceptible de se mettre en colère à la moindre occasion.

Joyin ne sait pas ce qu'il se passe mais est très intrigué. Il ne veut pas trahir les secrets des nains mais si les PJs peuvent lui servir à savoir ce qu'il se passe, il ne sera pas mécontent. Il sollicitera donc discrètement les PJs pour en savoir plus.

Wulgar est conscient des sentiments de Khondar et en est très jaloux, éprouvant lui-même des sentiments envers Dorna. Il ne dira rien spontanément, surtout à des étrangers comme les PJs, mais pourra éveiller leurs soupçons en donnant quelques informations comme si de rien n'était.

Dorna fera comme si elle ne se rendait compte de rien, alors qu'elle connaît les sentiments de Khondar mais ne voudra surtout rien montrer, ni pour l'encourager ni pour le décourager. Elle doit se montrer forte et conduire la caravane sans encombrer jusqu'au sud du désert.

A raison de 1000 kilomètres à parcourir pour une vitesse moyenne de 20km/jour, il faudra entre deux et trois mois pour arriver à Route Noire puis à la ville de Pénombre.

La Mer Gelée

Les PJs arrivent rapidement en vue des contreforts rocheux du désert et peuvent dresser un camp à son entrée, à proximité des deux statues de griffons accroupis gardant la route qui descend la falaise jusqu'à Ascore. Même si la nuit tombe, il est possible de voir depuis la falaise les ruines de la ville, notamment plusieurs pyramides de pierre noire, d'où se dégage une impression de malaise et de magie. On distingue encore les restes de quais d'embarquement, même si la mer est devenue une

⁴ Note pour le MJ : Il s'agit d'une intrigue secondaire tout à fait facultative mais qui permet de mieux percevoir la personnalité des Nains. L'idée est de la suivre tout au long de l'expédition, en la rappelant de temps à autre.

vaste étendue de dunes de sables pétrifiées par le vent glacé.

La caravane prend le lendemain la route qui longe l'ancienne mer, le long de la falaise, puis qui s'en écarte, les PJs pouvant voir au loin la silhouette de la Haute Glace, glacier monumental situé à plusieurs dizaines de kilomètres.

Commence alors une lente traversée de cette zone appelée improprement la Mer Glacée (l'essentiel de l'ancienne mer étant aujourd'hui sous la Haute Glace), devenue une grande steppe herbue, agitée en permanence de froides bourrasques.

Les PJs peuvent profiter de ces premières semaines de voyage pour faire connaissance avec leurs compagnons, même si ceux-ci ne sont guère loquaces, le paysage lui-même n'ayant que peu d'intérêt, à savoir des plaines arides à la végétation clairsemée.

Il est néanmoins possible d'y faire les rencontres suivantes :

- Des éleveurs D'Tarigs conduisent leurs troupeaux de chèvres grises dans ces prairies et vendent les produits réalisés à partir du lait, de la laine et de la viande des chèvres. Ils seront très méfiants à l'égard du groupe mais, dès qu'ils auront vu qu'il s'agit de nains et d'un convoi marchand, ils viendront proposer leurs produits.
- Un groupe d'aventuriers/pillards montés sur des chevaux croisera le convoi et hésitera à attaquer les PJs en voyant leur équipement. S'ils sont amadoués, ils pourront mettre en garde les PJs contre les trahisons des Bédines (en montrant bien toute l'hostilité possible contre cette « race de voleurs ») et les dangers du désert.
- Des traces d'antilopes peuvent être repérées et une chasse peut être organisée pour améliorer l'ordinaire proposé par Malek. Attraper une antilope ne sera pas simple, ces dernières étant particulièrement farouches, mais surtout si les PJs poursuivent longtemps la traque, ils risquent d'arriver sur le trajet d'un petit groupe de Géants de Collines, qui suit la même trace qu'eux.

Après 2 à 3 semaines de trajet, les températures deviennent plus douces puis même chaudes et le relief devient plus marqué, les collines herbues laissant place à des rochers, des pitons acérés et un sol mêlant la pierre et le sable.

La Plaine des Pierres Dressées

S'aventurer au travers de la plaine est nécessaire pour rejoindre au plus vite Pénombre et surtout pour éviter de croiser la Route Noire et les

inévitables taxations zhentiles. Les PJs s'apercevront alors que les nains n'ont rien contre les zhentils tant que ceux-ci cherchent à commercer avec eux.

Il est facile de s'apercevoir qu'un bon guide est nécessaire pour trouver sa voie au travers du dédale de roches et la ravitaillement en eau devient vite une priorité.

Après quelques jours, Malek oblique vers une piste extrêmement discrète et conduit la caravane pendant une journée dans un paysage lunaire où rien ne se distingue dans le paysage, jusqu'à arriver au bord d'une grande crevasse (ou « rift ») au fond de laquelle semble couler une petite rivière. Il émet alors un sifflement et sortent d'habitations troglodytes, dissimulées dans la paroi et invisibles depuis le haut, des D'Tarigs qui viennent à la rencontre des arrivants par le biais de cordes.



Ces éleveurs et artisans vont proposer aux PJs de se reposer quelques heures ou quelques jours (en permettant aux animaux de descendre jusqu'à la rivière) et d'en profiter pour découvrir leurs spécialités.

Il est ainsi possible d'acheter à la famille d'Amalh Boudhia des couvertures de grande taille et très chaudes, de la nourriture de voyage (fromages...), des peaux tannées pour faire du parchemin, des herbes médicinales... Il est également possible d'acheter auprès de Dizsa la Chasseresse des gerboises dressées pour trouver les sources d'eau, indispensables pour qui veut s'écarter des pistes. Un dénommé Ruha Aziirlatu'ban collecte et revend les trophées de chasse étranges et exceptionnels ramenés des régions les plus dangereuses du désert.

Le convoi repart ensuite, après ces moments de repos, et passe quelques jours plus tard à proximité (tout en restant à une distance raisonnable de plusieurs kilomètres) du « Pilier de Tauros », un pic rocheux de plusieurs centaines de mètres de hauteur et dont le sommet est plat. Réputé pour attirer les dragons, il est à ce moment le théâtre d'un affrontement entre deux dragons qui se combattent furieusement dans les airs, ce qui devraient dissuader les PJs d'aller les déranger.

Un aventurier ayant perdu toute raison qui parviendrait au sommet n’y trouverait rien de particulier, hormis des traces d’affrontements et des ossements de dragons. Le fait de se battre ici constitue pour ces derniers une sorte de rituel initiatique pour passer à l’âge adulte mais certains sages prétendent que le pic recèle d’autres secrets.



Plus tard, lors d’un bivouac nocturne et alors que les membres de la caravane ont organisé des tours de gardes, des ombres (des Laertis⁵, appelés « Asabis » par les Bédines) s’approchent silencieusement des dromadaires et vont tenter d’en dérober le chargement. S’ils sont surpris, ils attaqueront les PJs puis fuiront s’ils subissent trop de pertes, tout en tentant de tuer un maximum de montures, dans la mesure où ils savent qu’il y a un groupe zhentils à quelques jours de distance et qu’ils auront un pourcentage sur les dromadaires que devront racheter les PJs.

La caravane croise le lendemain un petit groupe zhentils, certains d’entre eux étant armés, accompagnant un marchand de dromadaires, portant le symbole du Trône de Fer et qui montrera beaucoup de compassion à l’égard des PJs pour l’attaque qu’ils ont subi mais ne leur fera aucun cadeau en termes de prix, bien au contraire.

Les PJs arrivent ensuite à proximité de l’Oasis des Vipères (dernière étape de la Plaine des Pierres Dressées avant la Lame), entourée de dizaines de crânes humains et de squelettes de dromadaires. Ici, aucun bruit ne trouble le silence du désert. Les plantes formes torturées et aux épines acérées paraissent vouloir repousser les voyageurs. Des redoutables serpents se terrent sous chaque pierre. Cette étape est cependant nécessaire pour refaire le plein d’eau. Il est possible de repousser les serpents en utilisant des braises de charbon et une herbe locale, le takiris, mais il est également possible de s’adresser à la tribu des Qathans, dont les membres se déplacent sur des échasses et qui peuvent, moyennant une juste rétribution, remplir les outres des PJs.

Les contacts avec les Bédines seront extrêmement limités, ceux-ci étant aussi taciturnes que des nains et le visage toujours couvert d’un foulard de tissu (le keffieh). Les PJs auront l’impression d’un peuple mystérieux, à la langue différente de la leur et peu soucieux de comprendre les étrangers qu’il rencontre.

Après 5 à 6 semaines de route, le paysage se transforme et laisse progressivement place à une vaste étendue de sable durci et de petites dunes, les températures étant maintenant beaucoup plus fortes, rendant assez pénible le trajet sous le soleil.

La caravane croise alors la « Route Noire », sorte de piste mal tracée dans le sable et la roche, qui est censée traverser d’Est en Ouest le désert d’Anauroch même si très peu de non-zhentils peuvent se vanter de l’avoir emprunté sur toute sa longueur, seule la portion centrale étant librement utilisable par les Bédines et les autres marchands (et les parties occidentale et orientale n’étant pas du tout matérialisées au sol).

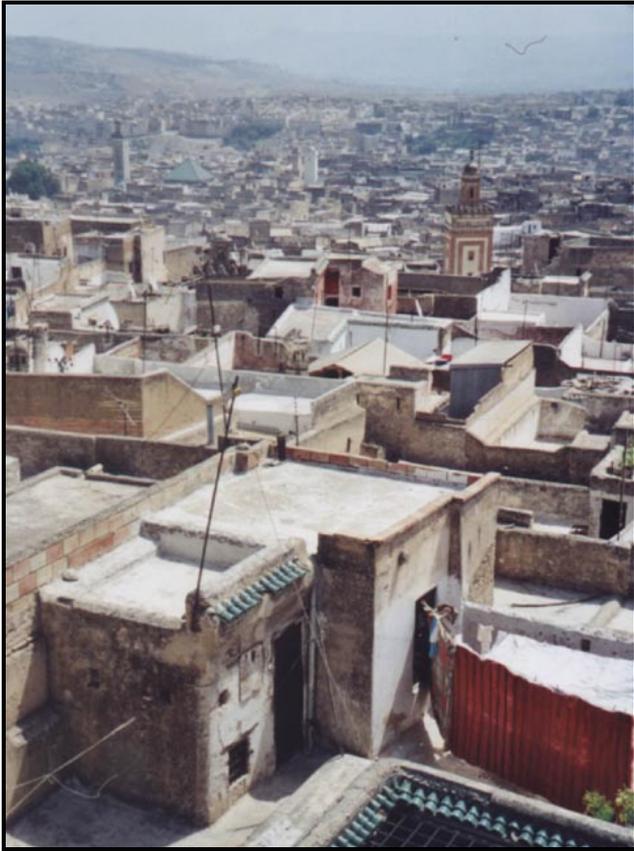
Alors que les PJs commencent à rencontrer de plus en plus de groupes hétéroclites (marchands, soldats, paysans, mendiants...) sur la route qui serpente vers le Sud à travers les collines écaillées de soleil, ils aperçoivent de loin des nuées d’oiseau qui tournent à proximité d’un étrange rocher qui flotte dans les airs...

Un jeune garçon rencontré à proximité qui propose aux voyageurs des jus d’orange pressées leur explique qu’il s’agit de la cité flottante de Pénombre, peuplée de mystérieux mages qui ne se montrent que très peu et qui ont recréé un lac au bord duquel s’est repeuplée en quelques années une ville nommée Fès El Umbir.

Après un dernier tournant, la route révèle effectivement un vaste lac, bordé de collines verdoyantes, et une ville de maisons blanches et jaunes, comptant plusieurs milliers d’habitants. Les nains expliquent aux PJs que cette ville, qui existait déjà au temps du Néthénil, a connu une nouvelle jeunesse avec la création magique de ce lac et est devenu le point commercial central du désert et une étape essentielle pour toutes les caravanes, que ce soit pour se réapprovisionner, écouler leurs marchandises ou glaner des informations commerciales.

Après ces premières semaines de voyage, les PJs gagnent tous un bonus de +2 en Equitation (Dromadaires).

⁵ Cf. Manuel des Monstres page 118 pour les hommes-lézards à la peau plus sombre



Arrivée à Pénombre

Les Bédines rencontrés à Fès ne sont pas réellement représentatifs des membres des tribus que l'on peut croiser dans le désert, s'étant sédentarisés depuis plusieurs années ici et s'étant tournés, surtout depuis les derniers temps, vers de l'artisanat, qui n'est normalement pas l'apanage de ce peuple. Malek ne ratera pas une occasion de dire aux PJs que ceux-là se sont pervertis et « trahissent les traditions bédines », de fierté, d'indépendance mais aussi de violences.

Les magiciens de Pénombre se font très discrets, même si leur présence est rappelée à chaque instant par la silhouette massive de leur cité dans le ciel azuréen. Les PJs auront néanmoins l'occasion de croiser une patrouille de magiciens de Pénombre, entrant dans un établissement marchand portant le symbole de l'Aigle à Deux Têtes, qui représente leurs intérêts en ville. Il n'est pas possible de voir le visage de ces magiciens, leur cape ne couvrant apparemment qu'une sorte de brume grisâtre d'où émergent deux points lumineux.

Les nains se font accompagner dans la médina pour vendre leurs sels (sans que les PJs ne sachent exactement à qui) puis vont loger dans une

ancienne medersa⁶ fortifiée. Les PJs peuvent loger ici dans un dortoir glauque ou trouver un autre hébergement.

