



Extension de campagne non officielle

Le Valdague

Wandering Dwarf et autres





Le Valdague

Wandering Dwarf et autres



Ce supplément est une traduction non officielle réalisée par les membres du Donjon du Dragon, à but non lucratif, et ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs.

Copyright © The wandering Dwarf, 2008-2012 ; Olson & Waters ; Tim Bannock (Neuronphaser).
Traduction française, relecture et mise en page : Maître Poulpe (Donjon Du Dragon)
Règles avancée de Donjons & Dragons™ et Royaumes Oubliés™ sont des marques déposées de TSR Inc.

Illustration de couverture : *Daggerdale*, Noah Bradley (Dungeon n° 192).



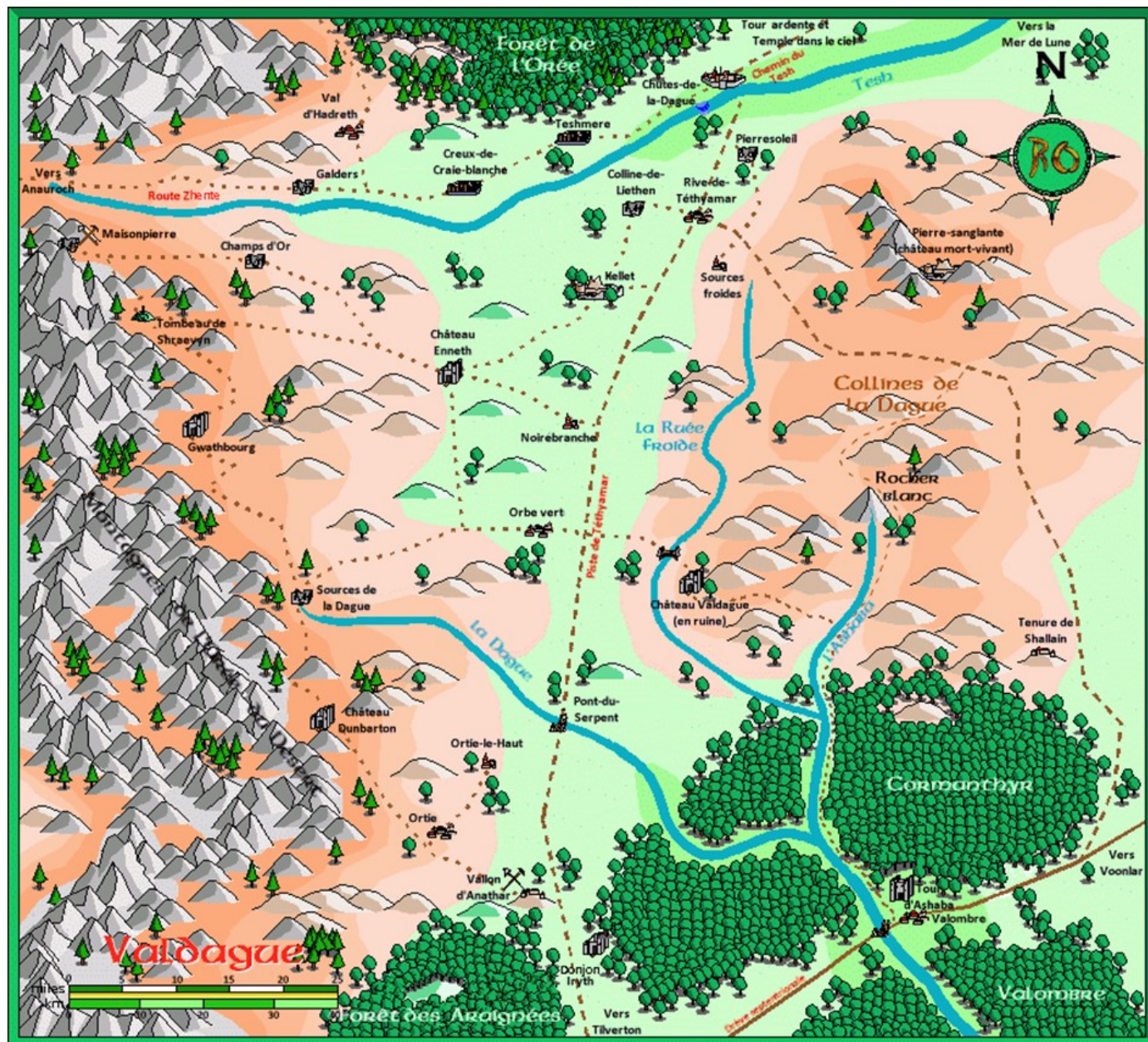
SOMMAIRE

Géographie du Valdague (NRPG)	3
Ce qu'il faut savoir sur le Valdague (Thunder Jack)	4
L'aventure au Valdague (NRPG)	5
Chronologie du Valdague (Erskine Fincher)	6
Histoire enrichie du Valdague (NRPG)	9
Gwath (selon Elminster) (NRPG)	10
Villages, habitations et ruines du Valdague (NRPG)	14
Valdague – Notes sur la carte de la région	14
Champs d'Or (NRPG)	20
Château Dunbarton (incidents au) (Christof Wutke)	23
Château Enneth (NRPG)	26
Château Valdague (Erskine Fincher)	31
Chutes de la Dague (NRPG)	34
Creux de Craie Blanche (Cyril Lokner)	37
Donjon Iryth (Cyril Lokner)	42
Gwathbourg (NRPG)	45
Noirebranche (NRPG)	52
Orbe vert (NRPG)	54
Ortie (NRPG)	58
Ortie-le-Haut (NRPG)	60
Pierresoleil (NRPG)	63
Sources froides (NRPG)	64
Tachepp (Cyril Lokner)	66
Temple dans le Ciel (NRPG)	73
Teshmere (NRPG)	78
Tour ardente (NRPG)	80
Val d'Hadreth (Cyril Lokner)	84
Vallon d'Anathar (NRPG)	92
Arbre généalogique de Randal Morn (Ed Greenwood)	97
La cour du Valdague (Dove de Domo Phoenix)	100
Les Libres Cavaliers du Valdague (Francis Romeo P. Navarro)	102
Les Orques de la Pierre brisée (Cyril Lokner)	105
L'Aer Ascaltia (Cyril Lokner)	109
Rencontres aléatoires du Valdague (Fendrikor et Tim Bannock)	113
Nouveaux monstres (Rétro conversion Maître Poulpe)	121
Idées d'aventure pour une campagne au Valdague (Tim Bannock)	127
Lexique de traduction des noms propres (Maître Poulpe)	132
Crédits	134
Carte du Valdague (Maître Poulpe)	136





Géographie du Valdague



Les sources officielles décrivent le Valdague comme une terre de collines découpées et de vallées. Le sol est rocaillieux mais fertile et la végétation y est abondante. Les arbres poussent en force dans le sol riche des combes et des ravines tandis que le sommet des collines tend à être recouvert d'herbes et de rochers. De nombreux cours d'eau lacèrent les versants et les déva-

lent pour grossir les eaux des deux rivières qui s'écoulent dans le val, le Tesh et la Dague.

En étudiant la carte de la région, on peut en déduire qu'une crête sépare les deux bassins et que le point culminant est situé dans les environs de Château Enneth. Cette crête s'étend au nord-est depuis le point de séparation entre les sources de la Ruée

froide et la vallée du Tesh et rejoint les Collines de la Dague. La plus grande agglomération du val, les Chutes de la Dague, tire son nom des cascades que forme le Tesh quand il franchit soudainement cette ligne de crête, au nord de l'endroit où il rejoint les Collines de la Dague.



Ce qu'il faut savoir sur Le Valdague

Le Valdague s'abrite dans une vallée au fond de laquelle coule un torrent, bordée par des montagnes à l'ouest et des collines rocheuses à l'est. C'est une communauté d'agriculteurs et de chasseurs qui a toujours vécu repliée sur elle-même.

Le val a toujours été (et reste) constamment assiégé et pillé. Ses villages se retranchent derrière des palissades et les voyageurs de toutes origines n'y sont pas les bienvenus. Même la forme d'hospitalité la plus élémentaire – celle qui consiste à offrir la paille de sa grange aux étrangers désireux d'y passer une nuit – n'existe pas au Valdague.

Cela n'a pas toujours été le cas. Avant la fondation de Valombre, la région était connue sous le nom de Valjoyeux et avait une réputation d'hospitalité et de confiance. Cette confiance a entièrement été minée par une invasion de vampires et la communauté a alors entrepris de se replier sur elle-même. Trahisons et désastres ultérieurs ont accru la suspicion des autochtones vis-à-vis des étrangers et le Valjoyeux s'est transformé en Valdague.

Mais la leçon a été difficile à retenir et elle a coûté très cher à toute la région. Lorsque le Valtesh fut envahi et renversé par les forces de Château-Zhentil (menées par le Zhentarim), des flots de réfugiés pénétrèrent au Valdague, où ils furent absorbés par la population. Parmi eux se trouvaient un grand nombre d'agents du Réseau noir. Ils rassemblèrent les habitants mécontents et mirent en exergue l'incapacité de la famille Morn, les dirigeants héréditaires du val, à régler le problème des pillards orques et du Zhentarim. La famille Morn fut renversée et un dirigeant populiste du nom de Malyk s'empara du pouvoir. Les

habitants ne réalisèrent que trop tard que Malyk était en réalité un agent du Zhentarim.

Sous le règne de Malyk, le Zhentarim contrôla le Valdague d'une main de fer dans un gant de boules de feu. Les habitants furent harcelés à la fois par les agents de Malyk et par les tribus de pillards non-humains contre lesquels ce dernier était censé les protéger. Au lieu de payer les orques qu'il employait comme mercenaires, le Zhentarim préférait les envoyer au Valdague pour qu'ils y prennent un peu de bon temps et de repos (dans l'acceptation orque de ces deux termes). C'est alors que la plupart des Valiens commencèrent à se retrancher derrière des barricades. Les autres vaux, subissant eux aussi des pressions de Château-Zhentil, s'avérèrent incapables de les aider ou ne souhaitèrent pas le faire.

Et il en fut ainsi jusqu'à ce que le dernier héritier mâle de la famille Morn, Randal, revienne au Valdague. Il rassembla un petit groupe de héros et de rebelles et lutta contre les forces de Château-Zhentil jusqu'à ce qu'il parvienne à tuer Malyk et libérer le val (1353 CV). Mais cette liberté reconquise n'est pour l'instant que théorique car, en pratique, les troupes ennemies continuent de saccager le Valdague à leur guise. Il n'est donc pas étonnant que les habitants se montrent inamicaux, méfiants et en colère. Beaucoup des leurs ont choisi de rallier la cause de Château-Zhentil et ils ne font même plus confiance à leur propre famille.

Randal poursuit sa lutte contre les envahisseurs en opérant depuis une base dont la localisation change sans arrêt – afin de protéger sa petite troupe contre les forces de Château-Zhentil. Il est le dernier de sa lignée, à

l'exception de sa sœur Argenta, qui a été envoyée dans le sud, où elle a épousé un noble de la famille Cormaeril du Cormyr. Si quelque chose devait arriver à Randal Morn, c'est donc une famille comyrienne qui aurait des droits de suzeraineté sur les terres du Valdague.

La famille Morn gouvernait depuis le Château-Valdague, situé sur le flanc sud des Collines de la Dague et jouissant d'une très bonne vue sur la vallée. Ce château a d'abord été annexé par Malyk puis, à la mort de celui-ci, détruit par les partisans de Randal. Il n'en reste que des souterrains désolés, témoins d'espoirs perdus et d'opportunités gâchées.

La plus grande agglomération du Valdague est un avant-poste commercial situé à l'extrémité nord du Val, près des Chutes de la Dague. On y chargeait des marchandises en provenance des mines naines de Thétyamar et du Valtesh, que l'on expédiait ensuite vers le Cormyr. Lorsque Malyk et le Zhentarim se sont emparé de la région, la communauté est devenue le point de départ des caravanes du Zhentarim. Aujourd'hui, Randal Morn pille régulièrement les environs, si bien que les forces du bien et du mal s'y mélangent et s'y affrontent régulièrement. Le seigneur local est un homme de paille au service du Zhentarim, mais il ne peut contrôler que ce qu'il voit – de ce fait, ses adversaires s'assurent qu'il n'ait pas grand-chose à voir et qu'il ne puisse rien prouver. Les Chutes de la Dague sont un nid d'intrigues et de méfiance. La plupart des temples et des offertoires des environs ont été détruits.