Les PJs peuvent par exemple être logés dans un riad et visiter la médina avec un guide, visite au cours de laquelle les PJs seront très sollicités par d'innombrables vendeurs.

Ils peuvent également se rendre à la taverne de la Datte, principalement fréquentée par les guildes. Celle du Serpent Décapité sert de centre de recrutement de mercenaires. Les petits salons et les superbes suites de l'auberge de la Gazelle couchée sont particulièrement conseillés pour amadouer l'intervenant lors de transactions difficiles.



Au cours de leur errance dans les petites ruelles marchandes de la médina, les PJs auront la possibilité de croiser différents artisans et marchands, disposant chacun des meilleurs produits et garantissant tous un « bon prix ». Certains des articles sont néanmoins de particulièrement bonne facture et un PJ ayant le sens des affaires (et ne craignant pas de s'encombrer) peut en profiter, notamment auprès des personnalités majeures du marché.

Valin El Scrooge est le plus important banquier du Marché aux Mille Senteurs. Il peut fractionner toutes les barres de commerce, même les plus rares et peut également forger des barres à partir de pièces ou encore délivrer des lettres de change, moyennant commission.

Le lapidaire Stonfin Barragh, installé en face de l'auberge de la Datte, vend des gemmes d'une grande pureté. Il est réputé pour son honnêteté mais ses changements d'humeur sont aussi imprévisibles qu'une tempête de sable.

Il y a trois marchés permanents à Fès : celui des vaisseaux de l'Épée, spécialisé dans la vente des moyens de locomotion, celui des Mille Senteurs, consacré au négoce de gros des parfums, encens

⁶ Ecole religieuse, souvent dotée d'un cloître et de chambres pour les étudiants

et produits rares, et celui des Traqueurs d’Oasis, qui regroupe le reste des fournisseurs.

Profitant d’un moment d’inattention des PJs, un jeune voleur va leur dérober un objet précieux (par exemple le médaillon de Gardakroz ou plus simplement leur bourse de pièces d’or) et courir pour échapper à sa victime à travers les rues de la médina.

Utiliser la magie pour l’immobiliser sera extrêmement mal vu de la population (même si celle-ci ne cautionne pas le vol) et attirera inmanquablement les ennuis et des magiciens de Pénombre.

Les PJs devront se résoudre à se séparer dans les multiples ruelles pour tenter de l’encercler (mais sans avoir de plan à leur disposition !).

Les voleurs n’ont pas conscience de ce qu’ils ont volé ni de qui ils ont volé, et rendront immédiatement leur butin s’ils sont acculés. Ils ne tenteront pas de se battre sauf pour défendre leur propre vie.

Après quelques jours passés dans la ville, la caravane du Transmarche du Mineur reprend sa route, pour la dernière partie du trajet mais aussi la plus chaude et la plus pénible, pour les bêtes et pour les hommes.

L’âme de la Lame

La caravane repart deux jours plus tard, chemine quelques jours à proximité de la Route Noire, le long du lac, au travers des vignes, puis s’enfonce au travers des Collines des Senteurs, réputées abriter des lions et des gazelles mais aussi trajet le plus direct pour rejoindre la région de la Lame proprement dite.

Si les PJs le souhaitent, ils pourront profiter de l’occasion pour traquer les lions dont ils aperçoivent les empreintes. S’ils restent sur leurs gardes et font attention à ne pas provoquer les lions, ces derniers ne les attaqueront pas spontanément.

Ils font halte un soir à l’oasis de Yliyl, petite étendue d’eau entourée de quelques palmiers et de buissons, dans lesquels nichent les seuls habitants permanents de l’oasis, à savoir des vautours et des chacals, qui se nourrissent de ceux qui arrivent trop tard... Malek pourra raconter aux PJs au moment où le feu s’éteint doucement qu’une vieille légende bédine raconte qu’une tribu décimée par la maladie a été enterrée sous le sable, avec toutes

ses possessions pour éviter la contamination. Rechercher leurs tombes serait un sacrilège et prendre le risque de réveiller les morts, sans même parler d’être en contact avec la cause de leur mort (à savoir une peste particulièrement tenace, qui saura infecter les PJs si ceux-ci tentent de déterrer des trésors).

Sans qu’il y ait de piste tracée, Malek emmène la caravane à travers un nouveau dédale de passes rocailleuses et de plaines de sel, jusqu’à un col entre deux barres rocheuses débouchant sur un large bassin baigné de dizaines de sources, coulant vers un vaste lac, d’où se dégage une véritable sensation de paix et de sérénité. Il s’agit du sanctuaire d’Elah Zad, connu des seuls Bédines et dédié à Eldath. Les bords du bassin sont couverts d’une végétation luxuriante et le lac, d’une eau de couleur saphir, entoure une petite île sur laquelle se dresse un mausolée. Malek raconte aux PJs que ce lieu, vénéré par les Bédines (il ne peut y avoir le moindre affrontement dans les environs), était anciennement la résidence de la Déesse de la Lune (Elah) mais que la Déesse du Soleil (At’ar), jaloux de la beauté d’Eldath, l’y a enfermé.

Il est possible de rejoindre le temple en empruntant des barques faites de palmes et abandonnées sur la rive. Il est impossible d’avoir la moindre intention belliqueuse sur l’île et toute femme entrant dans le temple est susceptible d’être magiquement contrôlée par Eldath qui peut ainsi transmettre des messages aux mortels. Si l’occasion se présente, elle dira aux PJs, par la voie de l’une d’entre eux, que « la paix des Royaumes est en péril et que des Sept viendra la solution, pour le meilleur ou pour le pire »...

Il s’agit du plus important sanctuaire d’Eldath dans les Royaumes et tout prêtre sera profondément respectueux de l’endroit et de la spiritualité qui s’en dégage.

Dès le lendemain, une fois les outres remplies, la caravane quitte les hauteurs pour entrer véritablement dans la région de la Lame, vaste étendue de dunes, changeant de physionomie au gré des tempêtes de sable. Les trajets se font plus difficiles, en profitant des moments de moindre chaleur, que ce soit à l’aube ou en fin de journée, le midi étant passé à l’ombre des tentes ou des très rares arbustes que l’on peut rencontrer.

Malek profite souvent de ces périodes de calme pour chercher des racines ou des herbes pour sa cuisine, ou même éventuellement pour piéger des rongeurs ou des serpents, et un PJ qui le suit



discrètement aura la surprise de voir qu’il se cache pour faire des signaux lumineux à l’aide d’un miroir, à destination d’un individu situé à bonne distance, puis revient comme si de rien n’était au campement.

Il vient d’alerter sa tribu bédine de son arrivée et vient de planifier une attaque pour ce soir. Malek profitera du thé à la menthe qu’il prépare tous les soirs pour glisser dans la thière un somnifère à base de plantes (jet de Vigueur difficulté 20, à faire par le MD, pour ne pas dormir profondément toute la nuit, sauf en cas de bruit important).

Les Bédines s’approcheront d’abord discrètement du bivouac de la caravane afin d’éliminer un éventuel garde non endormi. Une fois cela fait, le signal est donné et toute la tribu⁷ montée sur des dromadaires charge sur le campement et tentera d’en tuer tous les occupants, sauf si ceux-ci imploront leur pitié (auquel cas ils finiront comme esclaves), et d’en piller le contenu.

Malek feindra la surprise et ne se dévoilera que s’il voit que le combat tourne à l’avantage des Bédines, auquel cas il mettra son couteau sous la gorge des PJs et incitera les autres à se rendre.

Si les PJs et les nains sont capturés et qu’ils se sont bien comportés à l’égard des Bédines et de leur culture au cours du voyage, Malek interviendra auprès de sa tribu pour qu’ils soient épargnés et abandonnés dans la désert.

Si les PJs mettent les Bédines en déroute, le voyage suit son cours et Malek poursuivra sa tâche jusqu’à la fin du voyage sans rien révéler de son secret.

Quelques jours plus tard, que les PJs y arrivent seuls (et dans ce cas, ils sont en réalité sauvés par des Bédines alors qu’ils sont perdus) ou accompagnés par Malek, ils parviennent en vue de l’oasis El Rahalat, liée au culte bédouin et située dans une dépression rocheuse qui l’isole des dunes de sables.

Les tribus s’y arrêtant doivent sacrifier un chameau afin, dit la légende, de purifier l’eau. Pour les caravanes, la coutume veut que l’on offre le plus beau chameau au Cheik des Dakawa qui campent ici toute l’année. En échange celui-ci autorise l’accès au puits. El Rahalat abrite dans les collines environnantes le plus grand troupeau de chèvres grises de tout le désert. Le camp de toile des Dakawa est divisé en trois parties. Au nord sont logés les invités, tels les marchands ou autres voyageurs, au centre réside le clan du Cheik et enfin au sud les autres tribus bédouines.

Les PJs peuvent apprendre à cette occasion que la zone de la Lame où ils souhaitent se rendre est très fréquemment balayée par de violentes tempêtes de sable. Ils pourront également leur confirmer qu’il y a bien dans cette zone des pitons

rocheux et que l’un d’entre eux est nommé la Dent du Rat.

La région de ces pitons rocheux (néanmoins bordés de dunes) est appelée par les Bédines la « Contrée du Vide » et la rumeur prétend qu’elle abrite les ruines maudites d’une ville de l’empire du Néthéril nommée Rasilith. C’est en tout cas aujourd’hui la région la plus aride du désert et aucune tribu n’y habite ni même s’y passe, sachant qu’il n’y a aucune oasis connue.

Les Bédines pourront cependant indiquer aux PJs les directions à suivre pour rejoindre la Dent du Rat, en se référant aux étoiles et aux différents massifs rocheux, dans la mesure où il vaut mieux voyager de nuit et donc ne pas se fier au soleil pour s’orienter : « Il faut suivre la voie d’At’ar jusqu’à trouver la région des plus hautes dunes pour prendre les traces d’Uruath le Serpent des Sables qui saura vous mener jusqu’au cœur de la Contrée du Vide. Là, le Lion saura prendre conseil auprès du Scarabée pour vous indiquer la voie du Rat ».

En clair, cela veut dire qu’il faut suivre la constellation des Flèches d’At’ar, en forme de trois lignes d’étoiles convergeant vers l’Est, puis obliquer vers le Sud en suivant la ligne brisée de la constellation d’Uruath et en prenant son milieu comme point de référence. Il faut ensuite suivre les différents massifs montagneux, dont les formes restent approximatives.

Après plusieurs jours de voyage et alors que les réserves d’eau diminue dangereusement, la caravane arrive à proximité de la région de ces pitons rocheux, tous porteurs de noms d’animaux divers. Les adeptes de magie, surtout profane, peuvent sentir qu’elle a ici une forte influence, sans pouvoir à ce stade en identifier les raisons.

Deux jours de recherche sont nécessaires pour identifier formellement le Piton de la Dent du Rat, dont la forme rappelle effectivement une gueule de rat ouverte, de laquelle émergerait une seule dent. Des ouvertures sombres dans la façade montrent l’existence de grottes (en réalité, il s’agit des ouvertures des tunnels de ventilation et d’évacuation de fumée de la forge).

Ce piton semble émerger d’une grande dune et les PJs vont devoir s’interroger sur le lieu exact de la cache trouvée par Gardakroz, dans la mesure où rien de notable n’apparaît sur le piton...

La Forge de l’Anneau

C’est alors que la nuit tombe et que les PJs s’interrogent autour du feu que se lève une tempête de sable et qu’émerge d’une des dunes un monstrueux « Ver des Sables »⁸ qui attaque les PJs.

⁷ Les membres de la tribu (20 guerriers niveau 1 et 10 guerriers niveau 2) sont armés de cimenterres et de dagues et équipés d’armures de cuir légères

⁸ Cf. Manuel des Monstres page 184



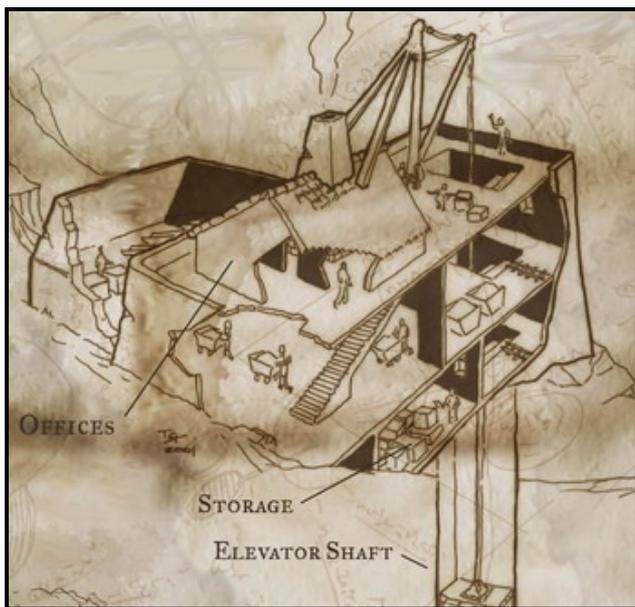
Lorsque la tempête de sable se calme et que le combat se finit, les PJ's découvrent au pied du piton rocheux une grande maison en ruine qui était auparavant recouverte par le sable.

Les nains avertissent les PJ's qu'il faut faire vite s'ils veulent explorer la maison dans la mesure où une autre tempête peut arriver à tout moment et engloutir de nouveau la maison.

La maison est une ancienne fonderie avec les fourneaux nécessaires pour extraire le métal du minerai et séparer le charbon de sa gangue. Les pièces à moitié envahies par le sable contiennent encore des outils et les squelettes des ouvriers.

Un escalier s'enfonçant dans les profondeurs de la terre est entièrement encombré de roches et de sable, suite à un tremblement de terre : la seule possibilité de descendre est d'emprunter le treuil menant aux mines, isolé des accès extérieurs et ainsi préservé du sable.

Le treuil lui-même ne fonctionne plus mais la chaîne permettant de le hisser est encore en place et il est possible d'accéder aux mines en faisant du rappel ou de l'escalade le long des parois.



Cette forge est une ancienne forteresse d'un groupe de géants des collines, reprise il y a plus de deux mille ans par des mages du Néthérial qui l'ont camouflé en simple mine de charbon et de fer. On retrouve une trace de cette création dans la hauteur des plafonds (au moins quatre mètres et plus dans les salles de forge) et la taille des portes, même si des modifications ont été ensuite apportées.

Les mages l'ont aménagé pour leurs recherches magiques et ont fait appel à l'élite des forgerons nains et aux plus grands magiciens élémentalistes elfes de l'époque pour forger et enchanter l'Anneau de l'Hiver. Le gisement, qui combine les deux minerais, est d'une exceptionnelle pureté.

La forge a fonctionné au-delà des espérances de ses auteurs puisque la réalisation de l'Anneau a entraîné une très forte sensibilité de l'endroit à la magie, qui explique à la fois les très fréquentes tempêtes de sable qui agitent les environs et la présence dans les sous-sols des Nagas ténébreux, attirés par les essences magiques.

La forge elle-même a fini par être abandonnée et condamnée puis la mine est tombée en décrépitude, produisant de moins en moins et surtout étant difficilement exploitable en raison des perturbations atmosphériques. Une tempête plus violente que les autres a fini par engloutir la fonderie avec les derniers ouvriers restants.

L'intérieur de la forge n'est évidemment pas éclairé mais on peut trouver en de multiples endroits des emplacements pour des lanternes, parfois toujours en place.

Les PJ's vont arriver par les mines et découvrir les pièces suivantes :

1. Salle du Conseil => Les murs de cette salle sont ornés de gravures dans la pierre retraçant l'histoire de la forge, depuis sa création par les géants jusqu'à la forge d'un anneau avec l'aide de magiciens elfes et de forgerons nains. On trouve le long du mur Nord des fauteuils en métal forgé (de taille humaine, à destination des mages Néther), des fauteuils en bois sculptés sur le mur Ouest (pour les mages elfes) et des sièges taillés directement dans la pierre du mur Sud. La salle est poussiéreuse mais le mobilier reste bien conservé. Un vaste cercle est gravé dans le sol et mêle les symboles de Moradin, Azuth et Corellon Larethian.

Le passage secret vers la salle des enchantements est extrêmement bien dissimulé (jet de Fouille difficulté 25 et 20 si recherché activement).

L'escalier montant initialement vers un étage supérieur est aujourd'hui irrémédiablement comblé par des tonnes de gravats.



2. Chambre du Maître Forgeron => Sans doute initialement richement meublée, elle est aujourd'hui dans son état initial mais le moindre courant d'air fera s'effondrer en poussière tous les meubles (lit, bureau, fauteuil) ainsi que les livres qui avaient été laissés sur des étagères. Seul reste un magnifique marteau de forge, suspendu à un crochet au-dessus du bureau. Se servir du marteau est conseillé pour fabriquer la lame.

3. Chambre forte => Chaque placard est muni d'une porte blindée et servait à stocker les matières précieuses (gemmes, or, argent, minerai magique...) sur des étagères de métal. Les placards sont aujourd'hui totalement vides, hormis tout de même quelques petits lingots de différents métaux (titane, plomb, nickel, aluminium, cobalt...), permettant notamment de réaliser l'alliage nécessaire pour entrer dans la salle des enchantements. Un squelette d'humain (victime du piège en W) se trouve dans l'un des placards. Un Miroir d'Opposition se trouve sur le mur du fond et peut être masqué par un rideau.

4, 5, 6, 7, 8. Chambres des forgerons nains => Sorte de dortoir avec une antichambre, une salle commune et trois chambres individuelles, tout le mobilier est en pierre finement taillée aux proportions naines, ce qui fait qu'il en est presque agréable et doux au toucher. Les murs de la salle commune (4) sont couverts d'inscriptions Dethék et de gravures : un érudit y consacrant le temps nécessaire pourrait y découvrir des alliages secrets et des techniques de forge connues des seuls nains.

Un piège se trouve à l'entrée de l'antichambre (point W) et consiste en une zone de Téléportation vers les cellules de la Chambre forte (3). Chaque PJ passant dessus est automatiquement téléporté (sauf s'il réussit un jet de Volonté difficulté 24,

dont il n'est pas conscient) sans un bruit dans la cellule. Si personne ne regardait le PJ en question, il n'est pas possible de deviner ce qu'il est devenu.

9, 10, 11. Entrepôts => Il s'agit de trois remises dans lesquelles ont été entreposées toutes sortes de choses plus ou moins usagées, notamment des outils, des ustensiles de cuisine et des résidus de la forge. Sous les tas hétéroclites, on peut trouver des sacs de charbon de bois et de coke (charbon minéral), ainsi que des barres de minerai de fer.

12, 13, 14. Chambres des mages elfes => Chaque porte est munie d'une serrure magiquement fermée avec un Symbole de Douleur. Il s'agit des anciennes chambres des magiciens elfes venus participer à la réalisation de l'Anneau. Les murs sont ornés de magnifiques gravures représentant des motifs floraux, des arabesques et de runes magiques, qui sont autant des représentations artistiques qu'un moyen pour un magicien d'apprendre les premiers secrets de la magie elfique. Ces murs sont d'ailleurs un rare témoignage de cette ancienne magie...

15. Forge => Deux enclumes sont présentes, de part et d'autre de l'entrée de la pièce et un vaste foyer se situe au centre, avec une évacuation de la fumée au plafond, vers l'extérieur. Un tuyau de terre réfractaire partait du mur de gauche jusqu'au foyer mais est aujourd'hui brisé. Un levier au bout duquel se trouve un marteau métallique sort également du mur de gauche et est placé au dessus de l'enclume de gauche.

Une molette placée sur le tuyau de céramique permet de régler le flux d'air venant de la soufflerie et donc la température atteinte dans le foyer. Deux auges vides se trouvent de part et d'autre du foyer et semblent reliées par une canalisation qui vient du Nord et continue vers le Sud (il s'agit de la canalisation reliant le bassin de refroidissement à la soufflerie, qui permet de remplir également ces cuves de refroidissement rapide).

16. Soufflerie => Cette salle est remplie de cuves et de tuyaux en cuivre, permettant de d'utiliser le vent soufflant au dehors pour attiser le foyer. Les tuyaux sont pour le moment tous obstrués par le sable et doivent être nettoyées. On y trouve aussi un complexe mécanisme avec des leviers et plusieurs engrenages, constituant un marteau hydraulique. Une fois le bassin de refroidissement rempli, l'eau circule dans une canalisation souterraine et vient alimenter une roue à aube qui entraîne ensuite jusqu'à la salle de la forge, par les différents engrenages, un marteau qui vient frapper à intervalle régulier l'une des deux enclumes. Il est possible de débrayer le marteau pour le déconnecter de la roue à aube et ainsi l'empêcher de fonctionner.

Le couloir à gauche de l'annexe sert de lieu de stockage pour les chariots permettant le transport des produits forgés vers le bassin de refroidissement.

17. Salle des gardes => Son mobilier, rudimentaire car composé d'une table et de deux bancs, est tombé en morceaux depuis longtemps, de même que les arbalètes laissées accrochées au mur et sans doute en mauvais état déjà l'époque de leur abandon.

18. Entrée => Aujourd'hui barrée par des éboulis, on y retrouve les restes d'une porte massive en bois bardée de fer sur laquelle reste une magie latente sous la forme d'un Symbole de Mort qui se déclenchera si les PJs soulèvent le reste de porte couché à terre.

19, 20, 21. Gisements => Des rails permettaient de monter des chariots emplis de minerai jusqu'à la forge mais les conduits menant à la forge sont aujourd'hui en apparence comblés. En réalité, le conduit le plus au Nord n'est bloqué que par des planches et quelques gravats mais peut être dégagé en quelques minutes.

Un connaisseur en minerai pourra reconnaître des veines de charbon mais également de fer, ce qui est extrêmement rare sur un même site.

La rivière est d'une eau exceptionnellement pure mais également très froide, et disparaît dans un siphon sous la roche. La boire permet d'être instantanément rassasié pour une journée.

Un piège mécanique est installé au bout du conduit (point G) et consiste en une dalle qui déclenche, si l'on marche dessus, le jaillissement de pointes métalliques des murs de part et d'autre (provoquant 5d6 de dégâts, jet de Réflexes difficulté 20 pour la moitié).

Les Nagas arriveront principalement par ici pour attaquer les PJs et connaissent les différents pièges sur le chemin.

22. Bassin de refroidissement => D'une profondeur de deux mètres, sculpté dans le marbre et orné de gravures représentant des êtres élémentaires de l'eau, il est aujourd'hui vide et sali par la poussière. Une trappe est visible au fond du bassin sur un des côtés, avec des moisissures laissant penser qu'il y a de l'eau derrière. Une petite canalisation part vers l'Ouest (et mène jusqu'à la Soufflerie où elle actionne le marteau hydraulique). Le fait d'ouvrir la trappe ouvrira un accès à la rivière souterraine et donc de remplir le bassin. L'eau s'arrête de monter dès qu'elle arrive à la margelle (ce qui correspond au niveau de la rivière). Il n'est pas souhaitable de refermer la trappe (même si c'est faisable une fois le bassin rempli) car l'eau est alors stagnante et de moins bonne qualité pour faire refroidir les produits de la forge.

Les Nagas peuvent infiltrer la forge par le bassin de refroidissement, par le biais de la trappe si les PJs ne l'ont pas refermée.

23. Repaire des Nagas => Gisement rendu inaccessible par un siphon d'une vingtaine de mètres, c'est le repaire des Nagas ténébreux, qui y

entreposent leurs trésors. On y trouve également dans un coin ce qui reste de la jambe de Gardakroz (c'est-à-dire un os et une botte, qui l'on pourra comparer à celle du portrait trouvé à Lunargent), seuls vestiges de son passage dans la forge.

Le trésor des Nagas est le suivant : 1900 pièces d'argent, 100 pièces de platine, un Parchemin de magie profane (Rayon de Givre et Confusion mineure), un Parchemin de magie divine (Cacophonie et Résistance aux énergies destructrices), un Bouclier +1, une Potion d'Endurance de l'Ours et un Elixir de déplacement furtif), ainsi que des gemmes (3 pierres de lune de 50 pièces d'or chacune et 1 saphir bleu de 1000 pièces d'or).

24. Cellier => Cette salle servait à stocker, dans de larges armoires en bois, les denrées périssables de la cuisine afin de profiter de la fraîcheur du bassin de refroidissement situé à côté, tandis que les salaisons restaient dans la cuisine. Il n'en reste aujourd'hui que des armoires vermoulues et de la poussière.

25. Cave à vins => Cette salle basse de plafond était sans nul doute une cave à vins comme en attestent les casiers à bouteille alignés le long du mur Ouest, mais qui sont aujourd'hui emplis de bouteilles vides. Il ne reste de deux tonneaux au fond desquels reste un fond de vin, qui s'apparente plus à du vinaigre qu'à du nectar.

Un piège à ressort se trouve au fond du couloir à droite de la cave à vins. Un personnage cherchant un passage secret au fond du passage et inspectant le mur déclenchera inmanquablement la détente du ressort et l'envoi du mur vers le PJ, le propulsant vers l'arrière sur l'arête du coin (infligeant 8d6 points de dégâts, jet de Réflexes difficulté 20 pour la moitié).

26. Réfectoire => Il ne reste dans cette grande salle qu'une longue table de bois massive et plusieurs chaises, en bon état général malgré les années, en raison de la qualité du bois employé. Un buffet aligné sur le mur Est contient encore de la vaisselle et des couverts (sans valeur particulière, hormis archéologique).

27. Cuisine => Des fourneaux permettaient de faire la cuisine pour une dizaine de personnes et des crochets aux plafonds servaient à suspendre des pièces de charcuterie. Une évacuation de la fumée mène à l'extérieur et un regard vers la canalisation d'eau qui relie le bassin à la soufflerie permet de puiser de l'eau directement. Il reste quelques ustensiles de cuisine sans valeur.

28. Dortoir des humains => Cette grande salle servait de dortoir, à la fois pour les gardes et pour les quelques forgerons humains. Ce souvenir n'est perpétué que par des paillasses poussiéreuses et des petites tables à côté de chacune d'entre elles.

29. Salle des enchantements => Un pentacle trône au milieu de la pièce et des étagères sont encore remplies d'éprouvettes et de fioles poussiéreuses. Une très puissante magie semble encore hanter les lieux, les objets magiques des PJs semblent s'animer (et le font si les PJs restent trop longtemps) et un magicien aura rapidement un violent mal de tête.