Au nord des Chutes de la Dague se trouve l'un des derniers véritables avant-postes de Château-Zhentil dans la région : la Tour ardente. Construite



par deux frères, des géants du feu, cette immense tour a dominé le nord du val pendant de nombreuses années. Plus important encore, elle se dresse à l'ombre du Temple dans le Ciel, une citadelle volante ancrée à elle. Un culte bestial dédié à un tyranneuil est établi à l'intérieur de la tour et fait régner la terreur dans les environs depuis les années qui ont suivi la chute du Valtesh. Le tyranneuil et les géants ont rapidement été cooptés par le Zhentarim.

Les Chevaliers de Myth Drannor, un groupe d'aventuriers basés à Va-

lombre, ont détruit la tour, tué le tyranneuil et envoyé ainsi la citadelle volante dériver dans le ciel. Depuis, le Zhentarim l'a récupérée et l'a de nouveau ancrée au sol. Aujourd'hui, un nouveau tyranneuil occupe la tour, mais il ne possède guère d'adeptes, à l'exception de quelques gobelinoïdes impressionnables. Les mines de la Tour ardente restent aux mains du Zhentarim.

Le Valdague envoie chaque année au Conseil des Vaux un représentant différent, choisi parmi la population humaine de ses communautés barrica-

dées. Tous ses représentants semblent avoir été coulés dans le même moule inamical, trop fiers pour réclamer de l'aide, trop méfiants pour faire confiance à qui que ce soit. Ilmeth du Valbataille a même formulé un jour l'hypothèse que le Valdague n'assistait au Conseil que pour s'assurer que les autres Vaux n'étaient pas en train de se liguer contre lui – ce qui n'a fait que confirmer l'opinion du représentant du Valdague que les autres Vaux ne peuvent pas lui être d'une grande utilité pour repousser le Zhentarim ou les pillards orques.

L'aventure au Valdague

Selon la documentation officielle *Wizard of the Coast/TSR*, les troupes zhentilares et leurs alliés, après avoir occupé le Valdague et laissé derrière eux un champ de ruines, ont été désorganisés après que le Zhentarim a perdu les Chutes de la Dague au profit de Randal Morn, au cours de l'année du Gantelet (1369 CV). Essaimées en bandes de brigands ou d'orques, pour la plupart sans chef, ou en unités de soldats zhentilars privées de commandement, les anciennes forces d'occupation continuent de piller les campagnes du Valdague.

Il est peu probable que les Chutes de la Dague ou le Vallon d'Anathar échappent au contrôle des Libres Cavaliers, bien que ce ne soit pas impossible. La Tour ardente et le Temple dans le Ciel sont toujours officiellement des possessions zhentilares, mais ils sont un peu en dehors du périmètre du Valdague. La population de Gwathbourg est composée de monstres particuliers tandis que Champs d'Or est le repaire d'une douzaine de doppelgangers qui ont servi le Réseau noir.

Si vos PJ entreprennent de se rendre à Château Enneth, il se peut qu'une vingtaine d'orques ou de soldats



zhentilars tentent de prendre le dessus sur le petit détachement de Libres Cavaliers qui s'y trouve, et votre groupe arrivera pour assister à cette bataille.

Les villages du Valdague qui sont toujours peuplés par des hommes des Vaux, tels qu'Orbe vert, Ortie, Ortie-le

-Haut, Noirebranche ou les Sources froides, pourraient facilement être pris par des orques, des brigands ou des soldats zhentilars peu de temps avant que les PJ n'entrent en scène et vos aventuriers auront alors la possibilité de libérer un village ou une ferme. Il se pourrait également que certains de ces villages soient farouchement défendus par les Valiens qui les habitent et qu'ils agressent les PJ, les prenant pour des brigands ou des soldats zhentilars isolés.

De même, Pierresoleil et les autres ruines décrites ici peuvent facilement servir de repaire ou de cachette à des brigands, des orques ou des soldats zhentilars ; vos PJ tomberaient sans le vouloir dans une souricière en pénétrant dans un de ces sites. Quelle que soit la situation, en utilisant des endroits autres que les Chutes de la Dague ou le Vallon d'Anathar, rappelez-vous bien que les campagnes du Valdague sont tout sauf sûres, paisibles et tranquilles. Le danger et les menaces sont partout et ne sont jamais loin non plus. Personne ne contrôle vraiment le Valdague !





Chronologie du Valdague

Ce qui suit est une chronologie de la région du Valdague comprenant des dates officielles et non officielles. Toutes les années correspondent à la datation du Calendrier des Vaux.

796-Année des Gris Brouillards

Le Valjoyeux devient le Valdague à la suite d'une invasion de vampires.

1232-Année du Flacon plein

Naissance de Colderan Morn.¹

1265-Année des Fleurs

Naissance de Belard Morn.²

1267-Année du Chariot grinçant

Les récoltes sont particulièrement abondantes.

Colderan Morn dirige le Valdague. Sa femme Bélisaria entre en conflit avec le clan Vivelame. Colderan menace les nains d'invoquer sur eux une malédiction et ceux-ci décident d'abandonner leurs galeries à l'Aire des aigles. Ils laissent derrière eux deux champions, Elshar Kul et Dorn le Résolu pour affronter le seigneur-mage. Les nains forgent une épée courte en fer froid, enchantée pour tuer les lanceurs de sorts. La lame ne leur est cependant d'aucun secours ; Colderan les tue. Il s'en va en laissant l'épée sur place, incapable de la toucher du fait de son enchantement.³

1268-Année des Étoiles diurnes

Bélisaria Morn est empoisonnée. Colderan suspecte les nains du clan Vivelame, mais c'est l'œuvre de ses alliés, les drows. Ceux-ci enlèvent également son fils Belard, mais le jeune garçon est promptement secouru par des Ménestrels qui l'emènent à Eauprofonde dans le but de le soustraire à l'influence de son père tyrannique. Colderan n'est pas en mesure de retrouver magique-

ment la trace de l'enfant et s'imagina qu'il a été tué par les nains. Belard est placé dans la famille Cîmépines et grandit dans les Marches d'Argent. Il sert chez les Ménestrels et épouse sa sœur d'armes, Danathra Cliquebois.

1293-Année du Crâne qui parle

Belard et Danathra ont un fils. Ils l'appellent Flars.

1300- Année de la Chute des Étoiles

Belard et Danathra Cîmépines ont une fille. Ils la prénomment Yethrae.

1301-Année de la Trompette

Danathra Cîmépines succombe à une fièvre hivernale. Désespéré, Belard cherche le réconfort dans la chasse aux loups.

1304-Année du Cerf

Belard, désespéré, se montre imprudent et meurt dans les forêts proches de Myth Drannor, tué par une créature bien plus dangereuse qu'un loup. Ses enfants sont emmenés par les Ménestrels. Yethrae est placée dans la famille Elondar à Eauprofonde. Elle épouse Deraun Delcorbin et donne naissance à deux filles, Elessa et Ilimbra. Flars est élevé par les Ménestrels à l'ouest de la Haute-Forêt.

1312-Année du Griffon

Colderan meurt sans laisser d'héritier pour gouverner le Valdague. Le val voit s'accroître le nombre d'attaques de bandits et d'humanoïdes.

1313-Année du Chêne brisé

Lors d'une visite à Lunargent, Flars rencontre et épouse Maerinda Elprost. Les Ménestrels lui révèlent qu'il est l'héritier légitime du Valdague et lui proposent de l'aider à regagner son titre. Il accepte.

1314-Année du Houppelombre

Flars restaure l'ordre au Valdague et réclame la suzeraineté pour la famille Morn.

1316-Année du Gulagoar

Le Zhentarim prend le contrôle du Valtesh. Des réfugiés arrivent au Valdague et aux Chutes de la Dague, avec dans leurs rangs des agents zhents qui entreprennent des opérations clandestines contre le seigneur Flars. Les incursions d'humanoïdes et de bandits sont endémiques. Des rumeurs circulent que Flars n'est pas un véritable descendant de Colderan Morn, mais un homme de paille des Ménestrels.⁴

1323-Année des Toiles de Rêves

Naissance de Randal Morn.⁵

1327-Année de la Flamme bleue

La famille Morn est contrainte de fuir les Chutes de la Dague. Ils trouvent refuge au Château Valdague. Les Chutes de la Dague et la partie nord du val tombent dans l'anarchie. Un homme du nom de Malyk apparaît, se proclamant le petit neveu de Colderan Morn et l'héritier légitime des Seigneurs du Val.

1335-Année des Bourrasques de Neige

Naissance d'Argenta Morn. La situation au Valdague est devenue si périlleuse que Flars envoie Maerinda dans le sud, en Cormyr, en compagnie de ses deux enfants, dès qu'elle est apte à voyager.

1336-Année du Haut-Manteau

Avec l'aide de troupes de Château-Zhentil, Malyk mène l'assaut sur le Château Valdague. Flars est tué durant les combats et Malyk consolide ainsi son assise sur le val.





1353-Année de l'Arche

Randal Morn tue le dirigeant zhent Malyk et libère la plus grande partie du Valdague des Zhents (mais pas les Chutes de la Dague).

Doust Sulbois prend sa retraite à Arabel.

Trystemine Amcathra devient seigneur de Valombre.

1356-Année du Ver

Tarsakh : le Cormyr envoie des troupes à la passe de Tilver pour combattre les orques et les gobelins qui ont envahi le Valdague et menacent le défilé, Valombre et Valbrume. Pendant ce temps, Valombre repousse une armée d'envahisseurs de Château-Zhentil. La petite armée de défense des Valiens était en infériorité numérique à un contre cinq.

Kythorn : Une petite armée du Cormyr occupe désormais la passe de Tilver après avoir massacré « plusieurs milliers » d'orques. Le siège de Tilverton a été levé et le Cormyr offre d'annexer la ville. Prêtre Gharri de Gond, le doyen de la ville, n'a pas encore décidé s'il allait accepter ou rejeter la proposition.

Flammerige : Gharri annonce l'annexion formelle de Tilverton par le Cormyr. Gharri devra rester au temple de Gond comme « Seigneur Régent de Tilverton » et le Cormyr entretiendra une garnison permanente dans la ville.

1357-Année du Prince

Flammerige : Une caravane en provenance de Château-Zhentil a été pillée dans la ville en ruine de Teshvague par des guerriers du Cormyr et leurs alliés. Le Cormyr et Château-Zhentil se sont déjà affrontés dans les terres agitées aux alentours du Valdague. Pendant ce temps, Trystemine et Randal Morn, avec ses propres troupes, le renfort de quelques mercenaires et des troupes prêtées par le Cormyr, en dé-

tachement de la garnison de Tilverton, s'affrontent régulièrement pour garder le contrôle de la route (qui va de Valombre et Valbrume au Cormyr en traversant la passe de Tilver) et assurer le passage des caravanes en toute sécurité. La perte de cet itinéraire signifierait la ruine économique éventuelle des deux vaux et l'acceptation de la disparition du Valdague. Ils ont largement rempli leur mission : les diables semblent moins nombreux ces derniers jours et les trolls et les hobgobelins semblent s'être déplacés vers le nord, laissant seulement des orques et des norkers dans la région du Valdague.

Eléasias : Les forces du Cormyr, sous les ordres du duc Bhereu, ont avancé depuis Tilverton en direction de Valombre et elles ont joint leurs forces à celles de Trystemine pour attaquer une caravane elfe noire ; ils ont aussi aidé Randal Morn dans sa lutte pour reconquérir le Valdague, aux mains des orques des montagnes de l'Orée du Désert. La garnison de la forteresse de Château-Roc a doublé en effectif pour repousser n'importe quelle attaque en provenance du nord ou de bandits qui tireraient avantage des conflits. Les soldats du Cormyr ont affronté et battu les armées de Château-Zhentil dans la ville en ruine de Teshvague et au Valdague.

1359-Année du Serpent

Le temple de Lathandre aux Chutes de la Dague est détruit dans un incendie et huit prêtres meurent dans leur lit. On suspecte une origine criminelle.⁶

1367-Année du Bouclier

Les événements de *Menace sur Valdague* se déroulent au cours de cette année.⁶

1369-Année du Gantelet

Les événements de la trilogie de *l'Épée des Vaux* se déroulent au cours de cette année.

Randal Morn et ses Libres Cavaliers reprennent les Chutes de la Dague au Zhentarim.

1371-Année de la Harpe désaccordée

Les événements du module 4 de l'aventure du *Northern Journey*, *Valdague*, se déroulent au cours de cette année.