30. Salle d'invocation => Cette salle renfermait auparavant des créatures gardiennes enchantées, chargées de protéger les trésors de la forge. Il n'en reste aujourd'hui que des squelettes mais également les esprits fantômes de ces gardiens (des Hurlleurs⁹ « améliorés », dont le hurlement provoque la perte de 5 points de sagesse si un jet de Volonté difficile 20 n'est pas réussi) qui attaqueront les PJs si ceux-ci entrent dans la prison. La solution pour passer sans se faire attaquer est de laisser des paquets de viande (les créatures étant mortes de faim) même s'ils ne leur seront que de peu d'utilité.



31. Prison => Normalement conçue pour emprisonner les éventuelles créatures invoquées, la salle servait également à stocker les objets précieux et les dernières créations. Derrière une grille fermée à clé, il n'y reste qu'un autel de pierre et un présentoir sur lequel, au lieu de trouver l'anneau recherché, ne se trouve qu'un mince rouleau de parchemin roulé. En le déroulant, les PJs trouvent l'inscription suivante : « Que tous ceux qui parcourent ces murs cessent de s'inquiéter : j'ai consciencieusement tout nettoyé. Le trésor sera en lieu sûr, bien plus sûr que cette cache à la portée du premier venu ! Kartas Couronne-de-Guerre ».

32. Passage secret => Une main est gravée dans le mur du fond avec une inscription en Dethek indiquant que « seul un Maître de la Forge peut pénétrer ces lieux ». Une fente discrète est creusée à gauche de la main. Un sort de Détection

de la Magie permet de faire apparaître un texte sur le côté donnant les instructions à suivre pour réaliser une lame à glisser dans la fente mais il est possible de ne pas les suivre.

Les PJs doivent comprendre qu'il faut réactiver la forge et forger cette lame pour pouvoir avoir accès aux pièces suivantes, seules les personnes ayant participé à la forge de l'objet en question pourront mettre leur main dans l'empreinte et ainsi emprunter le passage secret.

33. Laboratoire => Tout a été méticuleusement nettoyé dans cette pièce par les magiciens avant leur départ même si on peut identifier la pièce comme étant un lieu de préparation de potions et d'herbes broyées.

L'escalier permettant auparavant de rejoindre des laboratoires de magie est aujourd'hui enfoui sous les roches.

Un peu d'ordre...

Les PJs ne peuvent accéder à la Salle des Enchantements et aux suivantes qu'en suivant scrupuleusement la procédure de remise en marche. Un PJ expert en la matière pourra montrer ses talents mais sinon, il faudra que les PJs utilisent leur intelligence naturelle...

Il faut tout d'abord réparer la soufflerie qui permet d'attiser le foyer, en débouchant, dans la salle 16, le tuyau qui mène à l'extérieur (qui permet d'utiliser le vent qui souffle au dehors) puis en réparant celui qui mène à la salle 15 (le tuyau en céramique étant brisé) ainsi que la molette permettant de régler l'ouverture du tuyau.

Il faut ensuite procéder à la remise en eau du bassin de refroidissement (salle 22), en le nettoyant et en ouvrant la trappe derrière laquelle coule la rivière souterraine.

Il faut également remettre en marche le marteau hydraulique. Cela suppose de comprendre l'utilité du système (jet d'intelligence difficulté 20 si les PJs n'y pensent pas spontanément) et simplement réenclencher le levier du marteau dans la roue à aube, laquelle se met automatiquement à tourner dès que le bassin de refroidissement est rempli. Dès que le système est remis en marche, le marteau se met à frapper l'enclume de la salle de la forge toutes les dix secondes.

Il faut enfin nettoyer les outils se trouvant dans les entrepôts (salles 9, 10 et 11) et pleins de rouille en surface et allumer le foyer grâce au charbon et aux soufflets, en réglant la température souhaitée grâce à la molette.

La plupart des tâches peuvent se faire en parallèle, chaque PJ pouvant prendre une part du travail afin d'accélérer les choses mais également pour que chacun puisse entrer dans la Salle des Enchantements.

⁹ Cf. Manuel des Monstres page 120

La remise en marche de la forge, avec les mouvements et le bruit que cela implique, va immanquablement attirer l'attention de plusieurs « Nagas corrompueurs¹⁰ » qui habitent le long du cours d'eau, derrière le siphon et la paroi de roche. Ils viendront attaquer les PJs lorsque ceux-ci sont séparés, au besoin en utilisant des sorts de Silence pour éviter qu'ils puissent demander du secours.



C'est en forgeant...

Il faut ensuite forger la lame nécessaire et donc respecter les étapes suivantes :

- Il faut tout d'abord collecter du minerai de fer et de charbon dans les salles 10 et 11, sous la forme de barres de métal et de grands sacs de toile.
- Il faut faire plusieurs couches de charbon et de fer dans le creuset (au centre du foyer), en veillant aux proportions (moins de 2% de charbon par rapport au fer) et allumer le feu dans le foyer avec le charbon.
- Une fois le foyer allumé, il faut monter puis régler la température du foyer à la température de fusion, grâce à la molette de la soufflerie, afin d'obtenir une couleur blanche éclatante. Une température trop faible fera un mauvais mélange et une température trop forte conduira à un métal fragile.
- Il faut ensuite adjoindre au fer en fusion une barre de plomb (trouvé dans la Chambre forte) pour produire l'acier allié nécessaire (« Noiracier »).
- Il faudra reproduire deux fois l'opération pour fabriquer de l'acier « doux » (avec peu de carbone) et de l'acier « dur » (avec une teneur plus élevée) pour faire ensuite de l'acier de Damara.
- Le métal liquide s'écoule des moules rectangulaires qu'il faut plonger dans les baquets d'eau froide pour durcir le métal.
- Le marteau hydraulique doit être ensuite utilisé pour marteler les barres de métal afin de leur faire prendre une forme allongée de lame.

¹⁰ Cf. Manuel des Monstres page 141

- Les ébauches de lame doivent être plusieurs fois chauffées dans le foyer (à une température correspondant à une couleur Rouge cerise à Jaune orangé, qui équivaut à 700/1100°C) puis refroidies, et martelées à chaque fois de façon à ce qu'elles deviennent progressivement extrêmement fines. Les différentes lames doivent être ensuite assemblées ensemble en les superposant puis en chauffant l'ensemble une dernière fois (à 1100°C maximum, sous peine de devoir tout recommencer).
- La lame doit être enfin plongée encore chaude dans le bassin de refroidissement afin de lui faire subir un dernier traitement (le « revenu ») qui la rendra plus résistante au gel. Seule l'eau de ce bassin possède la qualité nécessaire pour faire ce revenu « à cœur » et lui conférer cette propriété.

Si aucun des PJs n'a de compétence en forge, ils devront s'en remettre à la chance ou des jets d'Intelligence pour deviner l'enchaînement des étapes et les différentes subtilités à suivre pour forger la lame nécessaire¹¹.

Ce n'est qu'après avoir suivi toutes ces étapes qu'il est possible de placer sa main dans l'empreinte de la salle 32, de glisser la lame dans la fente prévue à cet effet et de passer par le passage secret.

Dans les Vaux

À la sortie, les PJs découvrent qu'une autre tempête de sable se profile à l'horizon et qu'il faut partir vite, pour éviter que la forge ne soit de nouveau engloutie.

Les PJs repartent vers le Sud et terminent leur voyage en Anauroch sans autre péripétie notable. Au bout de quelques semaines, la température s'adoucit progressivement et le paysage de dunes laisse la place à une steppe herbue puis à des collines plus verdoyantes, synonymes de proximité avec le Cormyr.

Arrivant enfin à la route reliant Tilverton à Scornubel, les nains du Transmarche proposent aux PJs de continuer vers l'Est le temps de trouver une caravane allant vers Eauprofonde (eux-mêmes restant dans le Sud plus longtemps) pour qu'ils s'y joignent.

Deux jours passent avant de croiser une caravane du Priakos des Six Coffres chargée d'épices et

¹¹ Le but n'est pas non plus de juger du niveau réel de compétence des PJs mais plutôt de juger leur inventivité et capacité à deviner le processus de fabrication d'une arme.

d'étoffes de Sembie. Dorna va négocier avec eux la prise en charge des PJs, ce qui semblera assez facile, surtout si les PJs proposent d'assurer un rôle d'escorte.

Le retour jusqu'à Eauprofonde, long de plusieurs mois, n'est pas joué mais les PJs font néanmoins la rencontre, alors qu'ils montent leur camp pour la nuit à proximité du Marais de Tun, avec Oragie Maindargent, une célèbre Ménestrelle, barde de Valombre et magicienne, connue pour être l'une des plus fidèles protectrices des Vaux.

Elle va profiter de l'occasion pour discuter avec eux de leurs aventures.

Elle pourra leur donner des infos sur le voleur de l'Anneau (et les mettra sur la piste de la Haute Forêt) mais ne révélera pas directement aux PJs ce qu'est l'anneau ni quels pouvoirs il possède.

Qui est Kartas ?

Le dénommé Kartas Couronne-de-Guerre est un explorateur réputé, connu pour son respect des lieux qu'il explorait et pour son ouverture intellectuelle, mais également pour un certain sens de l'humour, qu'il pouvait manifester même dans les situations les plus difficiles. Oragie l'a rencontré une seule fois, il y a moins de deux ans, alors qu'il sortait de la forêt de Myth Drannor, blessé et fourbu, et ils avaient passé quelques semaines à Valombre pour se reposer et évoquer les aventures respectives.

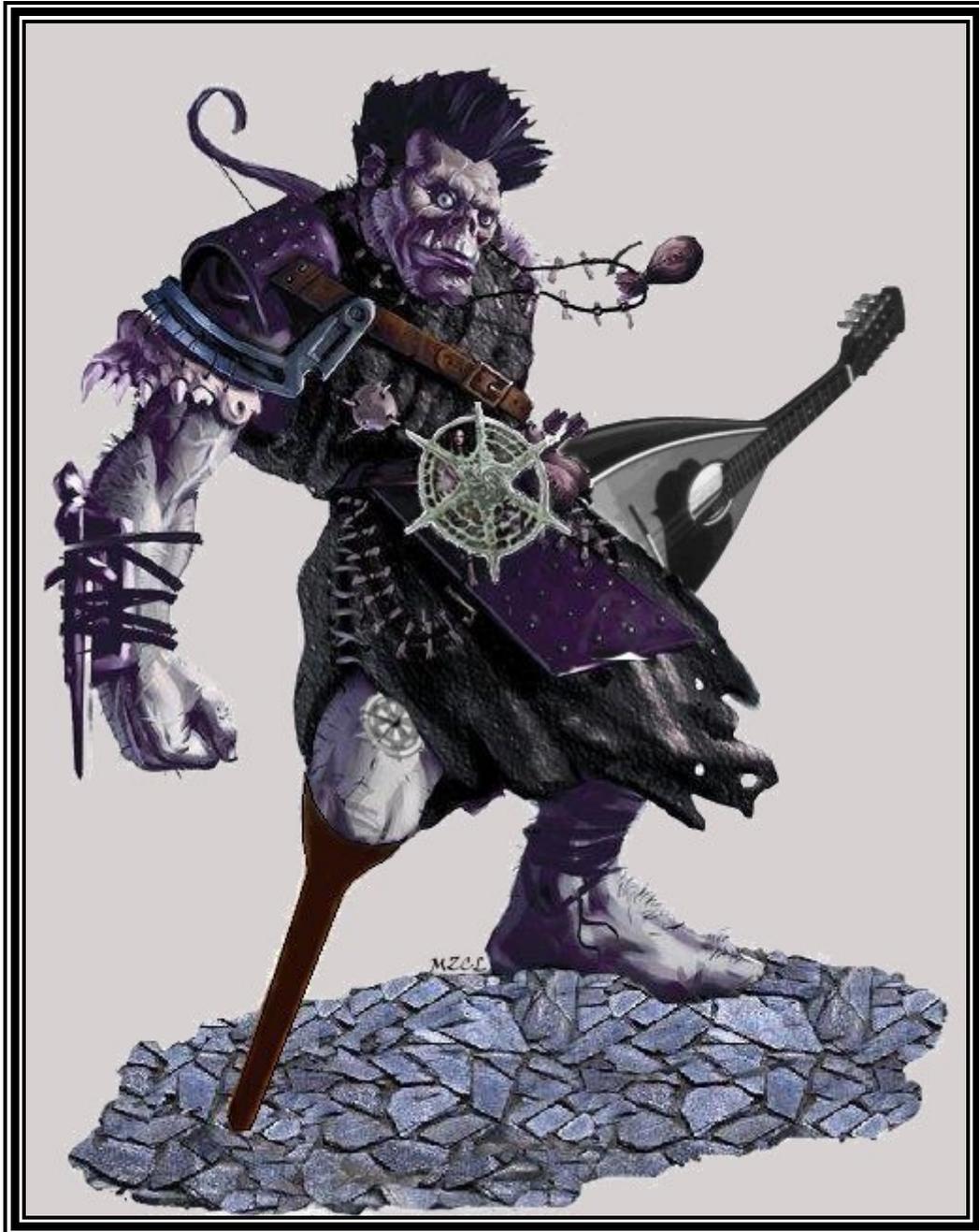
Elle avait ainsi pu apprendre qu'il avait participé à l'expédition qui avait exploré pour la première fois Maztica, de l'autre côté de la Mer Inviolée et qu'il en était revenu accompagné d'un ancien haut-prêtre maztèque dont il avait sauvé la vie. Oragie se souvient que ce dernier, dénommé Huictotlan, était extrêmement taciturne mais également remarquablement intelligent et dévoué à Kartas.

Oragie a également appris plus tard que Kartas avait tragiquement disparu au cours d'une expédition dans l'Epine du Monde, peu après leur rencontre et à l'issue de son retour dans le Nord, en passant par l'Anauroch. Son compagnon, qui était devenu son confident, a alors disparu, craignant pour sa liberté et risquant d'être pris comme esclave.

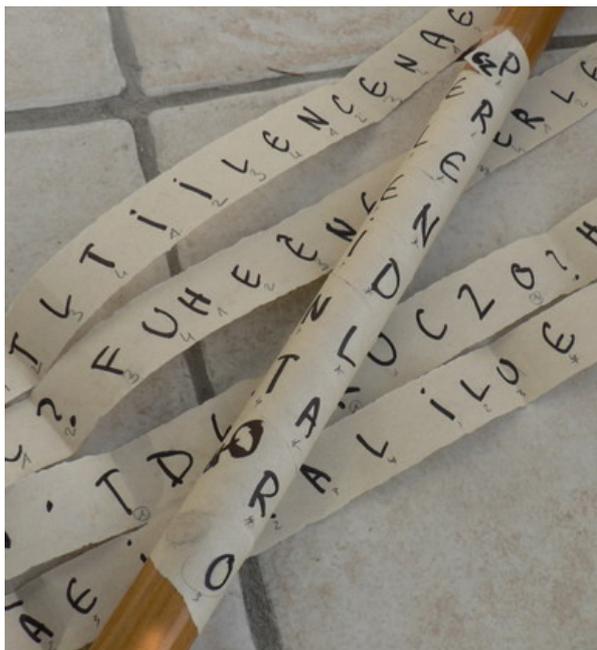
Considérant qu'il est presque impossible qu'il ait réembarqué vers son pays d'origine, la rumeur prétend qu'il s'est réfugié dans le nord de la Haute Forêt, passant à proximité des Bois de Turlang, et qu'il a été capturé par des orques, sans que l'on en sache plus. Il était le plus proche de Kartas et si quelqu'un cherche des informations sur lui ou l'une de ses possessions, il est primordial de retrouver Huictotlan ...

Le chapitre s'arrête au château du Comte Cormaeryn, alors que Maelyn accourt vers les PJs pour leur demander où se trouve l'anneau...

Portrait de Gardakroz



Parchemins de Gardakroz



[Note pour le MJ : Pour des raisons pratiques, il n'est pas possible de faire figurer ici les parchemins remis aux PJs.

Il faudra donc les créer en assemblant plusieurs bandes de papier, en les enroulant sur un manche de bois (type balais), puis en écrivant de haut en bas, une lettre par une lettre, en répétant l'opération sur les quatre côtés du manche (cf. photo ci-contre).

Pour plus « d'authenticité », il est possible de plonger le papier dans du café et le faire sécher, pour lui donner un aspect parcheminé]

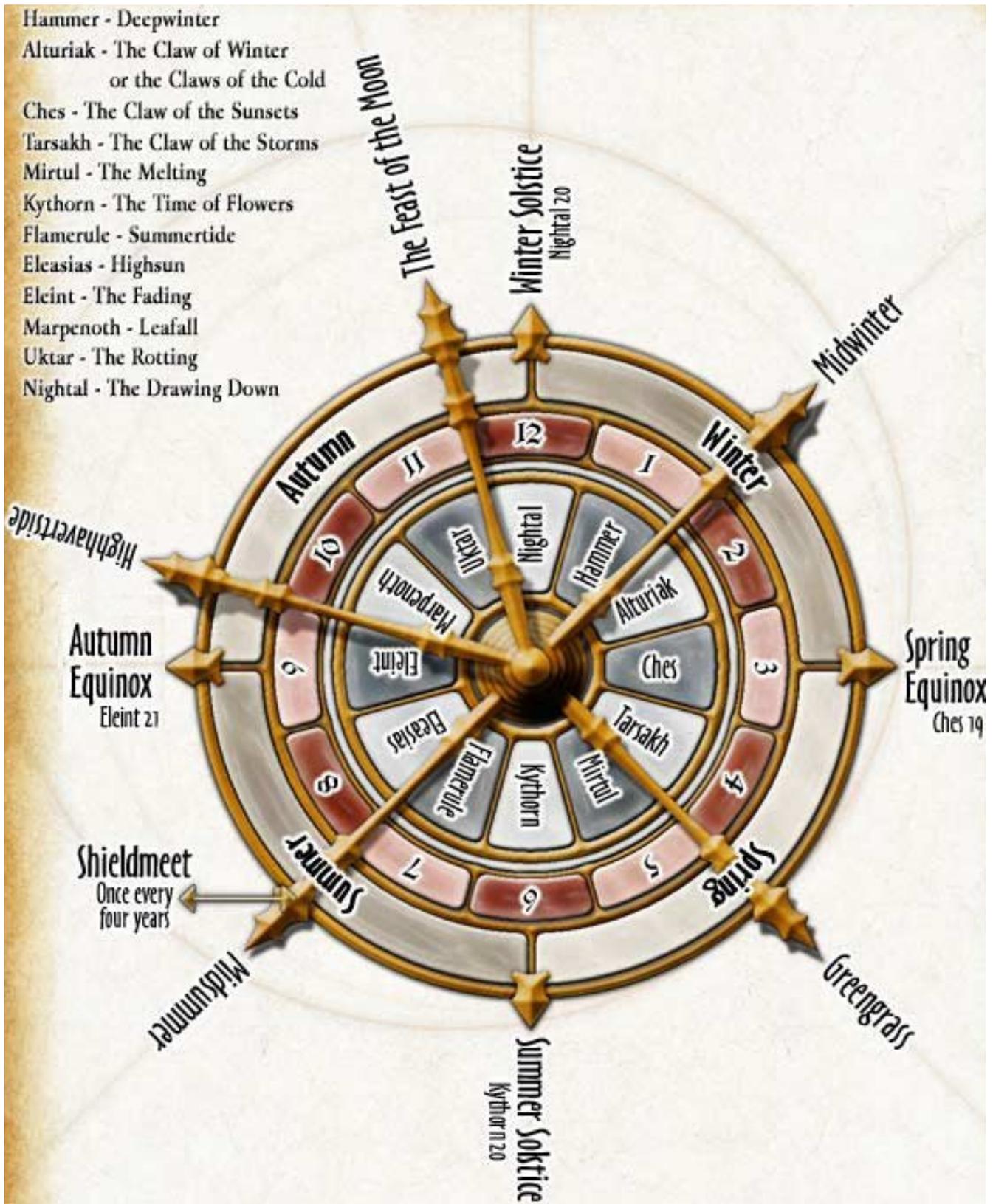
Médaille de Gardakroz



Tatouage de Gardakroz

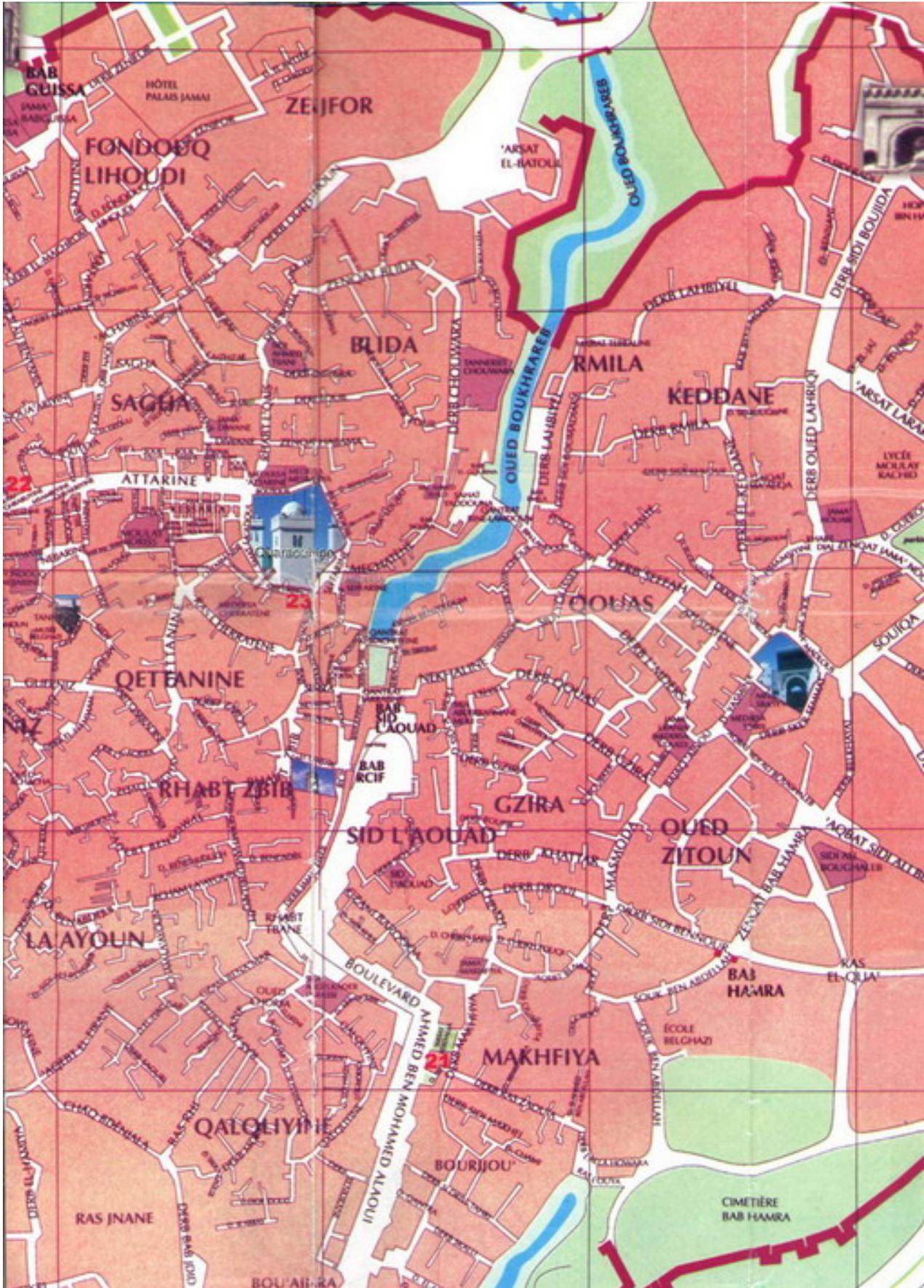


Calendrier d'Harptos

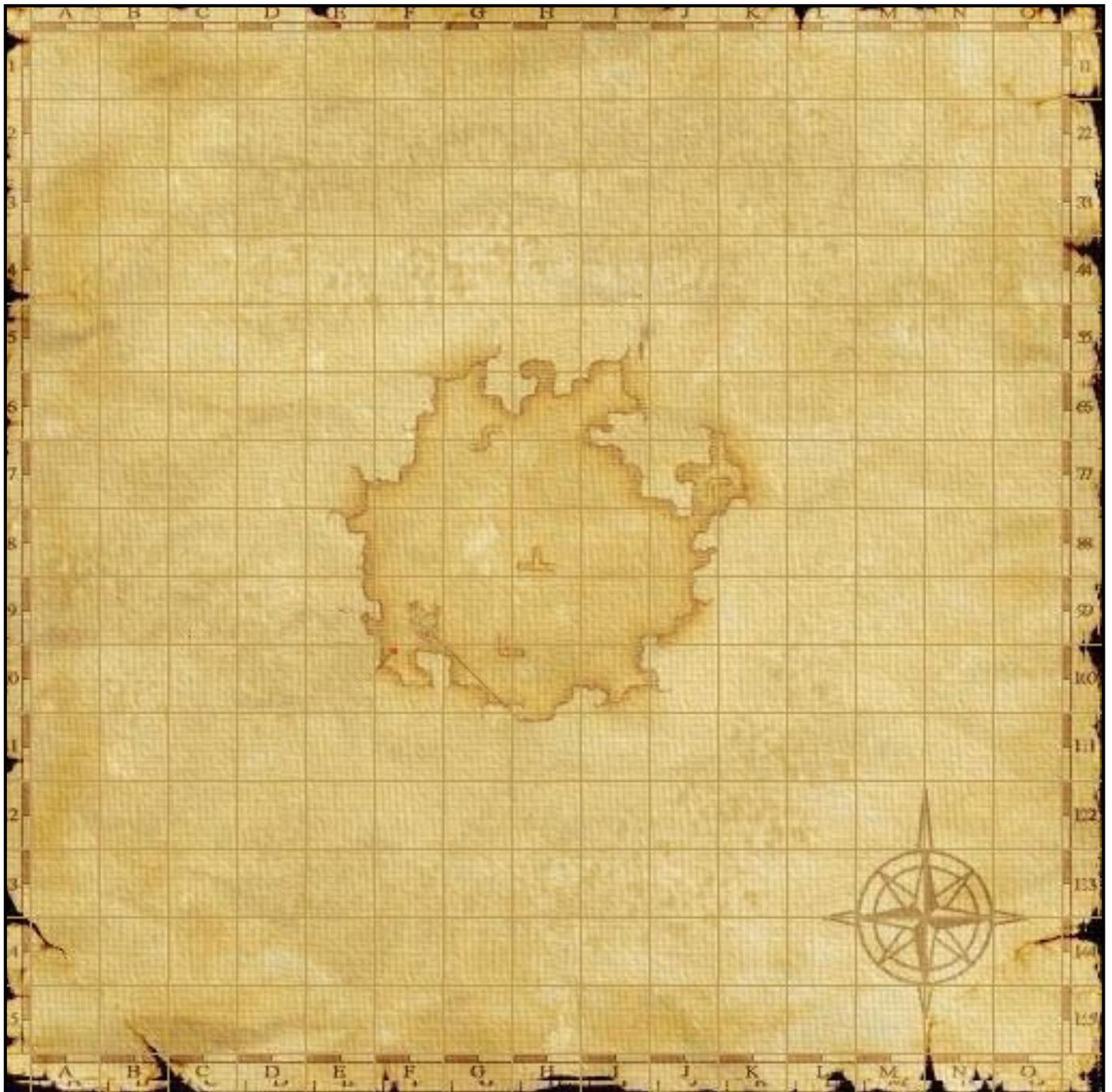


Plan de la Médina de Fès El Umbir





Combat contre le Ver des Sables



Forge de l'Anneau



Instructions de forge

seule une lame de l'acier le plus sombre,
témoin des secrets des forges de Damara
et finalement revenue à cœur et à froid
saura prouver la valeur de son porteur