Notes sur la chronologie

¹ Cette date, et toutes celles indiquées pour les naissances et morts des ancêtres de Randal Morn sont purement spéculatives de ma part. Ce sont des tentatives d'élaborer une chronologie plus détaillée pour le val. J'ai fait de mon mieux pour choisir des dates qui font sens compte tenu de ce que nous connaissons des événements ; les MD pourront trouver des raisons légitimes de les rejeter.

² Belard Morn apparaît dans la réponse d'Ed Greenwood du 7 juin 2005 sur le forum *Candlekeep*, avec sa femme Danathra, ses deux enfants, Flars et Yethrae, ainsi que leurs conjoints.

³ Cette date a été reprise dans la chronologie complète des Royaumes Oubliés. Cela a été calculé en déduction de Menace sur Valdague, qui situe le règne de Colderan Morn cent ans avant les événements qui s'y déroulent. Bien que la date ne coïncide pas exactement avec la date que j'ai arrêtée pour le scénario, je l'ai laissée ainsi. Il n'y a aucune raison de prendre le chiffre rond de 100 à la lettre et n'importe quelle année de cette période est cohérente.

⁴ La chronologie de la deuxième édition donne cette date comme l'année durant laquelle le Valdague a été envahi par le Zhentarim, mais la troisième édition du décor de campagne des Royaumes Oubliés indique 1336 CV. Ed Greenwood a déclaré que le calendrier de la deuxième édition a toujours été trop comprimé et que la





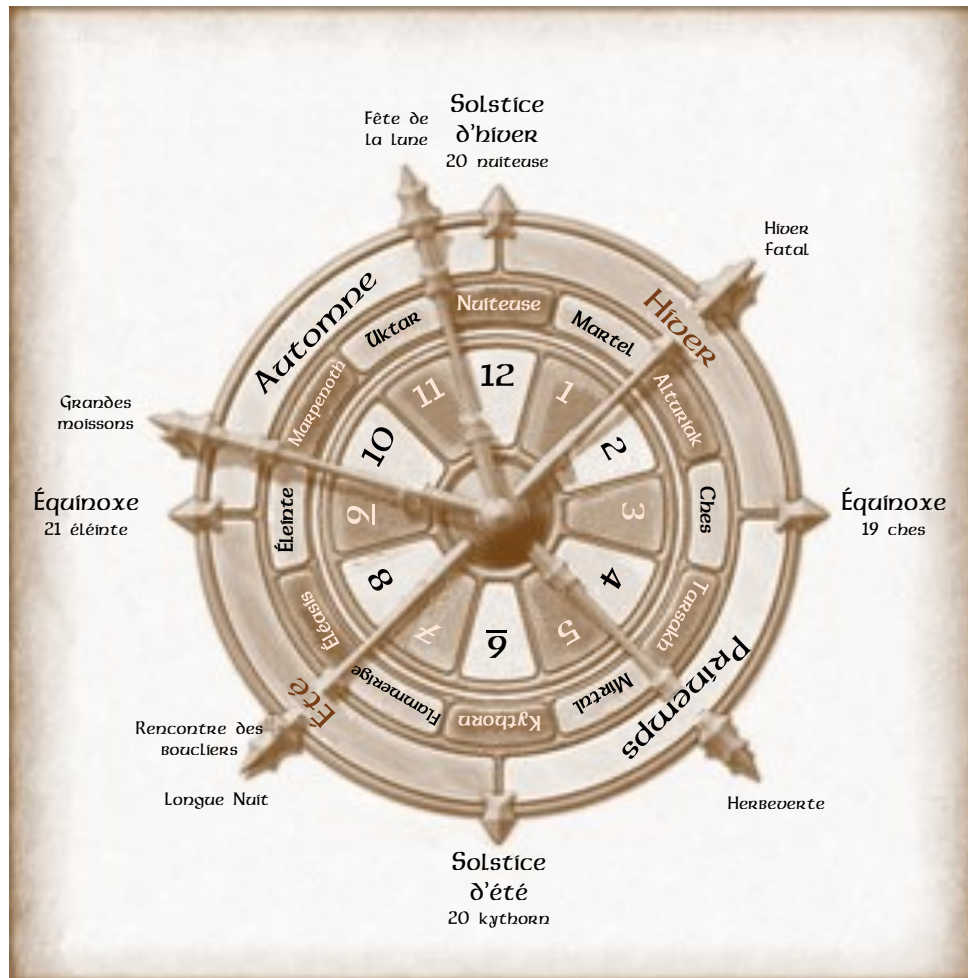
mainmise sur le val avait nécessité davantage de temps. La chronologie que j'ai construite ci-dessus est basée sur cette suggestion.

⁵ La date de la naissance de Randal Morn est basée sur la phrase suivante du *Guide de Volo des Vaux* : « Après s'être battu contre les Zhentilars pendant trente hivers, Randal Morn est à nouveau seigneur du Valdague. » Randal Morn a pris le contrôle du Valdague en 1369 CV, donc on en déduit qu'il se bat contre les Zhentilars depuis 1339 CV. S'il a commencé à les com-

battre à l'âge de 16 ans, alors il est né en 1323 CV et il a 46 ans quand il parvient finalement à les vaincre. Ce raisonnement implique beaucoup d'hypothèses, mais cela donne une idée approximative à ceux qui veulent connaître l'âge de Randal Morn.

⁶ Ces dates sont basées sur l'hypothèse que *Menace sur Valdague* se déroule entre le Temps des Troubles (1358 CV) et l'année du Gantelet (1369 CV). Dans le scénario, l'incendie du temple de Lathandre s'est déroulé huit ans plus tôt. L'incendie n'a

pas pu se dérouler avant ou pendant le Temps des Troubles car cette époque n'est pas mentionnée et le criminel est une prêtresse de Cyric. Ceci signifie que la date la plus probable est 1367 ou 1368 CV. La venue de Dulwar le Maroquinier écarte 1368 comme date probable et le forum *Candlekeep* arrête 1367 CV comme date officielle ; d'autres MD pourraient remonter la date jusqu'en 1366 CV et rester dans la limite du raisonnable.





Histoire enrichie du Valdague

L'histoire du Valdague dans les livres officiels de TSR donne un premier aperçu complet et détaillé de son passé, mais à plusieurs moments cruciaux, elle laisse le MD libre de décider pourquoi et comment les événements historiques se sont déroulés. Le Northern Realms Projects Group a détaillé très précisément la chronologie des événements survenus au Valdague et les raisons pour lesquelles ils se sont produits ainsi. L'utilisation de cette chronologie est bien sûr optionnelle. L'ignorer ne nuit pas à l'utilisation des autres documents ou informations contenus dans cet ouvrage.

Le personnage central de cette histoire est un PNJ non officiel appelé Gwath, une drow devenue liche dont les origines remontent à la nation, désormais demi-drow, de Dambrath, au VII^e siècle du Calendrier des Vaux. Pour plus d'information sur Dambrath, voir RO16 – Le Sud étincelant par Tom Prusa (TSR 9388 – 1993).

Pour les détails de l'histoire officielle de Valdague, vous aurez besoin d'une large palette de produits TSR :

Principalement le *Guide des Royaumes Oubliés* 2^e édition par Ed Greenwood et Jeff Grubb (TSR 1085 – 1993)

L'accessoire ROS1 – *Les Vaux* par Richard L. Baker III (TSR 9392–1994)

Le Guide de Volo des Vaux par Ed Greenwood (TSR 9524 – 1996)

ROQ3 – *Menace sur Valdague* par Wolfgang Baur (TSR 9391 – 1993)



Les modules de la trilogie de Randal Morn par Jim Butler :

FRB1 – *Le secret de la forêt des Araignées* (TSR 9485 – 1995)

FRB2 – *L'épée des Vaux* (TSR 9484 – 1995)

FRB3 – *Le retour de Randal Morn* (TSR 9488 – 1995)

En plus de ces produits, les romans *Cloak of Shadows* et *All Shadows Fled* par Ed Greenwood (TSR – 1995) et *Finder's Bane* par Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1998) fournissent également de très précieux détails qui ne sont précisés nulle part ailleurs.

Notre histoire enrichie prend en compte les révélations de ces ouvrages, en ajoutant Gwath comme ingrédient supplémentaire. Depuis sa première apparition, il y a plus de 600 ans, le destin de Gwath (vivante et plus tard mort-vivante), a été étroitement lié à la plupart des agissements maléfiques qui ont impliqué à la fois

Valombre et le Valdague ; tout a commencé à l'époque où a été érigée la Tour biscornue des drows à Valombre, a continué avec le fléau des vampires (qui a provoqué le changement du nom du Valjoyeux en Valdague) puis, durant la grandeur et la décadence (suivies d'une seconde ascension et d'une autre chute) de l'élus Sammaster, à travers les époques jusqu'à aujourd'hui.

Vous conviendrez avec nous que cette histoire, associée aux événements et aux dates enregistrés ici, sont non seulement parfaitement cohérents avec les écrits des publications officielles, mais également qu'ils ne contredisent ni n'infirment aucune règle des Royaumes Oubliés. Au contraire, ils insèrent Gwath comme une explication optionnelle et non officielle de l'histoire du Valdague. Si nous avons réussi, cette histoire ajoutera de la profondeur, de la couleur et une nouvelle dimension à votre campagne dans le Valdague et vous permettra toujours de vous référer aux livres officiels autant que vous le souhaitez. Notre Gwath enrichira votre façon de jouer dans le Valdague sans la modifier.

Dans les aventures du Northern Journey, produites par le Northern Realms Project Group, Gwath est un des ennemis principaux et les PJ la traquent pour la détruire. Après avoir lu les divulgations d'Elminster qui suivent au sujet de Gwath, vous et vos PJ pourriez souhaiter vous lancer dans une chasse similaire. S'il en est ainsi, soyez nos hôtes.





Gwath (selon Elminster)

Peu de temps après avoir reconquis les Chutes de la Dague, dans l'année du Gantelet (1369 CV), Elminster de Valombre rendit une visite amicale à Randal Morn et lui confia que le mage Rhauntides de Haute-lune, à Valprofond, et lui avaient rassemblé des informations sur la grande liche Gwath. Elminster raconta à Morn qu'ils pensaient que celle-ci était en train de se relever et que des mesures devaient être prises pour la détruire, ou son val pourrait aisément être à nouveau vaincu, voire anéanti. Ce qui suit résume les renseignements qu'Elminster donna à Randal Morn :

Les premières traces de Gwath dans les Vaux remontent à l'année mal-nommée de la Liche bienveillante (606 CV), quand Garthur, un magicien itinérant originaire de l'ancien Cormyr, pénétra avec son groupe dans la partie située au sud-ouest des Vaux (non-officiel), désormais connue sous le nom de forêt des Araignées. Le groupe fit plusieurs rencontres délicates dans la forêt avec des araignées géantes, dont Garthur soupçonnait que certaines n'étaient pas naturelles. Il nota dans son journal que la forêt s'était toujours avérée paisible et qu'elle n'était pas infestée par de telles créatures lors de sa précédente expédition, dix ans auparavant.

Son groupe et lui découvrirent également que de nouvelles pistes avaient été tracées en direction des bois des Vaux, et que c'était en suivant ces pistes que la plupart des rencontres avaient eu lieu. Après un peu plus d'une journée et plusieurs batailles ardues derrière eux, Garthur et son groupe parvinrent à une clairière dans laquelle était érigé « grand beffroi à la regardeüre maléficiieuse et de géantaes proportions ». En outre, cette tour était gardée par « une escouade de quatre dextres guettes du peuple des elfes profonds ».

Il s'ensuivit une lutte avec ces quatre supposés drows ; après que trois elfes noirs et un combattant de Garthur furent tués devant la tour, une femme, « pour partie d'engeance drowe, saillit de la tour, se descria comme Gwath la puissante et qu'elle était de la prestrerie de Lloth. Elle nous invadit alors avec puissante et mauvaise fantosmerie et, seulement au parderrain, je pus recourir à mes sortilèges pour m'eschamper et tourner comme ultime rescapé de ma ligue. Il fut long temps avant que nos blesmures ne soient resanées et que nous retrouvâmes notre vigueur ».

Elminster a noté que le journal de Garthur décrit Gwath comme « pour partie d'engeance drowe » ; cette intéressante remarque a suscité des divergences d'opinion entre Rhauntides et lui. Elminster a confié que la bibliothèque de sa tour recèle un certain nombre de parchemins prélevés dans les salles des drows de la Tour biscornue après leur défaite ; ces textes démontrent de manière presque concluante que Gwath était une drow à part entière, originaire des cités des elfes noirs situées sous les Vaux.