Message de Kartas

‡ I I † + I ∇ Π I I † ‡ I ∇
‡ Γ ∇ Π + I ∇ I † † Π I ∇ † I ∇ ∇
Π I ∇ ∇ I † † † I ∇ ∇ † ‡ I ∇ I † I ∇ ∇
∇ † ∇ ∇ Π + † ∇ ∇ ∇ I † ∇ ∇ I ∇ I † I † †
† + I † † I † † + ∇ I ∇ ∇ I † ∇ ∇ ∇ + ∇
∇ I ∇ ∇ I † ∇ ∇ I ∇ I ∇ ∇ ∇ ∇ I † † † I ∇ ∇
∇ I ∇ ‡ I I Π I † † I Π Γ Π † I Γ ∇ Γ
‡ + ∇ † I I † I † ∇ I ∇ ∇ ∇ I † I ∇ ∇
∇ Γ ∇ † Γ ∇ Π + I ∇ + † † I ∇ ∇ I ∇ ∇ I ∇ ∇ I

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Γ	L	Π	T	I	χ	Δ	ϑ	∇	∇	∇	∇	∇

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
‡	+	‡	‡	∇	∇	†	I	∇	∇	∇	∇	∇

PNJs « Du Soleil et des Larmes »

	<p>KHONDAR</p> <p>Homme de confiance de Dorna, il est le chef du convoi et en gère la logistique</p>		<p>STORN</p> <p>Guerrier berserk, il peut basculer dans la fureur s'il se sent menacé ou s'il abuse de l'alcool</p>		<p>WULGAR</p> <p>Scribe du groupe et sage, ses connaissances semblent sans limites même s'il ne les partage guère</p>
<p>Guerrier niveau 7 Secrètement amoureux de Dorna</p>		<p>Guerrier niveau 5</p>		<p>Prêtre de Marthammor niveau 4 et voleur niveau 2</p>	
	<p>RORYN</p> <p>Frère de Storn, il en partage la force et la détermination mais aussi la folie meurtrière</p>		<p>JOYIN</p> <p>Esprit malin de l'équipe, il déjoue les complots mais sait aussi trouver tout ce qui ne se vend pas</p>		<p>DORNA</p> <p>Matrone de l'expédition, elle en dirige les finances et mène les négociations</p>
<p>Guerrier niveau 5</p>		<p>Voleur niveau 5</p>		<p>Prêtresse de Moradin niveau 7 A un sens profond des responsabilités et fait passer le devoir avant toute autre chose</p>	
	<p>MAGES DE PENOMBRE</p> <p>Habitants de la Cité flottante, semblent manipuler les ombres, ont créé de toutes pièces le lac</p>		<p>MALEK</p> <p>Guide bédine, connaît les secrets d'Anauroch et de la préparation du thé à la menthe</p>		<p>TRANSMARCHE DU MINEUR</p> <p>Unique compagnie marchande naine, ce qu'elle transporte est très convoité mais très protégé aussi</p>
<p>Anciens mages de Néthénil passés dans le plan de l'Ombre pour échapper à la chute de leur empire, ils en sont revenus sous le surnoms des « Reflets ». Certains d'entre eux ont été remplacés par des Malaugryms.</p>		<p>Rôdeur niveau 7 et bédine Objets magiques ?</p>		<p>Seule compagnie marchande majeure non humaine, dirigée par la Reine du Delzounderl, spécialisée dans les armes et armures et autres produits manufacturés</p>	

Les Marches d'Argent

Lunargent est le « joyau du Nord », une cite pensée comme un centre d'apprentissage. Elle symbolise la grandeur qui irradiait auparavant de la capitale elfique de Myth Drannor. Il y a quinze ans, le dirigeant de Lunargent, la Haute Dame Alustriel, tendit le bras vers les dirigeants des autres places fortes du Nord, qu'elles soient humaines, elfiques ou naines. Après de longs débats, les villes de Castelmithral, Adbar, Felbarr, Everlund, Jalandar, Lunargent, Mortneige, Quaervarr et Sundabar décidèrent de s'allier dans le cadre d'un pacte de protection mutuelle dirigé par Alustriel. Cette dernière abandonna alors le trône de Lunargent afin de superviser la nouvelle confédération des Marches d'Argent.

Chacun des habitants y est libre, chacun a le droit de posséder des terres, nul droit ou privilège n'est garanti à certains qui serait refusé à d'autres de part la loi. Les Marches d'Argent représentent l'épanouissement d'un rêve, la possibilité de bâtir un meilleur Faerûn. Ceci dit, la confédération n'est pas parfaite et même si les humains, nains et elfes parviennent la plupart du temps à mettre de côté les dissensions, cela ne force pas les barbares, orques, géants ou dragons de la région à faire de même. Des ennemis mortels entourent la Ligue et fomentent sa chute.

Le cœur des Marches d'Argent est formé des vallées en amont et en aval de la rivière Rauvin. Serpente sur des centaines de kilomètres dans l'ombre des Montagnes Nétheres et des Landes éternelles, le Rauvin délimite un ruban étroit de civilisation et de sécurité au milieu de terres inhospitalières. Le long de la Rauvin s'étendent des fermes et de petits villages qui nourrissent Lunargent et Everlund. Ses eaux froides et rapides permettent le transport de denrées de Sundabar jusqu'à Eauprofonde. Le col qui relie Lunargent à Sundabar est bloqué par d'épaisses chutes de neige près de six mois par an.

Des royaumes gobelins et des hordes d'orques infestent les Montagnes Rauvin. La rivière Rauvin passe au travers de ces pics par une gorge aux parois abruptes remplie de brume et d'eau grondante. Un sentier périlleux monte le long du contrefort de la gorge, au travers du col de l'Orque défunt et jusqu'à la face nord des Monts Rauvin, mais la plupart des voyageurs choisissent de contourner les montagnes par l'Est, vu que le col constitue le repaire d'une tribu d'ogres particulièrement forte et agressive.

La cité de Lunargent est un magnifique mélange d'arbres anciens et de tours dressées, tout en lignes architecturales courbes et en jardins embellissant chaque balcon. La ville est fondée sur l'esprit de coopération entre les races : humains, nains et elfes se mélangent dans les mêmes quartiers plutôt que de se diviser en quartiers distincts. Elle est considérée comme le premier centre culturel et d'apprentissage du Nord et certaines échoppes sont remplies de cartes, livres, objets magiques mineurs ou d'objets d'art. Elle est connue pour ses maçons, ses musiciens, ses sculpteurs ou ses cordonniers. Il en est de même pour les mages qui s'y réunissent en plus grand nombre qu'aucune des cités de la Côte des Epées, exceptée Eauprofonde. Leur puissance seule permet de tenir à distance les complots de Luskan et les armées gobelinoïdes.

Lunargent est fière de compter un conservatoire de musique, une grande bibliothèque, des parcs, de petits châteaux en guise de résidence pour les nobles, des temples et des lieux de pèlerinage dédiés à des dieux comme Lathandre, Heaum, Mailikki, Milil, Mystra, Oghma, Sélûné, Sylvanus, ainsi que les principales divinités elfiques et naines. Il est possible que l'administration la plus connue soit l'Université de Lunargent, une école de magie divisée en différents collèges. Les écoles membres sont le Collège de la Dame (qui sert autant aux ensorceleurs qu'aux bardes), l'École de Thaumaturgie de Miresk et Focluca, un légendaire collège de bardes qui vient de rouvrir ses portes.

La Citadelle aux Flèches innombrables, anciennement Citadelle Felbarr, après avoir été presque complètement abandonnée par les nains (qui y étaient alors 25.000) pour cause d'épuisement des mines il y a 300 ans, avait été occupé par des troupes humaines de Lunargent. Mais, il y a 70 ans, lorsque une horde de 70.000 orques fondit sur la Citadelle, malgré des pluies de flèches, les 3.000 humains ne purent résister plus de quatre mois avant de se faire définitivement massacrer. Elle a été occupée par les 40.000 orques du roi Greneire pendant un demi-siècle avant de se faire reprendre par les nains du clan Couronne-de-Guerre, menée par la princesse Kronia, depuis lors mariée à l'aventurier Torkin, fils de Sherloin (...), roi du Delzounerl.

La Citadelle Adbar, nommée d'après le nom du roi qui l'a bâtie il y a plus de 1000 ans, est assez grande pour héberger confortablement 60.000 nains mais n'en accueille aujourd'hui que près de 14.000. La Citadelle a déjà résisté à plus de 60 hordes d'orques, dont certaines regroupaient 100.000 individus. Elle est aussi réputée pour la qualité de ses forgerons, dont le talent n'a pas d'égal dans les Royaumes, et les seules personnes à y aller sont des marchands, obligés d'emprunter les souterrains d'Ombreterre par crainte des orques. La Citadelle domine une forteresse souterraine, appelée Adbarrim, à laquelle seuls les nains peuvent accéder et n'est elle-même un moyen d'évacuer la fumée des forges. Les nains d'Adbar sont très méfiants des autres races et même les marchands n'ont droit à rester que dans l'entrée de la Citadelle pour exercer leur commerce.

Le village fortifié de Mortneige est ce qui reste de ce qui voulût être un royaume humain mais qui fût balayé par les orques. Aujourd'hui, 450 nains, disciples de Marthammor, et une trentaine de prêtres humains d'Oghma y résident, résistant au froid et à tous les prédateurs possibles. Ce havre de paix, dont la magie du dieu du renouveau préserve les jardins, procure refuge et soins aux voyageurs en échange de petits services, tels qu'une patrouille dans les montagnes pour éloigner les orques et les loups.

Les alentours de la ville de Sundabar (ou Soldabar) sont uniquement occupés par des mineurs obsédés, des orques enragés et d'imprudents citoyens. Cette cité doublement fortifiée a été construite pour la guerre. Le gouverneur de Sundabar, Helm Ami-des-Nains, est un homme sage qui taxe raisonnablement ses sujets et poursuit ses efforts pour assurer la défense de la cité contre les invasions orques qui interviennent tous les 2 ou 3 ans. Helm assure aussi le commandement de la Hache Ensanglantée, la compagnie de mercenaires dans laquelle il a fait ses armes. Le site sur lequel s'est développée Sundabar abrite une crevasse volcanique surveillée en permanence, d'où sortent certains des plus beaux objets magiques forgés de Féérune.



Anauroch

L'Anauroch est le désert qui domine le Nord, une immensité rocheuse, sablonneuse et désolée qui s'étend presque jusqu'au Lac des Dragons. Le Grand Désert n'a pas toujours été aussi vaste ; il a remarquablement progressé au cours du dernier millénaire, repoussant les sauvages, les gobelins, et autres créatures maléfiques vers le dus et les communautés humaines. Il a avalé beaucoup de royaumes humains et elfiques, et a englouti leurs ruines dans son sable : Néthénil, Asram, Hlondath, Anaurie, la cité d'Orolin et les grands royaumes gobelinoïdes gisent maintenant sous ses dunes changeantes.

Le Grand Désert rassemble en fait plusieurs types de déserts différents, dont des étendues de sable brûlant semblables au Désert de Poussière du Raurin, des terres rocailleuses parsemées de maigres broussailles et ne recelant pas une seule goutte d'eau, des bassins emplis de sel et de cactus, des montagnes de grès battues par les vents et ayant adopté des formes curieuses, des steppes polaires et des étendues glacées capables de rivaliser avec celles de Vaasie. En règle générale, c'est l'endroit le plus inhospitalier que l'on puisse trouver à la surface de Toril.

La science, du moins dans son état actuel, ne permet pas d'expliquer pourquoi ce désert avance tant, ni quelles puissances magiques ou divines peuvent être impliquées dans le processus. Le côté positif des choses, c'est que l'Anauroch a obligé les routes commerciales à se recentrer vers les royaumes de Cormyr, de Sembie et des Vaux, les enrichissant d'autant plus qu'il avait englouti de grandes cités marchandes comme Orolin.

On a longtemps considéré le Grand Désert de Sable comme habité et parcouru uniquement par des bédouins et des aventuriers, même si la cité de Pénombre (une cité flottante prétendument habitée par d'anciens mages du Néthénil) s'y est manifestée ces derniers temps, probablement à la recherche de restes de l'empire perdu.