Dans sa jeunesse, Rhauntides passa une décennie (non-officiel) à étudier à Halruua, dans le Sud étincelant. Il prétend que Gwath est citée dans d'anciennes légendes ; d'après celles-ci, une prétendue demi-drow du même nom a officié comme puissante prêtresse de Lloth, à l'endroit où se tient désormais la nation demi-drow de Dembrath. De plus, cette Gwath disparaît du Sud de façon inexplicable au début du VII^e siècle CV, sensiblement à la même époque où les écrits de Garthur la mentionnent pour la première fois dans le Nord.

À cette époque, selon les dires d'Elminster, Myth Drannor atteignait le faite de sa gloire et la race drow

semblait déterminée à arrêter l'expansion des elfes de la lune à l'ouest de la cité légendaire. En tant que prêtresse de Lloth, Gwath semble avoir été à l'avant-garde de cette campagne. Les anciens elfes de Myth Drannor en vinrent à apprendre son existence ; ils la considéraient comme la puissante prêtresse d'une compagnie de sapeurs drows qu'elle dirigeait en Cormanthor au cours d'escarmouches nocturnes dans les environs de Myth Drannor. Elminster ne doute pas que Gwath ait joué un rôle majeur dans l'ouverture de la porte de Myth Drannor à l'Armée des Ténèbres, au cours de l'année de la Lance perdue (712 CV).

Gwath ne sortit pas indemne de ses agressions contre les elfes de Myth Drannor. Les dirigeants de la Cour elfique eurent vent de sa tour dans la forêt des Araignées (puisqu'il a été convenu d'appeler ainsi cette forêt frontalière) et menèrent plusieurs incursions dans les bois pour assaillir et endommager le donjon. Avec le temps, Gwath fut contrainte de fuir et elle trouva refuge dans les contreforts des montagnes de l'Orée du Désert, à la frontière occidentale du Valjoyeux. De là, elle entama la construction de Gwathbourg, dans l'année de la Ceinture écarlate (679 CV), qu'elle acheva dans l'année de la Lance perdue (712 CV), à l'époque où l'Armée des Ténèbres attaquait Myth Drannor.

Après la chute de Myth Drannor, dans l'année de la Chute (714 CV), les drows contrôlaient toute la région de la vallée de l'Ashaba, depuis l'actuelle Gué d'Ashaba jusqu'au nord de Valombre, loin à l'intérieur des Collines de la Dague. Il semble que le but réel des drows était d'avoir la main mise sur tout l'ouest des Vaux, depuis la forêt des Araignées au sud-ouest, les montagnes de l'Orée du Désert à l'ouest et jusqu'à la vallée du Tesh au



nord. Là encore, tout indique que Gwath était la porte-parole de Llolth et la meneuse du courant drow.

L'objectif suivant de Gwath fut de détruire la population humaine qui s'accroissait à l'ouest des Vaux. A cette fin, elle conjura à Gwathbourg quinze grands seigneurs vampires depuis un autre plan ; elle exerça immédiatement son contrôle sur eux et leur ordonna de contaminer tout le Valjoyeux avec le vampirisme. Ces vampires furent vus la première fois pendant l'année des Gris Brouillards (796 CV), à l'époque où le Valjoyeux commençait à être connu sous le nom de Valdague. Il semble bien que Gwath ait ensuite légué Gwathbourg aux vampires pour migrer vers une nouvelle tour, plus isolée, dans les montagnes de l'Orée du Désert. Celle-ci n'a pas encore été localisée à ce jour, bien que des sages pensent qu'elle se trouve dans la partie septentrionale des montagnes, quelque part au sud des anciennes mines de Téthyamar.

À cette époque, Gwath et les drows étaient par trop disséminés. Les elfes du Cormanthyr, les humains de l'ouest des Vaux et le Cormyr se soulevèrent tous contre les vampires et les drows. Les vampires avaient entièrement pris le contrôle du village de HautePierre, dans les Collines de la Dague, et transformé toute la population en vampires. Lors d'un audacieux raid diurne, les elfes de la Cour elfique attaquèrent le village, qu'on appelle désormais Pierre sanglante (aucun lien avec le type de calcédoine qui est extrait des mines dans les Terres gelées et que l'on nomme parfois pierre de sang). Avant que le soleil ne se couchât sur ce jour funeste, un pieu était planté dans le cœur de chaque vampire présent dans le village.

Presque au même moment, une troupe de quatre-cents hommes en armes arriva du sud des Vaux et du nord du Cormyr, menés par un groupe de prêtres de Lathandre ap-

partenant au temple du Cormyr. Ils s'abattirent sur Gwathbourg peu de temps après le lever du soleil. Après une journée de combats qui coûta la vie à de nombreux hommes des Vaux et du Cormyr, le dernier des trente-six soldats drows qui défendaient le château du vampire était tué. À peine une demi-heure avant le coucher du soleil, les prêtres de Lathandre plantaient un pieu dans le cœur des quinze seigneurs vampires.

On pense que ceci s'est déroulé au cours de l'année de la Paix disparate (802 CV). Les vampires du Valjoyeux, désormais appelé Valdague, ne furent jamais détruits en totalité, mais les seigneurs vampires et leurs esclaves du village de Pierre sanglante furent éradiqués. Les villageois du Valdague étaient en mesure de traquer et détruire par eux-mêmes les vampires qui subsistaient encore dans le val.

Gwath revint au Valdague, cette fois-ci pour exprimer sa colère à ses anciens serviteurs. Elle maudit les esprits des quinze seigneurs vampires et de la population de Pierre sanglante, pour qu'ils hantent éternellement Gwathbourg et leurs maisons sous la forme de fantômes. Elle maudit aussi les trente-cinq gardes de Gwathbourg pour qu'ils le défendent à jamais sous la forme de combattants squelettes et leur chef sous la forme d'un chevalier de la mort afin qu'il les commande sans répit. D'autres malédictions furent également jetées sur Gwathbourg pour emprisonner les intrus.

À cette même époque, la puissance des drows de la vallée de l'Ashaba atteignit son apogée ; le mage-maréchal Azmaer commandait alors le territoire depuis la Tour biscornue (officiel). Au cours de l'année du Lion bondissant (834 CV), des hommes construisirent le Château Tristeplice à la frontière de l'actuelle Valombre en défense face aux drows d'Azmaer.

Le château tint bon pendant trente ans, jusqu'à ce que les forces d'Azmaer parviennent à le faire tomber l'année de la Branche brisée (864 CV). Mais les jours des drows étaient comptés. Cela prit encore quarante-deux ans, mais au cours de l'année des Labours (906 CV), Azmaer et ses drows furent chassés de la Tour biscornue ; la communauté humaine de Valombre était créée et Ashaba devint son premier chef.

Pendant plus de cent ans, on ne trouva pas une seule mention du nom de Gwath dans les annales des Vaux. C'était comme si elle avait disparu de la surface de Féérûne. « Cependant, ce n'est pas ce qu'il advint », assura Elminster à Randal Morn.

Elminster indiqua que plusieurs signes démontraient que Gwath avait rompu avec le culte de Llolth de nombreuses années avant que les seigneurs vampires ne furent conjurés à Gwathbourg et cette rupture fut définitivement consommée lors de l'année de la Paix disparate (802 CV), quand les seigneurs vampires et les vampires de Pierre sanglante furent détruits.

Gwath, selon Elminster, était devenue fascinée par la magie et elle abandonna la prêtrise et sa race pour se tourner vers la sorcellerie et la quête de puissance. Il pense que Gwath était déjà magicienne à un faible niveau lors de la chute de Myth Drannor, et qu'elle était devenue une liche lorsqu'elle était venue à Gwathbourg pour la dernière fois, dans l'année des Labours (906 CV).

À cette époque, un conte circula dans le Mitau occidental sur les fantômes, les seigneurs vampires, les guerriers squelettes et le chevalier de la mort de Gwathbourg ; des aventuriers sondèrent le château, soit en quête de fortune soit pour des motifs religieux : tenter de renvoyer les morts-vivants à leur repos éternel.





Au cours de l'année des Larmes de la Reine (902 CV), Gwath affronta un puissant tyrannocil du nom de Gar-nath dans le but de lui voler sa magie. Après un long et dangereux combat, Gwath réussit à tuer le monstre, puis à l'asservir sous forme de mort-vivant. Durant l'année des Labours (906 CV), après la défaite d'Azmaer et avec l'accroissement de la population humaine dans les Vaux, elle cantonna le tyrannocil mort-vivant dans Gwathbourg pour qu'il y monte la garde éternellement et qu'il contraigne tous ceux qui pénètrent dans l'enceinte à devenir des sentinelles mort-vivantes. Pour autant qu'on sache, Gwath n'est jamais retournée à Gwathbourg depuis ce jour.

Ayant elle-même coupé les ponts avec Lloth et les drows, Gwath semblait maintenant déterminée à devenir une puissance à part entière et, à cette fin, elle entreprit de consacrer son attention aux organisations religieuses des Royaumes. Gwath se déplaça ainsi discrètement dans les Vaux sous le déguisement d'une séduisante humaine aux cheveux noirs, dissimulant du même coup ses origines drows et son corps décati de liche mort-vivante.

Au début du X^e siècle CV, on trouve des écrits d'Algashon, le prêtre de Baine qui influença Sammaster, qui avait fondé le culte du Dragon depuis de nombreuses années déjà. Ils attestent que celui-ci avait souvent été aperçu en compagnie d'une belle magicienne du culte aux cheveux noirs, connue sous le nom de Gwann. Il subsiste peu de doute, comme le confia Elminster à Randal Morn, que Gwann était en réalité Gwath. (Les détails sur Algashon et l'histoire du culte peuvent être trouvés dans le culte du Dragon par Dale Donovan (TSR – 1998).

Dans ces années également, les annales du culte relatèrent que Gwann avait donné naissance à la fille d'Algashon (non officiel). Elminster était convaincu (non officiel) que celle-ci

n'était rien moins que la demi-ombre Gothyl, qui a capturé l'Épée des Vaux et Randal Morn durant l'année du Gantelet (1369 CV), après s'être installée dans la tour de la forêt des Araignées que Gwath avait abandonnée depuis longtemps. Gothyl, selon Elminster, était une magicienne qui s'était transformée en demi-ombre lorsque sa tentative de devenir une liche tourna mal. Pour plus de détails, voir la trilogie de l'Épée des Vaux par Jim Butler (TSR – 1995).

La magicienne Gwann fut pendant plusieurs années un membre éminent du culte, très certainement une Gardienne de l'Amas secret. Sa base d'opérations semblait s'être étendue de la Passe des Ombres jusqu'aux mines de Téthymar. Après la chute de Sammaster, Algashon et Ailedragon laissèrent un vide dans le culte du Dragon pendant les premières années du XIII^e siècle CV ; Gwann s'avéra être l'une des plus puissantes Gardienne de l'Amas secret à le combler.

A la fin de la deuxième décennie de ce siècle, Gwann apparut comme l'un des chefs de l'ancienne faction d'Algashon au sein du culte, au moment où celui-ci commençait à plaider pour rejoindre Tiamat, la déesse draconique d'Unther. Les autres Gardiens de l'Amas secret, en Sembie, dans le Nord, au Bief de Vilhon et au Val du Couchant, s'opposèrent à Gwath et à l'ancienne faction d'Algashon et apportèrent leur soutien à la faction du vieux culte d'Ailedragon.

La faction d'Algashon tenta alors de faire la guerre aux Ménéstrels, pendant l'année de la Corne (1222 CV), du temps où ceux-ci étaient sous l'emprise de leur roi maléfique. Gwann mena des attaques contre les Ménéstrels sans le soutien d'Ailedragon, faisant subir à sa faction de sérieuses défaites.

Le schisme dans le culte continua encore soixante ans et se renforça même jusqu'à l'année des Brumes nombreuses (1282 CV), quand une liche se prétendant être Sammaster se leva dans les Montagnes de l'Orée du Désert, près de Fossé d'Ombre. Gwann/Gwath était parmi les Gardiens de l'Amas secret qui se rendirent au repaire de la liche dans le courant de l'année et ils revinrent convaincus que cette liche était bien Sammaster.

Ils quittèrent également le repaire, dégoûtés au plus haut point par le retour de Sammaster, perçu comme une menace pour l'expansion de leur propre pouvoir, et ils convinrent qu'il devait être détruit. Il ne fait aucun doute que c'est Gwath qui, après avoir dissimulé son alignement, avait pris contact avec les membres des Ménéstrels en se faisant passer pour Gwynna, une sorcière des montagnes de l'Orée du Désert, dans le but de les informer sur la localisation de Sammaster, près de Fossé d'Ombre.

Les Ménéstrels prirent des dispositions pour que les paladins de la Compagnie des Douze mènent l'enquête sur la base de cette indication ; ils trouvèrent effectivement la liche Sammaster et la détruisirent, sans toutefois mettre la main sur le phylactère. Il est cependant intéressant de noter que le nom de Gwann, Gardienne de l'Amas secret, disparut des annales du culte en même temps que la destruction de la liche Sammaster.

Plus de vingt ans avant l'ascension de Sammaster en tant que liche, dans l'année des Rêves ardents (1261 CV), le mage Manshoon forma le Zhentarim et accéda au pouvoir à Château-Zhentil. Dès lors que la compagnie des Douze avait détruit la liche Sammaster, durant l'année du Serpent noir (1285 CV), le Zhentarim était manifestement devenu la puissance montante dans les Vaux, alors que le pouvoir divisé du culte du Dragon déclinait.





C'est dans l'année du Sang répandu (1315 CV), trente ans après la destruction de la liche Sammaster, qu'une superbe magicienne aux cheveux noirs, s'identifiant comme Gwenda, apparut aux portes de Château-Zhentil et annonça qu'elle requerrait une audience auprès du seigneur Manshoon. Les infortunés Zhentilars qui étaient de garde à la porte s'esclaffèrent et moururent de rire (au sens littéral). Quand la femme balaya d'autres résistances armées des Zhentilars et quelques prêtres de Baine de rang subalterne, elle fut reçue par le grand prêtre Fzoul Chembryl et, après discussion, elle fut menée auprès de Manshoon afin de s'entretenir avec lui.

Selon Elminster, la teneur de ces conversations n'est pas connue, mais il est évident que Gwath avait trouvé une nouvelle organisation avec qui s'allier et que Gwenda n'était qu'une nouvelle manifestation de la liche Gwath. Après sa rencontre avec Fzoul et Manshoon, Gwenda remonta indemne le cours du Tesh et voyagea jusqu'à Teshvague, où elle s'était installée.

On dit que des magies dévastatrices frappèrent Teshvague et d'autres parties du Valtesh avant que la vague de conquête zhentilare ne submerge le val au cours de l'année du Gulagoar (1316 CV). Après l'invasion, on ne trouva aucune trace dans le val de Gwenda, morte ou vivante, mais, dans la même période, une superbe femme aux cheveux noirs, du nom de Gwenda, se manifesta aux Chutes de la Dague.

À la tête d'une fortune considérable, elle acheta la taverne délabrée de la Dague brisée, à l'intérieur de l'enceinte de la ville ; ce lieu devint bientôt le foyer de mécontentement à l'encontre de la famille dirigeante des Morn, lui reprochant son manque d'action pour aider le Valtesh envahi par les Zhentilars. Gwenda, la tenancière de la taverne, était un des soutiens principaux de Malyk, un client

fidèle de l'établissement, qui racontait qu'il défendrait mieux les Chutes de la Dague que les Morn.

Avant la fin de l'année du Gulagoar (1316 CV), la population s'était soulevée et avait renversé la famille Morn du trône des Chutes de la Dague. Elle l'avait remplacée – bien involontairement – par Malyk, la marionnette du Zhentarim, même si l'influence de la famille Morn restait prédominante dans le sud du Valdague. Quelques heures après l'arrivée au pouvoir de Malyk, Gwenda avait vendu la taverne à un pisteur mutilé du Zhentarim, nommé Tharwin Un-Ceil ; dès lors, on n'entendit plus parler d'elle aux Chutes de la Dague, ni ailleurs dans le Valdague, dans les années qui s'ensuivirent.



Elminster suppose que Gwath a passé ensuite plus de quarante ans dans sa tour cachée des montagnes de l'Orée du Désert et qu'elle a peut-être reçu des objets magiques ou du savoir en paiement des services rendus aux Zhentilars. On ne trouve aucune trace d'elle dans l'histoire des Vaux jusqu'au Temps des Troubles. Dans l'année des Ombres (1358 CV), un rôdeur des Ménestrels espionna une créature squelettique aux cheveux noirs, qu'il prenait pour une liche, en train de s'occuper en dilettante autour des chalets abandonnés de l'ancien village de Pierresoleil, au sud-est des Chutes de la Dague.

Peu de temps après, Elminster et le fantôme de Syluné, la sorcière de Valombre, se rendirent avec d'autres au même endroit afin de détruire plusieurs malaugryms (maîtres des

ombres) et le portail récemment ouvert par lequel ils étaient venus. Les détails de cette rencontre peuvent être trouvés dans le roman d'Ed Greenwood *All Shadows Fled* (TSR – 1995). Elminster est pratiquement sûr que la silhouette squelettique aperçue par le rôdeur était bien Gwath en train d'œuvrer à l'ouverture du portail.

Après le Temps des Troubles et cet incident dans l'ancien village de Pierresoleil, on ne vit plus Gwath à Valdague. Elminster suppose que l'essence physique de Gwath sous forme de liche commençait à se dégénérer et qu'elle se préparait plus vraisemblablement à passer au stade de demi-liche.

Mais récemment, ajoute-t-il, son avis a changé subitement sur ce point, bien qu'il ne sache toujours pas comment Gwath espère maintenir son essence physique. Des espions Ménestrels ont rapporté qu'une belle femme à la chevelure noire, qui se fait appeler Gwannet, s'est discrètement rendue en Sembie avec des marchands qu'on pense associés à l'organisation secrète du Trône de Fer. En outre, selon ces espions Ménestrels, Gwannet a présenté aux marchands sembiens des documents apparemment authentiques qui la désignent comme un ambassadeur spécial de Randal Morn.

Elle raconte également aux marchands que, lorsque le Valdague aura durablement été placé sous son contrôle et dès qu'aura été détruite la Tour ardente, le dernier bastion du Zhentarim dans la région, Randal Morn souhaite faire alliance avec le Trône de Fer en donnant à l'organisation une patente exclusive sur les anciennes routes commerciales zhentilares qui traversent la vallée du Tesh.

« Mon garçon, tu peux être sûr que Gwath ne fait pas ces promesses sans une bonne idée pour les tenir », dit Elminster à Randal. « Je pense que le prochain problème que nous aurons à régler sera de s'occuper de Gwath elle-même ! »





Villages, habitations et ruines du Valdague

La plupart des sources parlent de petits villages et de communautés, dont nombre en état de ruines qui parsèment le paysage du Valdague. Cependant, peu de ces villages ont été décrits en détail dans les produits officiels et seule les Chutes de la Dague ont été cartographiées jusqu'à récemment.

Bill T. Breeze Murton, Bill Howard, Shawn Lewandowski et Ian R. Malcolmson, des cartographes volontaires pour le CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés* (TSR 1999) ont développé et dessiné la carte de plusieurs villages.

Eric L. Boyd, auteur d'un certain nombre d'ouvrages sur les Royaumes, a contribué à la liste de diffusions sur internet sur le sujet avec le très intéressant Château Dunbarton, dans le sud-ouest de Valdague. Cette contribution était diffusée sur le site internet de Craig Sefton *Le meilleur de la liste de diffusions sur les Royaumes oubliés*. Son adresse URL est désormais caduque. Christof Wutke a développé et cartographié Château Dunbarton pour le projet Valdague.

Notre propre groupe de projet a produit une carte mise à jour de tout Valdague. Elle montre l'emplacement de tous ces nouveaux sites et ajoute plusieurs autres villages, communautés et ruines conçues par le *Northern Realms Project Group* en contribution au projet Valdague et à l'aventure *Arrière-pays du Northern Journey*.

Notes sur la carte de la région

Ce bref résumé pourra vous aider à vous faire une idée de ce que sont les villages, les communautés et les ruines indiqués sur la carte de la région.

Beaucoup de ces endroits ont été cartographiés et ces cartes peuvent être téléchargées sur le site du *Wandering Dwarf* au format FCW utilisé par *Campaign Cartographer 2* (version 6.0 ou ultérieure) édité par *ProFantasy Ltd.* à Londres, par *CC2 Viewer*, qui peut être téléchargé gratuitement depuis le site web de *ProFantasy* à l'adresse <http://www.profantasy.com> et par le programme *Campaign mapper* du CD de *TSR Core Rules 2.0* (TSR - 1997). Pour utiliser l'un de ces logiciels, vous aurez besoin d'un ordinateur avec une version 32 bits de *Microsoft® Windows®*. Pour ceux qui utilisent un autre système d'exploitation, des conversions de ces cartes peuvent également être téléchargées au format GIF.

Champs d'Or



Du village jadis prospère, aux riches cultures et à l'abondante pêche en eau douce, il ne reste qu'un lac asséché, vingt fermes abandonnées et une douzaine de chalets. La plupart des bâtiments semblent pouvoir être remis en état. Les derniers habitants ont quitté le village pendant l'année

de l'Éperon (1348 CV), après que des expériences magiques insensées, menées par les Zhents, ont asséché les sources qui alimentaient le lac. Les archives zhentes, trouvées aux Chutes de la Dague, prétendent qu'une colonie conséquente de doppelgangers au service du Zhentarim y a établi son repaire, mais les Libres Cavaliers n'ont pas encore vérifié si c'est toujours le cas.

Champs d'Or est une invention du Northern Realms Projects Group.

Château Dunbarton



Pendant des années, ce château ne représentait rien d'autre que des ruines oubliées dans le sud-ouest du Valdague, jusqu'à ce que le royaume du Cormyr lui trouve un intérêt, le remette discrètement en état et y cantonne (tout aussi discrètement) un contingent de Dragons pourpres. Les agents encore libres du Zhentarim au Valdague ont commencé à s'intéresser à Château Dunbarton car ils ont été informés de leur présence. Randal Morn commence à s'y intéresser du fait de l'intérêt des Zhents, mais n'est pas encore au courant de la présence des Dragons pourpres.

Château Dunbarton est une invention d'Eric L. Boyd. Christof Wuttké du *Daggerdale Project* a développé et cartographié la création de M. Boyd.





Château Enneth



Petite bourgade ceinte de murs avec un manoir fortifié, Enneth est toujours prétendument bien entretenue. La situation économique a fait décliner l'agglomération durant le règne des Zhents. On pense que les derniers occupants permanents ont quitté Enneth dans l'année du Prince (1357 CV). Cependant, les Libres Cavaliers l'ont utilisée depuis ce temps comme base d'opérations. La plupart des bâtiments d'Enneth sont toujours en bon état ; la bourgade pourrait revivre si de nouveaux habitants reviennent. Les Libres Cavaliers sont en nombre suffisant pour tenir les monstres à l'écart.

Château Enneth est une invention du *Northern Realms Projects Group*.



Château Valdague

Cette forteresse de montagne était le fief traditionnel de la noble famille des Morn. L'usurpateur zhent Malyk a vidé le château au cours de l'année du Ver errant (1317 CV), après avoir écarté la famille Morn du pouvoir et pris le contrôle de Valdague. Randal Morn et ses Libres Cavaliers ont eux-mêmes détruit le château durant l'année de l'Arche (1353 CV) quand ils ont tué Malyk. Le château est à pré-

sent dévasté et totalement en ruine.

Il s'agit d'un site officiel. Il y a plus de détails dans l'accessoire ROS1 – *Les Vaux* par Richard L. Baker III (TSR 9392 – 1994) et dans le chapitre *Château Valdague* page 38.

Chutes de la Dague

C'est la ville la plus importante du Valdague et, dans la période la plus récente de son histoire, sa capitale. Pendant un certain nombre d'années, elle a été sous le contrôle du Zhentarim et, dans l'aventure *Arrière-pays du Northern Journey*, elle est retombée aux mains de renégats zhents, qui sont assiégés par les suivants et les alliés de Randal Morn.

Les Chutes de la Dague est un endroit officiel. Nous proposons une carte personnalisée.