Pourtant, les activités du Zhentarim à proximité de sa frontière (dont une tentative pour créer une route marchande qui le traverserait) ont révélé l'existence d'individus intelligents qui ont choisi de vivre dans le désert. Les Bédouins sont une race d'humains nomades, cavaliers et cheiks, qui constituent le principal obstacle aux visées du Zhentarim. Les D'tarigs sont une race mi-humaine mi-naine de voleurs, d'espions et de bandits qui s'allient parfois au Zhentarim. On affirme également que plusieurs races des Profondeurs vivraient dans l'Anauroch dans leur version désertique : des guerriers lézards nommés laërtis, des lamies, des tyrannoëils, des illithids et des créatures magiques inconnues dans le sud mais qui s'assoient sur les trônes enfouis des anciennes cités de Néthénil. Les routes du sud sont attaquées par des humanoïdes montés, qui vont intercepter des caravanes provenant des Vaux ou du Cormy. Les caravanes Zenthiles essaient fréquemment de passer dans le désert et de le conquérir. Il y a aussi les Asabi, une race mauvaise de lézards humanoïde. Ils habitent aussi sous la surface du désert. Les nouveaux maîtres de l'Aunoroch sont cependant les archimages de l'ombre, habitant la cité de Pénombre.

Sayaddar : C'est un lac entouré d'herbes, qui sert de pâturage et de terrain de chasse à des milliers de bédouins. Ce lac est entouré de beaucoup d'animaux sauvages. Ce lac est situé près du centre de désert, à l'ouest des Pointes des Cimenterres et au sud de la Vallée de la Soif.

Les Pointes des Cimenterres : Ce sont des piques noires, ressemblant à d'énormes obélisques, fait de gros rochés, qui sortent du sable sans aucune trace de végétation, de chemins ou de ravin. Il peut être traversé de deux façons, par « Les Trou des Crânes » et par « La Route des Chacals ».

La Lame : C'est le nom qu'on donne à la région totalement déserte située à l'ouest de Sayaddar et des Pointes des Cimenterres, composée de grandes dunes de sable et régulièrement tourmentée par de prodigieuses tempêtes de sable envoyant du sable jusqu'au Cormyr.

Pénombre : Métropole de près de 25 000 habitants (en additionnant les populations de la cité flottante et de la ville basse), elle est la dernière citée venant du temps de Néthénil. Elle possède la particularité de se diviser en une cité flottant dans les airs au dessus d'un lac artificiel (créé magiquement par les mages de la ville) et une ville basse (nommée Fès El Umbir), en bordure du lac, qui est une ville plus ancienne et qui a connu un essor commercial considérable depuis l'arrivée de la cité flottante.

La Mer de Glace : C'est le plus grand glacier des Royaumes. Il démontre à lui seul la nature magique du désert, le glacier ne fondant ni n'avancant depuis l'apparition d'Anauroch...

Petit précis de Forge

Ou « Ce que tout bon apprenti doit savoir avant de s'adresser au Maître » par Trask Forgesacrée, Maître Forgeron à Sundabar



La forge est l'atelier du forgeron. Le forgeage est le terme désignant le travail du métal à chaud par l'utilisation d'un marteau et sur une enclume. La forge (le foyer) est alimentée en charbon minéral, et activée par une vache, espèce de gros soufflet de foyer. La température du barreau peut atteindre 1100 °C avec ce type de foyer.

Une forge classique contient un foyer pour porter le métal à une température où le métal devient malléable ou à une température où l'écrouissage (ou l'intérêt de la frappe du métal) cesse d'augmenter. Elle comporte également une ou plusieurs enclumes et un baquet d'eau pour refroidir rapidement le fer chaud et donc durcir la pièce forgée. Les outils à la disposition du forgeron sont les pinces et le marteau pour travailler le métal.

Une fois que la forme finale a été obtenue, la pièce est soumise souvent à des traitements thermiques permettant de contrôler le durcissement ou l'adoucissement de la pièce en fonction de son usage.

Les différentes opérations de forge sont:

- le façonnage, pour donner la forme à la pièce
- le soudage
- la trempe, éventuellement suivi d'un revenu

La température des barreaux d'acier est estimée d'après la couleur du métal. Le façonnage s'effectue à température relativement faible, à une couleur allant du rouge cerise (assez sombre) au jaune orangé. À partir

du jaune vif, la pièce "brûle", on voit des étincelles crépiter à la surface de l'acier, il faut alors couper cette partie et recommencer le façonnage. La soudure s'effectue à température élevée, à une couleur rouge-blanc. A ce sujet, on peut citer la technique « damarite » (du nom de Damara, où a été inventé le procédé), consistant à souder ensemble de manière alternée des couches d'acier dur et doux extrêmement fines, permettant d'obtenir des pièces d'une grande robustesse mais également une très grande souplesse.

La fabrication de l'acier se fait traditionnellement dans les hauts-fourneaux (dont Sundabar peut se vanter d'avoir les plus beaux du Nord), qui permettent d'obtenir un métal de grande qualité et nécessitant moins de travail de pure force. Les humains et les apprentis forgerons restent limités la technique du bas-fourneau, détaillée ci-dessous.

Un nain n'aura jamais l'occasion de voir un haut-fourneau en dehors des cités naines, le secret de leur construction restant gardé par nos meilleurs architectes. Il est possible néanmoins que les oreilles pointues nous aient volé ce secret, étant donné la qualité de certaines de leurs créations.

Le bas fourneau se présente comme une cheminée de taille humaine (un ou deux mètres de haut) en briques et en terre cuite, dans laquelle on dispose en alternance une couche de minerai de fer et une couche de charbon de bois. Lorsque l'on met le feu, le charbon de bois produit du carbone qui vient réduire le minerai et le transformer en acier. Le tirage du fourneau est assuré soit par ventilation naturelle, soit par des soufflets, généralement manuels.

Dans le bas du fourneau s'accumule un solide spongieux, composé de métal et de scorie, que l'on appelle « massiot » ou « loupe ». Le métal obtenu par ce procédé est très hétérogène. Le massiot peut être composé de fer et d'acier allant de 0,02% à 2% de carbone.

La loupe est d'abord épurée et corroyée, par martelage répété, afin de retirer la scorie et de rendre le métal homogène. Il reste quand même des inclusions de scories dans la matrice métallique. On obtient après ce long processus, un bloc de métal qui pourra être mis en forme par le forgeron pour fabriquer l'outil (soc de charrue, serpe, cerclage de roue...) ou l'arme.

La teneur en carbone a une influence considérable (et assez complexe) sur les propriétés de l'acier : en deçà d'une certaine teneur, l'alliage est plutôt malléable et on parle de « fer » ; au-delà d'une autre, les inclusions de carbone sous forme graphite fragilisent la microstructure et on parle de fonte. Entre les deux, l'augmentation de la teneur en carbone a tendance à améliorer la résistance mécanique et la dureté de l'alliage : on parle d'aciers « doux, mi-doux, mi-durs, durs ou extra-durs ».

On modifie également les propriétés des aciers en ajoutant d'autres éléments, principalement métalliques, et on parle d'aciers alliés. On peut citer par exemple l'Arandur, obtenu à partir d'acier et de titane, ou le Noiracier, résultant de l'adjonction de plomb à de l'acier en fusion (se référer au maître pour connaître la teneur nécessaire exacte).

Il faut distinguer de ces véritables alliages ce que les humains assimilent improprement à des alliages (tels que le mithril ou l'adamantine) mais tout nain sérieux sait bien qu'il s'agit de minerai et non d'alliage.

Les alliages, parfaitement réalisés, permettent parfois de dépasser les propriétés de certains métaux naturels (comme le Dlarun ou l'Hizagkuur) mais restent toutefois limités par rapport aux propriétés de certains métaux exotiques tels que le Fer de Fièvre ou le Métal Vivant. En revanche, ils sont bien souvent supérieurs aux matériaux utilisés par les oreilles pointues, avec leur bois de Zalanthar ou Bois d'Aube, certes durs mais très limités en termes de souplesse de forge.

De plus, on peut encore améliorer grandement leurs caractéristiques par des traitements thermiques (notamment les trempes) prenant en surface ou à cœur de la matière ; on parle alors d'aciers traités. Seule une eau d'une qualité exceptionnelle peut refroidir suffisamment rapidement une pièce métallique et ainsi la refroidir « à cœur ». Certaines eaux peuvent même conférer, au moment du revenu final, des propriétés de résistance à la pièce en question.

Outre ces diverses potentialités, et comparativement aux autres alliages métalliques, l'intérêt majeur des aciers réside d'une part dans le cumul de valeurs élevées dans les propriétés mécaniques fondamentales :

- résistance aux efforts : module d'élasticité, limite élastique, résistance mécanique ;
- dureté ;
- résistance aux chocs (résilience).

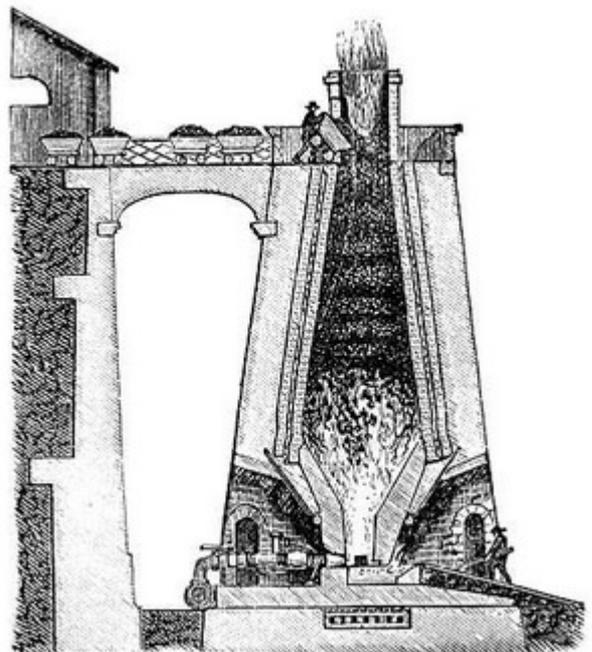
Pour conclure, le peuple élu n'est pas le seul à s'intéresser aux mystères de la métallurgie. Même s'ils restent loin des prouesses réalisées par les forgerons nains, il ne serait pas juste de ne pas rappeler que les gnomes disposent de quelques compétences de forge, ayant notamment depuis quelques années réussi à fabriquer des aciers résistants à la poudre à canon pour produire les « armes à feu » que l'on voit aujourd'hui, que les humains, même s'ils restent limités, parviennent s'ils sont correctement aidés à fabriquer de belles pièces d'armures ou de forge d'art, mais surtout que les elfes obtiennent grâce à la magie des pièces métalliques tout à fait remarquables, parvenant ainsi à compenser leur infériorité technique grâce à leur maîtrise des arcanes. En dehors des épées qu'ils forgent correctement, ils semblent avoir réussi quelques très belles constructions métalliques qui semblent défier le Temps et la Gravité mais malheureusement aucun nain n'a jamais été invité à les ausculter et on peut légitimement douter de leur solidité...

L'apprenti ne doit enfin pas oublier de rendre grâce en toute occasion au Forgeur d'Âmes, notre dieu créateur, notamment par la phrase rituelle : « Gloire à Moradin, forgeron des âmes, père des robustes gens, que jamais ne s'éteigne le feu de sa forge ».

Moradin règne sur les arts et les sciences du peuple nain : l'art de la forge, le travail des métaux, l'ingénierie et l'art de la guerre. Il règne sévèrement sur nous, à la manière d'un magistrat dur mais juste, et nous juge sur nos accomplissements.

Quelque soient les autres dieux du panthéon nain vénérés, la première et la dernière prière doivent lui être consacrées. Une fois par mois un don doit lui être fait.

Les temples en l'honneur de Moradin sont assurément les plus solides bâtiments que l'on rencontre. Les autels sont en réalité d'immenses enclumes et les feux de grandes forges y brûlent en permanence. Sundabar est un témoignage perpétuel de notre dévotion...



Fantasmes et légendes des anneaux

Par Elkior Maindor, Maître-Joaillier à Calimport

Les histoires et la poésie liées aux anneaux sont bien plus curieuses et fascinantes que bien des histoires sur les dynasties et les princes. L'anneau est un symbole de pouvoir, il a aussi été une marque d'esclavage, l'amour s'incarne en lui autour de l'annulaire. Il reçoit le doigt de la fiancée timide, il illumine la main de la jeune mariée, il est le dernier à briller dans l'obscurité du caveau funéraire, symbole d'immortalité. Les anneaux ont de tout temps fasciné les habitants de Royaumes et nombre d'entre eux ont acquis une célébrité certaine, que ce soit par leur histoire, leur beauté ou leur pouvoir.

Même si les nains et les elfes ont depuis des milliers d'années forgé des anneaux magnifiques, chargés d'émotion et parfois défiant toute raison, les humains restent ceux qui ont le plus été fascinés par ces bijoux et qui ont fabriqués les pièces les plus chargées d'histoire, parmi lesquels voici quelques exemples...

L'Anneau de Suphis, ou Anneau de Karse, archimage de la ville du même nom, est l'un des plus anciens, datant du Néthénil et forgé pour illustrer sa toute-puissance magique lui ayant permis de bâtir la célèbre cité flottante de Karse. Comme tous les anneaux nethers, il est couvert d'inscriptions et de glyphes, même s'il est réputé aujourd'hui pour avoir perdu toute magie. Cet anneau est en possession d'un collectionneur discret d'Éauprofonde depuis de nombreuses années.