D'autres cartes et des détails peuvent être trouvés dans *Les Vaux* et le *Guide de Volo sur les Vaux*. Il y a encore davantage d'informations dans les modules de *TSR Menace sur Valdague* par Wolfgang Baur (TSR – 1993) et la trilogie de Randal Morn par Jim Butler (TSR – 1995). *Menace sur Valdague* a introduit la crypte souterraine du seigneur-mage Colderon le Rasoir, un ancêtre maléfique de Randal Morn, et l'Aire des aigles, un ancien poste avancé des nains du clan Vivelame. La crypte et les ruines ont toutes deux été cartographiées dans le *CD Atlas interactif des Royaumes oubliés* (TSR 1999). Le troisième module

de la trilogie de Randal Morn, *le Retour de Randal Morn*, et le *CD Atlas des Royaumes* fournissent également le plan de la garnison des Chutes de la Dague.

Collines de Liethen



Le village consiste en quatre fermes et trois chalets entourés de jardins. Il est resté habité jusque l'année du Ver (1356 CV), à l'époque où le même dragon rouge qui a dévasté Kellet a totalement détruit les Collines de Liethen et l'ensemble de ses habitants. Les Zhentilars avaient l'habitude de prétendre que ces ruines étaient hantées, mais cette rumeur n'a pas encore été vérifiée.

Les Collines de Liethen sont une invention du *Northern Realms Projects Group*. Elles n'ont pas été cartographiées ni davantage détaillées.

Creux de Craie blanche

Ce village a été créé par Shawn Lewandowski, un des cartographes bénévoles du *CD Atlas interactif des Royaumes oubliés* : c'est de ce fait un lieu officiel. Une carte est disponible sur le CD et le village a été détaillé par Cyril Lokner.

Donjon Iryth

Les ruines de cette petite forteresse sont décrites par Ed Greenwood dans le roman *Cloak of Shadows* (TSR – 1995). La légende de la fondation et de la chute de Donjon Iryth est écrite dans des pages oubliées de l'histoire, mais il semble que ce château défendait jadis les fermes étendues réparties





sur les terres environnantes. La piste de Thétyamar passe à l'ouest du château et continue dans cette direction ; elle devient un peu marécageuse par endroits et des portions de la piste elle-même s'avèrent en mauvais état.

Il est possible d'apercevoir les fondations et, à l'occasion, les murs en partie debout d'anciennes fermes, à travers les broussailles et la jeune forêt qui s'enracine aux endroits où des champs étaient labourés. La première vue que l'on a du château lui-même est celle de « *deux piliers de pierre, qui se dressent tels deux doigts* » au-dessus de cette prolifération végétale. Les murs du château portent des traces de siège et ce qu'il en reste montre des signes d'incendie. Une fouille attentive révélera « *un anneau de pierres en lambeaux soulignant l'enceinte extérieure, quelques dépendances envahies, des étables dont la toiture tient encore ici et là et les vestiges de ces tours qui ressemblent à des doigts.* »



Les arbres à croissance rapide, tels que l'arbre du crépuscule, le pin et le houppelombre, s'enracinent partout dans le périmètre du château. Au cours de l'année des Ombres (1358 CV), quand les avatars se sont rendus sur Féerûne, une bande de malaugryms a ouvert un puissant portail dans les ruines de Donjon Iryth. Ils ont été chassés par Elminster de Valombre et trois Ménestrels qui sont devenus célèbres par la suite sous le nom des Trois Rôdeurs : Sharantyr, alors membre des Chevaliers de Myth Drannor, et deux étudiants de Maindargent, Belkram et Ithar. Une bataille

s'en est suivie dans les ruines de Donjon Iryth, durant laquelle Elminster et les malaugryms ont tous fait usage de puissante magie. Ces derniers ont été tués avant de pouvoir retourner à Château d'Ombre, sur le plan des ombres.

Donjon Iryth n'a pas été cartographié, mais a été détaillé par Cyril Lokner.

Galders



Un petit village abandonné de quatre fermes délabrées. Des bandes d'orques s'y réfugient parfois. Les derniers habitants ont quitté Galders dans l'année du Haut-Manteau (1336 CV).

Galders est une invention du Northern Realms Projects Group. L'endroit n'a pas été cartographié ni davantage détaillé.

Gwathbourg



Cet ancien château, maintenant rempli de morts-vivants, est une invention du Northern Realms Projects Group. Il est détaillé plus loin et dans l'histoire de Gwath qui précède.

Kellet



Cette petite bourgade fortifiée a été détruite par un dragon rouge au cours d'un Vol de Dragons, durant l'année du Ver (1356 CV). Elle avait été convertie en ville de garnison zhente et les Zhentilars ont subi de lourdes pertes durant sa destruction. Les fondations de Kellet existent toujours, mais c'est tout ce qu'il en reste. Les murs de la ville sont presque tous effondrés.

Kellet est une invention du Northern Realms Projects Group. Elle n'a pas été cartographiée ni davantage détaillée.

Maisonpierre

Ce village de ruines délabrées regroupe une douzaine de chalets de carriers et une taverne effondrée. Il a été abandonné au cours de l'année du Grimoire (1324 CV). Les gobelinoïdes y trouvent constamment refuge.

Maisonpierre est une invention du Northern Realms Projects Group. Elle n'a pas été cartographiée ni davantage détaillée.

Noirebranche



C'est un village agricole composé de onze fermes, comprenant une





forge, un moulin à aube, un moulin à vent, une petite auberge appelée *le Mage de la Ruse*, récemment réaménagée pour y inclure une brasserie et des oratoires dédiés à Chauntea et Lathandre. Les noms de l'agglomération et de l'auberge font référence à une légende ancienne, selon laquelle un fermier, armé d'une simple branche fourchue en bois noir, a mis en fuite une bande d'orques en prétendant qu'il était magicien et que la branche était sa baguette. Il a menacé les orques de les renvoyer à Gruumsh s'ils ne disparaissaient pas, ce qu'ils ont fait.

Noirebranche est une invention du *Northern Realms Projects Group*.

Orbe vert



C'est un village relativement prospère pour le Valdague ; c'est pour cette raison que les Libres Cavaliers gardent toujours un œil dessus. Il y a bien vingt-cinq fermes disséminées dans les environs et des hectares de vergers. Le village possède une forge, une distillerie d'eau-de-vie et une taverne (pas de logement possible) appelée *la Reine du Schnaps* ; elle a deux salles de réception séparées, l'une pour les habitants, l'autre pour les étrangers. Les gens à Orbe vert sont soupçonneux et plutôt inamicaux envers les natifs des autres parties des Vaux. Ce village produit de l'eau-de-vie de fruits de très grande qualité, qui jouit d'une bonne réputation dans toutes les contrées du Mitan.

Les Zhentilar, remontés par un prêtre fanatique de Baine, ont fait en sorte de persécuter et d'abuser finan-

cièrement les fermiers d'Orbe vert, au point de les faire partir jusqu'au dernier et de faire s'effondrer le très profitable commerce de l'eau-de-vie. Quand il a réalisé l'erreur qu'il avait commise, le Zhentarim, financièrement avisé, a fait en sorte que des fermiers loyaux, originaires de la Mer de Lune, et des espions zhents d'autres contrées soient conduits à Orbe vert pour y faire renaître l'industrie des spiritueux.



La plupart de ces gens ont été des adeptes de Baine jusqu'au Temps des Troubles. Dans les années qui ont suivi, ils ont rejeté Cyric. Les trois prêtres successifs envoyés à Orbe vert par l'église de Cyric se sont simplement évanouis et la prise en main par le temple de Baine n'a été qu'une question de court terme. Après le Temps des Troubles et la destruction de Château-Zhentil, la population d'Orbe vert s'est tournée vers le culte d'Iyachtu Xvim.

Un prêtre de bas niveau, le Seigneur des Ruines Radargh de Xvim, s'est rendu à Orbe vert durant l'année du Gantelet (1369 CV) et a rouvert le temple de Baine, mais celui-ci a été détruit la même année par les Libres Cavaliers de Randal Morn. Radargh a disparu dans les collines qui surplombent Orbe vert, où il entretient une chapelle troglodyte de fortune pour les villageois.

Le principal agent du Zhentarim à Orbe vert est le conseiller municipal Heldarm Dernesh, qui possède également la taverne. Dernesh et les autres

chefs du village ont débattu de la conduite à tenir dans l'avenir. Ils commencent à croire que le Valdague est perdu pour le Zhentarim. Ils ne veulent pas pour autant abandonner leurs fermes lucratives.

Lors de sa dernière venue à Orbe vert pour collecter les taxes, la gouverneure adjointe de Randal Morn, la capitaine des Libres Cavaliers Mestin Durmark, dite *la Troll*, a clairement fait comprendre que les villageois avaient très peu de temps pour s'intégrer en tant que loyaux sujets des Vaux, sans quoi ils seraient déportés vers leur Mer de Lune natale. Dès lors, Dernesh et les autres ne provoquent plus de nouveaux conflits. Les PJ ne seront pas les bienvenus à Orbe vert, mais on ne les agressera pas tant qu'ils ne fourrent pas leur nez dans les secrets du village.

Orbe vert est une invention du *Northern Realms Projects Group*.

Ortie



La riche vallée fertile qui s'étend entre les vertes collines de cette région fait d'Ortie le principal grenier à céréales et à légumes du Valdague. Le Ru d'Ortie s'écoule d'Ortie vers Ortiele-Haut, entraînant le moulin à grain qui y a été récemment reconstruit – le plus grand de tout le Valdague – auquel a été adjoint une brasserie nouvellement bâtie qui produit la bière d'Ortie. Elle s'est déjà taillé une réputation chez les buveurs de bière à Valombre, Valbrume et Tilverton. Jhaele Grison du Vieux Crâne à Valombre, envisage d'arrêter sa propre production de bière pour servir de la bière





d'Ortie à la place. Il y a ici environ trente fermes qui entourent un important lieu de culte consacré à Chauntéa. La petite auberge (6 lits) est une succursale de la brasserie.

Ortie est une invention du *Northern Realms Projects Group*.

Ortie-le-Haut



Bien que le Ru d'Ortie ne parcoure que huit kilomètres pour venir depuis Ortie, le village d'Ortie-le-Haut enregistre des précipitations annuelles nettement plus faibles. Il en résulte que les rendements agricoles sont moins élevés, mais le fourrage est abondant pour nourrir les bêtes. Le village est composé de huit fermes d'élevage disséminées et on n'y trouve aucune autre activité, pas même un temple ou une chapelle. Les Zhents ont essayé d'affamer les éleveurs de chevaux avec des taxes élevées, mais cette période semble révolue.

Ortie-le-Haut est une invention du *Northern Realms Projects Group*.

Pierre sanglante (auparavant *Haute-pierre*, également connue sous le nom de *Château Mort-vivant*)

On en sait peu au sujet des anciennes ruines de ce village situé dans les hauteurs des Collines de la Dague. On dit que Haute-pierre est l'une des premières communautés du Valjoyeux à être tombée sous le contrôle des vampires au cours de l'année des Gris Brouillards (796 CV). Elle a été supposément détruite deux ans plus tard par

des mages hauts-elfes et de puissants guerriers elfes de Cormanthor. Des bâtiments de pierre sans fenêtre et sans toit se dressent encore à certains endroits, ainsi que le mur d'enceinte de la ville basse, mais le tout est recouvert de mousse, de mauvaises herbes et d'arbustes. De jour, un observateur ressent un sentiment de malaise étrange à la vue du site. De nuit, on dit que des fantômes, voire pire, hantent les ruines.



On peut trouver plus d'informations historiques en page 10, dans le chapitre intitulé *Gwath (selon Elminster)*. Une carte des souterrains, qui existent toujours en dessous des ruines, a été publiée dans le module 9540 – *Comment les puissants sont tombés* (TSR – 1996) et reproduite dans la seconde mise à jour (mars 2000) du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés*.

Pierresoleil

C'était autrefois l'association de quatre maisons de campagne appartenant à des marchands aisés des Chutes de la Dague et cinq petites fermes. Pierresoleil a été abandonnée au plus tard dans l'année du Dragon (1352 CV). Durant le Temps des Troubles (année des Ombres – 1358 CV), des malaugryms ont ouvert un puissant portail dans les ruines de Pierresoleil, qui a été détruit cette même année par Elminster de Valombre et les Trois Rôdeurs. Les bâtiments sont dans un état qui varie de délabré à désespéré, mais certains pourraient être réparés avec suffisamment d'argent et un travail acharné.



Pierresoleil est une invention du *Northern Realms Projects Group*, basé sur les descriptions des villages abandonnés infestés par les malaugryms dans les romans *Cloak of Shadows* et *All Shadows Fled* par Ed Greenwood (TSR – 1995).