Des anneaux ont été faits d'à peu près toutes les substances connues, depuis l'or, l'argent, le bronze, le fer, la Pierre, l'ivoire, la porcelaine, l'ambre ou même le verre. Les premiers anneaux d'or semblent issus des forges naines de la Grande Faille il y a plusieurs millénaires mais ont été largement diffusés depuis. A ce propos, les nains ont non seulement forgés de nombreux anneaux mais certains d'entre eux possédaient même des dimensions particulièrement étonnantes, certains pouvant même peser près d'un kilo d'or et de pierres précieuses...

Les anneaux ont été portés aux doigts des deux mains mais le quatrième doigt de la main gauche a depuis longtemps les faveurs de tous, dont son nom « d'annulaire ». Certains sages ont des théories sur ce choix, selon lesquelles la main gauche est protégée du fait de sa moindre utilisation préservant ainsi l'anneau, les autres doigts de la main n'étant pas adaptés pour différentes raisons, l'annulaire pouvant de plus être « gardé » par un doigt de chaque côté et ne pouvant être dressé sans aide.

L'anneau est bien évidemment un symbole d'amour et certains anneaux du Téthyr ont été retrouvés avec des caches renfermant des cheveux de l'être aimé. Le Roi Azoun II du Cormyr possédait un anneau représentant une fleur de marguerite et une frise de fleurs de lys, faisant ainsi allusion à son épouse la Reine Marguerite et aux armes du Cormyr. Sur l'intérieur était gravée la phrase « cet anneau recèle tous nos amours ».

La religion, au-delà même de l'aspect le plus connu de l'anneau d'alliance des époux, a pris la mesure de ce symbole. Le pouvoir épiscopal est souvent incarné dans un « anneau du Légat », dans lequel le titulaire d'un Clergé dépose son autorité, la transférant de fait au porteur de l'anneau et faisant de lui son envoyé. De fait, le pouvoir attaché à cet anneau dépend grandement de l'influence du Clergé concerné mais l'un des exemples les plus célèbres est l'Anneau du Légat donné par Ao aux membres de la Compagnie de la Rose lors de leurs péripéties à la recherche de la cité naine de Sombreforge.

De même l'anneau a souvent été utilisé comme symbole de pouvoir : certains cultes possèdent un cérémonial lié au transfert de l'anneau lors de la mort de leur dirigeant tandis que certains chefs de clans de barbares d'Uthgardt désignent leur héritier en leur confiant un anneau juste avant leur mort.

L'Oracle d'Eldath, Labsélian Illianerl, possède une relique qui lui a été donnée par Ao lui-même et qui regroupe les pouvoirs des quatre forces élémentaires. L'Anneau de l'Hiver est réputé pour être une puissante incarnation d'Auril et capable de changer le climat de régions entières.

Certains anneaux ont également symboles de Mal et nombre d'entre eux permettaient de véhiculer du poison. Aghairon parle dans ses mémoires de l'anneau d'un marchand de Sembie composé de deux têtes de lion, l'une d'entre elles permettant, une fois tournée vers l'intérieur, d'administrer d'une poignée de main une dose de venin suffisante pour éliminer tout concurrent menaçant.

Que cela soit vrai ou faux, certains ont vu dans les pierres serties dans les anneaux des présages de pouvoir, le diamant favorisant les victoires militaires, l'émeraude protégeant des impuretés, l'agate apportant la puissance, l'opale donnant des dons de divination... Des astronomes voient dans le Cercle de Mystra qui brille dans le ciel nocturne une autre représentation symbolique de l'anneau, rappelant à tous leurs engagements et la présence de la Magie dans leurs vies.

Les fantasmes liés à ce bijou d'apparence si simple démontrent s'il en était encore besoin la fascination qu'il provoque et la nécessité pour tout homme qui se respecte d'en faire forger un à son image et ainsi prendre part au mystère qui l'entoure...

Précis d'Astronomie

Par Galileus Grand-Pas, rôdeur de Valombre

L'astrologie et l'astronomie sont deux sciences pratiquées par les habitants des Royaumes depuis l'aube de temps. Des elfes aux humains en passant par les elfes, chaque race (et parfois même chaque civilisation) a nommé ses propres constellations et défini ses propres mythes. Même les races souterraines, telles que les elfes sombres ou les nains Duergars reconnaissent des images dans le ciel étoilé...



Pour les humains de Faerûn, l'astrologie prend sa source dans l'ancien empire de Raurin. Même s'ils n'étaient pas les premiers à regarder le ciel et à y voir des illustrations (cet honneur revenant plutôt à leurs prédécesseurs habitants des cavernes), les Imaskari ont été les premiers à identifier les planètes visibles et à codifier les différentes constellations, étant attachés aux signes et présages liés aux étoiles, ce qui peut paraître étonnant pour un peuple qui n'ait toute existence divine. Les sages prétendent que les Imaskari tiraient leur science des elfes du Sud et de contacts noués avec les humains de Cathay. Leurs homologues contemporains du Nord, les habitants du Néthénil, étaient pour leur part parvenu à voyager magiquement vers ces destinations et n'avaient pas poussé l'astrologie aussi loin. Ces secrets se sont perdus avec eux mais certains prétendent que des races telles que les elfes ou les flagelleurs mentaux en détiennent encore les clés.

De nos jours, l'astrologie est devenue extrêmement populaire dans les Royaumes même si la science de l'astronomie en a souvent pris la mesure, sous la direction des sages et des fidèles de Sélûné. Cependant l'accroissement des contacts avec les cultures de Maztica et de Cathay ont ravivé l'intérêt pour l'étude de ces domaines, ces deux sociétés en ayant développé une incroyable expertise.

Sans prétendre aboutir à une liste exhaustive, sont détaillées ci-dessous les principales constellations visibles dans le ciel nocturne, avec leurs appellations les plus courantes, même si, on le rappelle de nouveau, chaque race possède son propre nom et ses traditions associées.

Angharradh

Cette constellation en forme de femme est d'une importance majeure pour les elfes de lune de Faerûn, qui y voient la représentation d'Angharradh, la réunion en trinité des déesses Sehanine, Aerdrie Fenya et Hanali Celanil. Les humains du Nord y voient plutôt la représentation de Vellesea, une puissante sorcière réputée dans le Nord pour ses combats incessants contre les races gobelinoïdes et l'aide qu'elle apportait aux voyageurs et aux nécessiteux.

Cassima

Connue sous le nom de « Oiseau de Paradis » ou du « Phénix », d'origine elfique, les humains ont donné à cette étoile le nom d'une jeune femme soupçonnée à tort d'être une sorcière et brûlée sur le bûcher. Avant qu'elle ne meure, une déesse (Hanali Celanil pour les elfes et Sélûné pour les humains) apparut et la transforma en phénix, pour qu'elle la rejoigne dans les cieux.

La Ceinture de Belnimbra

C'est l'une des plus anciennes constellations à avoir été nommée, notamment en Unther et en Mulhorande. Consistant en une ligne de cinq étoiles, elle prend son nom d'une humaine transformée en cygne et poursuivie des assiduités de Lathandre. Les halfelins y ajoutent deux étoiles proches et l'appellent « La Pipe ». Pour les elfes, il s'agit des « Larmes de Corellon » versées lors de la corruption des elfes par Lloth et de leur première guerre fratricide. Les légendes elfiques disent que ces étoiles se sont teintées de rouge lors de la chute de Myth Drannor.

Le Cercle de Mystra

Haut dans le ciel au Nord brille un impressionnant cercle d'étoiles brillantes, entourant de profondes ténèbres où se cache le domaine de la reine de la Magie d'après les contes enfantins. D'autres peuples l'appellent la « Couronne du Nord » ou la « Froide Couronne » tandis que d'autres le considèrent comme « l'œil du Diable ». Certaines tribus bédines y voient l'emplacement de N'asr's, la tente du Seigneur des Morts, et considèrent les étoiles elles-mêmes comme les cimetières des guerriers les plus valeureux d'Anauroch.

Pour les astronomes elfes, une étoile nommée N'landroshien (soit « ténèbres en lumière ») apparaissait autrefois en son centre et sa présence annonce la fin du monde dans plusieurs de leurs mythes. Disparue pendant des millénaires, elle est réapparue récemment, en 1387 CV.

Correlian

Constellation formée de treize étoiles et n'apparaissant qu'à l'automne, les elfes l'associent à l'arrivée de l'hiver et accordent une grande signification religieuse à son apparition, notamment pour les elfes de lune basés en Evereska.

Les humains et les elfes dorés accordent plutôt plus d'importance à la constellation du Joker/Danseur, même si le fait que des adorateurs d'Eilistraee adoptent cette dernière comme symbole ces dernières années a conduit les elfes dorés à se tourner également vers Correlian.

Le Duelliste

Egalement connue sous le nom de « Guerrier » ou de la « Sentinelle », cette constellation est l'une des rares à posséder une signification commune au travers de Faerûn, à savoir les notions de loyauté, de combat, de liberté. De nombreuses légendes lui ont été associées depuis des générations, même si les humains insistent sur la relation à Torm et à Tempus. Dans les îles Sélénae, le Duelliste est appelée « Cymrych Hugh » et incarne l'âme de ce héros légendaire, placée dans les cieux par la Terre-Mère.

Elle est accompagnée d'une étoile habituellement invisible appelée « Tueuse de Rois » dont l'apparition est réputée provoquer le réveil et la fureur des dragons, entraînant les célèbres « Vols de Dragons ».

La Gorgone

Dans les cités du Nord, la Gorgone est associée à Uthgardt qui avait combattu et vaincu une gorgone à mains nues, rendant les contrées de la Frontière Sauvage propres à l'établissement de son peuple.

Plus au sud, la constellation change légèrement et est connue auprès des nomades du Shaar comme le « Caméléon » qui poursuit éternellement le lion Uerdyl (soit la constellation du Duelliste) en le persécutant.

Ieriyn (Etoile du Navigateur)

C'est l'étoile la plus brillante du ciel et tire son nom de sa position et de l'aide qu'elle apporte aux voyageurs depuis toujours, semblant rester fixe à l'horizon et pointant invariablement vers le Nord. C'est une étoile sacrée pour les fidèles de Sélûné et priée par tous les navigateurs, même si les voyageurs terrestres s'en servent également pour s'orienter. Plusieurs autres cultes, notamment celui d'Oghma, lui accordent une importance particulière, symbolisant la lumière dans l'obscurité et la voie à suivre.

Les Bédines d'Anauroch la connaissent sous le nom « d'Alagairtha », d'après la légende d'une fière sorcière qui avait défié les dieux et qui avait été emprisonnée dans les cieux, afin de préserver sa beauté à couper le souffle mais également pour laisser impuissante et immobile. Les elfes lui donnent le nom « d'Y'landroshien ».

Les Pléiades

Constellation formée de sept (ou neuf selon certains astronomes) étoiles, elle prend son nom d'une légende dont l'origine s'est perdue et racontant l'histoire de sept jeunes filles poursuivies par un chasseur qui ne trouvent leur salut qu'en s'enfuyant au ciel. Elle marque pour différents peuples l'arrivée du temps des moissons. Les elfes y voient une représentation de la Seldarine, l'ensemble du Panthéon elfique.

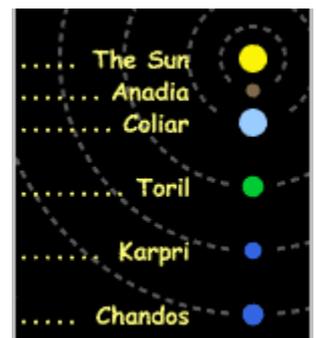
La Trompe

Groupe d'étoiles formant un « V », cette constellation constituait pour les cultures primitives un signe de bonne fortune, de richesse et de fertilité. A ce titre, elle a longtemps tenu un rôle important dans le culte de Waukyne, notamment en Amn, Téthyr et les territoires de l'Ouest. Pour les elfes, la Trompe est connue sous le nom de « Shansibal » et est un symbole sacré du clergé d'Aerdrye Faenya.

Phénomène plus intéressant, les orques et les nains se réfèrent à la constellation de la « Dague » et y voit un symbole martial important, en particulier pour les premiers qui y voient même une incarnation d'Iineval, leur dieu de la guerre.

Enfin, les planètes visibles sont au nombre de quatre, même si certains astronomes prétendent qu'il en existe cinq autres. Leurs noms nous viennent des mages du Néthérial qui les ont associés à des éléments ou des dieux :

- Anadia, associée à Kossuth, est d'une couleur rouge et souvent associée à Garagos pour les humains. Les orques considèrent qu'il s'agit de « l'œil de Gruumsh » et qu'il purifiera Faerûn d'un trait de feu pour laisser la place à la domination orque. Les elfes l'appellent « Uluemyn » et l'associent à Solonor Thelandira.
- Coliar, associée à Akadi, possède une teinte bleue claire et est appelée « Luridel » par les elfes qui l'associent à Erevan Ilesere.
- Karpri, liée à Ishtishia, est de couleur bleu-verte et est appelée « Ochael » par les elfes qui y voient Rillifane Rallathil.
- Chandos, associée à Grumbar, est de couleur ocre et est appelée « Iaras » par les elfes qui y voient Labelas Enoreth.





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