Rives-de-Téthymar

Ce village a été créé par Ian R. Malcomson, un des cartographes bénévoles du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés* et est, de ce fait, un lieu officiel. Une carte du village est disponible sur le CD.

Pont-du-Serpent

Une ferme abandonnée a été reconstruite ici, à côté d'une maison entourée d'un mur. On dit qu'elle appartient à un mage reclus qui serait venu récemment de la région du Valbalafre. Randal Morn et la capitaine Durmark ont tous les deux rencontré le mage et ont ensuite raconté à leurs partisans qu'il serait « *un about pour les Vaux* ». On n'en sait pas beaucoup plus sur lui.

C'est un site officiel présenté dans la *trilogie de Randal Morn* de TSR. Il n'a pas été cartographié ni davantage détaillé.

Sources de la Dague

Des ruines de cet ancien village abandonné, il ne reste que quatorze fermes, une forge et une petite taverne. Aucun de ces bâtiments n'a de toit et pour certains, il ne reste que les fondations. Des Zhents ou des orques peuvent y être terrés temporairement à n'importe quelle période.





Sources de la Dague est une invention du *Northern Realms Projects Group*. L'endroit n'a pas été cartographié ni davantage détaillé.

Sources-froides



Le village est construit à côté de la source d'un cours d'eau qui se jette dans l'Ashaba. Il consiste en une douzaine de fermes, une forge et une taverne (pas de logement possible) appelée les *Eaux des Vaux*. Il y a également un moulin à un kilomètre et demi du village en aval du cours d'eau et un modeste offertoire de Chauntéa près du moulin.

Les Sources froides sont une invention du *Northern Realms Projects Group*. La rivière, la Ruée froide, est également une invention du même groupe.

Temple dans le Ciel

Autrefois, c'était un grand temple de Baine où parlait la Voix de Baine. Maintenant, le temple est occupé par des gnolls et des géants du feu qui sont membres du culte des Adorateurs de la Bête. La bête qu'ils vénèrent est la tyrannœil Xulla, qui vit avec eux à l'intérieur du rocher. Le temple est en réalité un immense rocher percé de

tunnels qui flotte dans l'air au-dessus de la Tour ardente, maintenu par une chaîne colossale qui l'empêche de dériver. Le temple flotte depuis des lustres, conséquence d'une ancienne magie néthérisme.

Le temple a été cartographié dans la boîte *Les ruines de Château-Zhentil* par Kevin Melka (TSR – 1996) puis publié à nouveau dans la seconde mise à jour (mars 2000) du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés*. Ce plan est incohérent avec la description du temple qui en est faite dans le roman *Finder's Bane* par Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1998), qui a servi de base pour notre carte.



Tombeau de Shraevyn

Shraevyn était un ancien seigneur mage de Valdague qui a créé la magique *Épée des Vaux* pour protéger son Valjoyeux natal. L'épée et lui sont documentés dans le deuxième module de la trilogie de Randal Morn, *l'Épée des Vaux* par Jim Butler (TSR – 1995). Le tombeau a été pillé et il est désormais vide.

Le plan peut être trouvé à la fois dans ce module et dans le CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés*.

Teshmere

Ce village a été créé par Bill Howard, un des cartographes bénévoles du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés* et est, de ce fait, un lieu officiel. Une carte du village est disponible sur le CD.

Tour ardente

C'est une garnison zhente basée sur le cours du Tesh, juste au-delà des frontières de Valdague. Elle est maintenant dirigée comme une enclave de la faction Xvim du Zhentarim. La tour a été cartographiée dans la boîte *Les ruines de Château-Zhentil* par Kevin Malka (TSR – 1996) et publiée à nouveau dans la seconde mise à jour (mars 2000) du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés*. Cette carte correspond à la période antérieure à la destruction de la tour par les Chevaliers de Myth Drannor. Elle n'a rien à voir avec la description de la tour, telle qu'elle a été reconstruite, dans le roman *Finder's Bane* par Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1998), qui a servi de base pour notre carte.

Val d'Hadreth

Ce village a été créé par Bill T. 'Breeze' Murton, un des cartographes bénévoles du CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés* et est, de ce fait, un lieu officiel. Une carte du village est disponible sur le CD.

Vallon d'Anathar

Au-dessus de la surface, c'est une charmante communauté fermière ; sous terre, on trouve les mines des nains du clan Vivelame d'où sont extraits des minerais et des pierres semi-précieuses. La seule auberge est appelée le *Manoir d'Anathar* ; elle est tenue par une aubergiste naine du nom de Kharva. Le village possède un lieu de culte dédié à Chauntéa et les galeries du clan des Vivelame abritent des temples consacrés à Moradin et Dumathoin.

C'est un endroit officiel. Pour plus d'informations, référez-vous au *Guide de Volo sur les Vaux* par Ed Greenwood (TSR – 1996), au roman *Finder's Bane* par Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1997) et au CD *Atlas interactif des Royaumes oubliés* (TSR 1999).







CHAMPS D'OR

Les pêcheurs et les fermiers du village abandonné de Champs d'Or étaient connus pour leur innocence, jusqu'à ce qu'un mage inconscient du Zhentarim provoque l'assèchement du ruisseau, la Larme, et des trois petits lacs dans l'année de l'Éperon (1348 CV), ce qui a conduit à l'abandon du village. Le mage s'était rendu dans les collines au sud de Champs d'Or, près de la résurgence où se trouvait la source de la Larme, pour y faire des expériences dont la nature est aujourd'hui inconnue.

L'une des expériences ne s'est pas déroulée comme prévu ; non seulement elle a tué le magicien, mais elle a également causé une formidable explosion sur la colline proche de la source de la Larme, qui a bouché le point d'eau. Les eaux de la Larme se sont trouvées un autre chemin, souterrain celui-là, et la rivière coule désormais une quinzaine de mètres en dessous de la surface ; elle ressurgit de terre sur un versant de colline situé au-dessus de son ancien lit, à 5 km au nord de Champs d'Or, et va se jeter dans le Tesh, comme elle l'a toujours fait.

La rivière et les trois lacs (les Zhents originaires de la Mer de Lune les considéraient comme des étangs) se sont asséchés en l'espace de quelques jours et ils n'ont repris vie que brièvement, quand des orages d'été ont fait pleuvoir suffisamment pour provoquer des crues soudaines. En l'espace de moins d'un an après l'assèchement de la rivière et des lacs, le dernier villageois avait abandonné Champs d'Or.

Durant les dernières années de l'occupation zhentilare, quelques fermes ou chalets abandonnés ont servi d'abris à des soldats zhents, des orques ou d'autres monstres au ser-

vice du Zhentarim. C'est de cette manière qu'une bande de dopplegangers au service du Réseau noir a découvert le village et l'a utilisé comme cachette et base d'opérations après la prise des Chutes de la Dague dans l'année du Gantelet (1369 CV).

Une douzaine de chalets de pêche, dont certains sont des ruines, se dressent toujours sur les rives des lacs asséchés (en vérité, ils sont à peine plus larges que des étangs), bâtis par une ancienne génération d'habitants de Champs d'Or en même temps que les trois barrages sur la rivière Larme. Les trois barrages –qui font aussi office de pont – sont tous intacts, même si les mécanismes qui servaient à ouvrir les vannes sont bloqués par la rouille, de façon permanente, dans leur dernière position. Une vingtaine de fermes sont disséminées dans la vallée au relief relativement plat, à l'est et à l'ouest du village. La plupart sont toujours intactes, même si quelques-unes tombent en ruine. Seules quatre de ces fermes (dont une en ruine) figurent sur la carte du village.

Champs d'Or possédait autrefois une taverne, une auberge et un lieu de culte dédié à Chauntea. Le temple a été vidé par les soldats zhents dans l'année du Béhir (1342 CV). La modeste auberge, la Gerbe abondante, a complètement brûlé au cours de l'année de la Bride (1349 CV), quand une bande d'orques au service des Zhents, qui campait dans la ville fantôme, a trouvé des tonneaux de bière aigre dans les caves et a fait une fête qui a dérapé. La taverne des Trois Lacs est toujours intacte et peut être restaurée si on fait les dépenses nécessaires.

Bien qu'aucun humain ne vive à Champs d'Or, des voyageurs qui passent par la ville fantôme seront persuadés qu'il y a plusieurs habitants, la

plupart sur le point d'aller travailler ou de revenir des champs, en fonction de l'heure du jour. Ce qu'ils voient en réalité, bien sûr, ce sont les dopplegangers.

N'importe quel PJ malin devrait se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond à Champs d'Or. Les humains qu'ils croient voir ne vont travailler dans aucun champ. Les terres fertiles, à l'est et à l'ouest du village, sont toutes en friche et elles ont été envahies par les mauvaises herbes, les broussailles et les arbustes depuis près de vingt-cinq ans. La plupart des bâtiments de Champ d'Or ont l'air de pouvoir être remis en état avec beaucoup de travail, mais il est évident qu'ils n'ont pas été du tout entretenus au cours des deux dernières décennies.

Si les PJ entament la discussion avec les dopplegangers, ceux-ci prétendent être d'anciens habitants du village revenus pour le défricher, maintenant que les Zhents ont été vaincus, et qu'ils ne sont dans la ville fantôme que depuis quelques jours. Ils ouvriront la taverne des Trois Lacs s'ils parviennent à convaincre les PJ d'entrer.

PNJ de Champs d'Or

Dopplegangers (12) : CA 5 ; VD 9 ; DV 4 ; pv 4d8 ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg 1d12 ; JS : 6/10/9/9/11 ; AL N ; PX 450

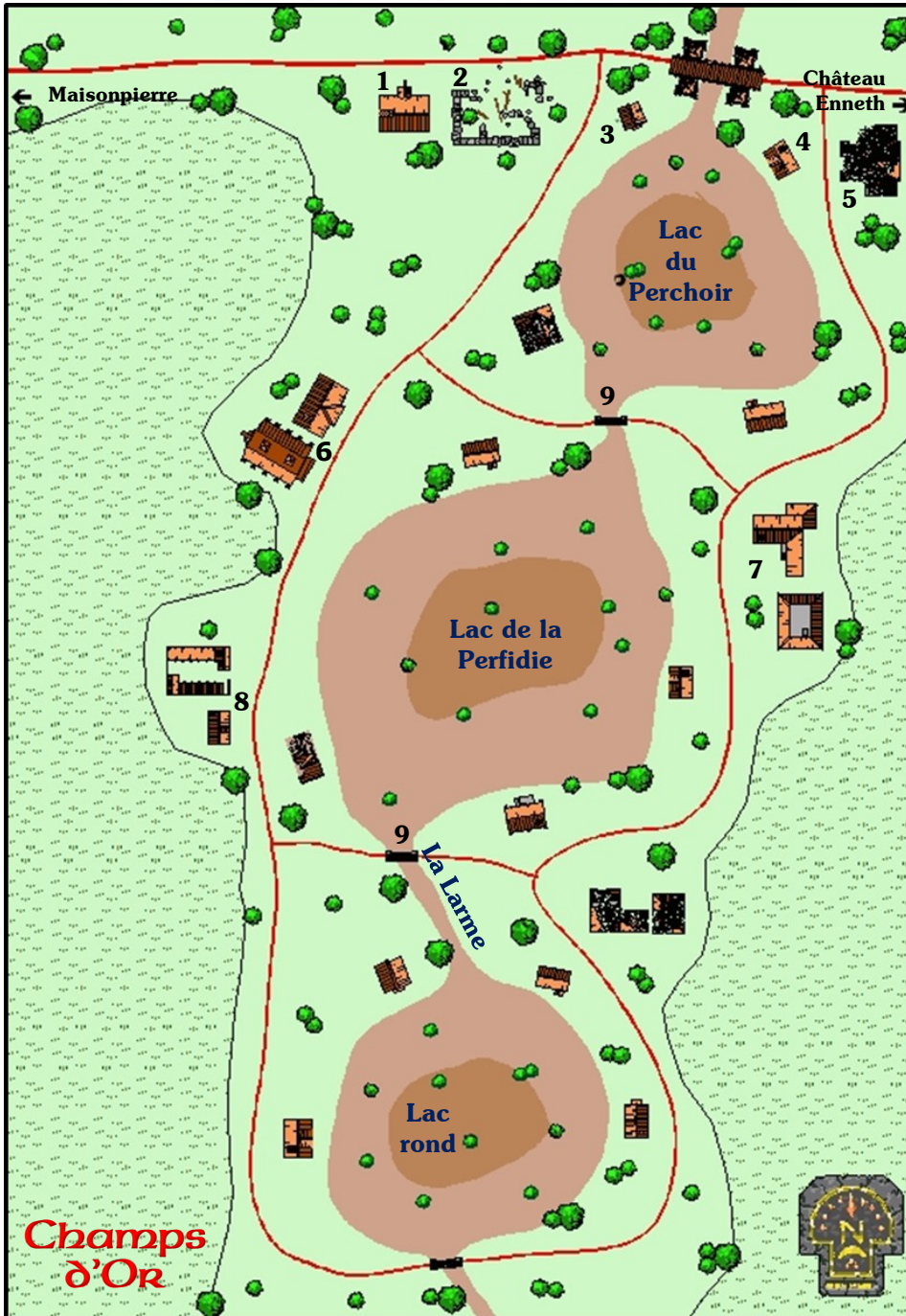
Les dopplegangers sont immunisés aux sorts de *sommeil* et de *charme* et font leurs jets de sauvegarde comme un guerrier niveau 10.

Carte de Champs d'Or

1. Taverne des Trois Lacs

Si les PJ entrent, 1d4+2 des 12 dopplegangers de Champs d'Or sont dans la taverne, qui est exploitable même si elle est dans un état délabré.





- 1-Taverne des Trois Lacs
- 2-Auberge de la Gerbe abondante (en ruine)
- 3-Chalet de pêche (occupé)
- 4-Chalet de pêche (occupé)

- 5-Temple de Chauntéa (en ruine)
- 6-Ferme (occupée)
- 7-Ferme (occupée)
- 8-Ferme (occupée)
- 9-Ponts - barrages

Les PJ se voient servir la seule boisson disponible, de l'eau de vie de prune.

Les doppelgangers ont volé deux tonneaux à Orbe vert, qu'ils ont coupés avec une potion de sommeil. Il faut 1d4 rounds au breuvage pour agir (jet de sauvegarde contre la magie avec un malus de +2 ou dormir pendant 1d10+5 tours). Si les PJ peuvent être endormis, les doppelgangers les tuent avant leur réveil et prennent leur forme.



2. Ruines de l'auberge de la Gerbe abondante

Il ne reste que des fondations envahies par la végétation.

3. et 4. Chalets de pêche occupés

Deux doppelgangers vivent dans chacun de ces chalets, tous les deux délabrés mais en partie habitables.

5. Ruines du temple de Chauntéa

Certaines parties des murs et du toit sont encore en place, calcinées et envahies par la végétation, mais il serait facile de les faire s'effondrer.

6, 7 et 8. Fermes occupées

Trois doppelgangers vivent dans chacune des fermes 6 et 7 et deux vivent dans la ferme ; toutes les trois sont délabrées mais habitables en partie.

9. Ponts - barrages

Les barrages sont toujours solides et sûrs, mais les vannes et le mécanisme sont complètement rouillés dans la position qu'ils avaient quand Champs d'Or a été abandonné.



(INCIDENTS AU) CHÂTEAU DUNBARTON

Niveau suggéré : bas (niv 2-5)

Type de terrain : Terres sauvages/
Souterrain

Situation dans les Royaumes :
Valdague

Époque : Entre 1369 et 1372 CV
(entre les événements décrits dans le module TSR *Menace sur Valdague* et l'époque qui se déroule juste après la reconquête finale du Valdague.

Résumé : Randal Morn a recruté les PJ pour qu'ils enquêtent sur ce qui se passe dans les ruines du Château Dunbarton, situé au sud du Valdague. Ceux-ci découvrent que les Zhentils et les Dragons pourpres du Cormyr se sont affrontés à son insu pour le contrôle du château. Mais il y a autre chose qui se trouve dans les souterrains, sous les ruines...

Notez que cette aventure a été adaptée pour correspondre à la description du Valdague tel que décrite dans le projet de module du Northern Journey Project Group. On peut trouver Château Dunbarton dans le coin sud-ouest de la carte du Valdague.

Documentation : (voir page 9)

Ces documents ne sont pas nécessaires pour faire jouer cette aventure.

Création de l'histoire : Cette aventure s'appuie sur un article original de la mailing list d'Eric L. Boyd (aujourd'hui perdue). Elle associe l'idée d'une tentative secrète du Cormyr pour implanter une base dans le sud du Valdague avec l'aventure n° 2, *Le repaire des brigands*. La version d'origine a été adaptée pour correspondre aux informations données dans des sources plus récentes telles que le Guide de Volo et le Northern Journey.

Chronologie : Cette aventure était écrite à l'origine pour s'insérer dans la

campagne des Vaux, qui commence avec *Menace sur Valdague* et qui culmine avec la reconquête du Valdague dans *Le retour de Randal Morn*. Bien qu'il n'existe aucune date officielle, on considère que *Menace sur Valdague* se déroule entre 1366 et 1368 CV. La trilogie de *l'Épée des Vaux* est placée à la fin de 1369 CV. Si vous possédez les quatre modules, je pense que la meilleure place pour cette aventure se situe après *Menace sur Valdague*. Il devrait être possible de la situer peu de temps après la reconquête du Valdague à un moment où le contrôle de Randal Morn sur le val est encore très ténu. Si vous utilisez la version du Northern Journey du Valdague, cela peut même se situer aussi tardivement que 1372 CV. Tout ce qui suit suppose que l'aventure se déroule avant la reconquête du Valdague.

Histoire du Château Dunbarton

Il y a environ deux cents ans, le Valdague commença à s'étendre au sud de la rivière Ashaba. Ses dirigeants décidèrent de construire un château sur les contreforts des montagnes de l'Orée du Désert pour protéger le sud du val contre les raids d'humanoïdes depuis les montagnes et endiguer le fléau des araignées provenant de la forêt des Araignées. L'emplacement choisi fut un rocher surplombant le Dun, un affluent de la Dague. Il fut surnommé Dunbarton en référence à une longère en ruine qui appartenait au mage noir Dunbar, dont la trace dans l'histoire est effacée depuis longtemps. La construction fut dirigée par les nains du clan Vivelame en échange de la concession des mines qui sont situées à l'endroit qu'on appelle aujourd'hui le Vallon d'Anathar. Un an à peine après le début de la construction, entamée en 1148 CV, la première garnison prenait ses quartiers dans le château.

Le Château Dunbarton est resté en service pendant plus d'un siècle ; il a aidé à protéger la population du sud du Valdague de bien des dangers. Vers 1250 CV, Colderan Morn devint seigneur du Valdague. Le maléfique seigneur mage était davantage intéressé par ses sombres expériences que par le bien-être de ses sujets. Il fit des coupes dans le budget de la défense jusqu'à le réduire à sa portion congrue, exposant les terres les plus excentrées du val aux attaques ennemies. Ainsi, quand une tribu orque envahit le sud du Valdague à la fin de 1258 CV, la population des hommes des Vaux était livrée à elle-même. Colderan refusa d'envoyer de l'aide. Plusieurs villages et hameaux furent pillés. Les orques repartirent en Tarsakh 1259 CV, après fait le siège et conquis le Château Dunbarton.

Depuis ce jour, le château est demeuré à l'état de ruine. Les successeurs de Colderan Morn n'avaient pas les fonds nécessaires pour remettre en état les défenses du sud du Valdague. Depuis plus de cent ans maintenant, Dunbarton sert de refuge aux brigands et aux bandes d'humanoïdes.

Notes à l'intention du MD : il vous appartient de décider si vous souhaitez dire ce qui précède à vos joueurs ou si vous préférez les laisser découvrir cette histoire par eux-mêmes. Ce que personne ne sait, c'est que les orques se sont débrouillés pour conquérir le château en creusant un tunnel avec l'aide d'un mage élémentaliste. Cinquante ans plus tard, le tunnel a été découvert par Alduriel, une femelle drider, devenue folle à la suite de l'épreuve de Lolth, qui y a élu domicile. Elle a ordonné à ses duergars de creuser un modeste souterrain sur un côté du tunnel. Malheureusement pour elle, ses esclaves se sont révoltés, ont scellé les nouvelles salles avec une magie





secrète et effondré la dernière section du tunnel, emprisonnant Alduriel dans son complexe. Le drider a survécu dans la caverne pendant plus de cinquante ans grâce à sa magie et a ourdi sa revanche sur le monde.

Politique au Valdague et récents événements dans le château.

Les forces zhentes contrôlent uniquement les Chutes de la Dague et les zones à proximité des routes principales du Val. Toutes les autres régions sont aux mains de Randal Morn et ses Libres Cavaliers. Le contrôle de Randal n'est pas très affirmé du fait que des bandes de brigands et des pillards humanoïdes, soutenus par les Zhents, sillonnent la région.

Le Cormyr, toujours concerné par la stabilité politique des vaux environnants et l'influence que le Zhentarim y exerce, aide de longue date les forces de Randal de diverses manières. Le vœu le plus cher des extrémistes et des expansionnistes, parmi les conseillers et les généraux du roi Azoun, serait une invitation de Randal Morn à envahir le Valdague ; jusqu'à présent, ils n'ont pas été exaucés. Les rebelles s'opposent obstinément à toute tentative d'assistance directe. Le roi Azoun IV sait qu'une intervention inopinée rencontrerait la plus vive opposition des autres vaux et des Ménestrels. Il n'est donc pas (encore) enclin à envoyer ses Dragons pourpres sans y avoir été invité.

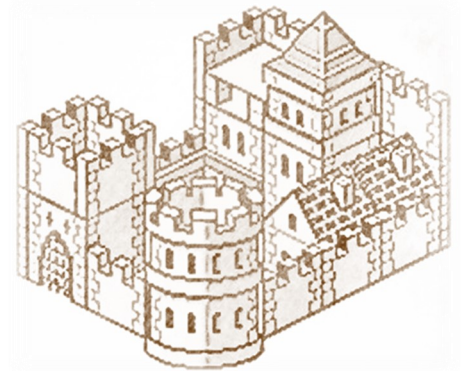
Notes à l'intention du MD : certains extrémistes se sont décidés à agir de leur propre chef. À l'insu du roi et de leurs supérieurs, ils ont envoyé un peloton de Dragons pourpres sous le commandement d'un mage de guerre pour établir une base d'opérations dans les ruines du Château Dunbarton. La situation du château est idéale. Les bâtiments principaux sont toujours intacts ou peuvent être réparés sans beaucoup d'effort. Il est suffisamment éloigné des communautés humaines,

des avant-postes zhents et des camps rebelles, bien que n'étant qu'à une journée de cheval de la piste de Téthymar et du Pont-du-Serpent, importants d'un point de vue stratégique.

Au début, l'opération s'est avérée être un succès. Les Dragons pourpres se sont arrangés pour évincer une faible bande de brigands qui avait établi son repaire dans le château. Ils ont ensuite reconstruit une partie des bâtiments pour rendre le château habitable et à nouveau défendable. Malheureusement, un des brigands survivants a été capturé par une patrouille zhentilare peu de temps après. L'homme a révélé tout ce qu'il savait aux Zhents, y compris le fait que les brigands avaient découvert les restes d'un tunnel menant en direction du château, dont seule la dernière partie est effondrée.

Les Zhents ont immédiatement envoyé un groupe d'intervention qui a mis le siège au château et entrepris de creuser les parties effondrées du tunnel. Les sorts que leurs mages et leurs prêtres ont lancés pour aider à l'excavation ont, d'une certaine manière, dissipé le sceau magique grâce auquel les duergars avaient enfermé Alduriel et l'ont enfin libérée de sa prison. Les Zhents ont fini par pénétrer dans l'enceinte du château et ont tué tous les Dragons pourpres. Mais, leurs forces ayant également subi de lourdes pertes, ils n'étaient plus en nombre suffisant pour repousser l'attaque téméraire du drider, qui a pris sa revanche sur les habitants de la surface.

L'intense activité des Zhents n'a pas manqué d'être remarquée par Randal Morn et ses Libres Cavaliers. Randal a envoyé une petite patrouille d'éclaireurs pour repérer le secteur mais ils ont été victimes d'Alduriel. Il recherche à présent un groupe d'aventuriers pour accomplir la mission.



Dès lors qu'aucune nouvelle de Dunbarton n'est plus parvenue à Tilverton, les officiers extrémistes ont fait en sorte de dérouter une autre patrouille de Dragons pourpres jusqu'au château. Ils arrivent au château un jour avant les PJ.

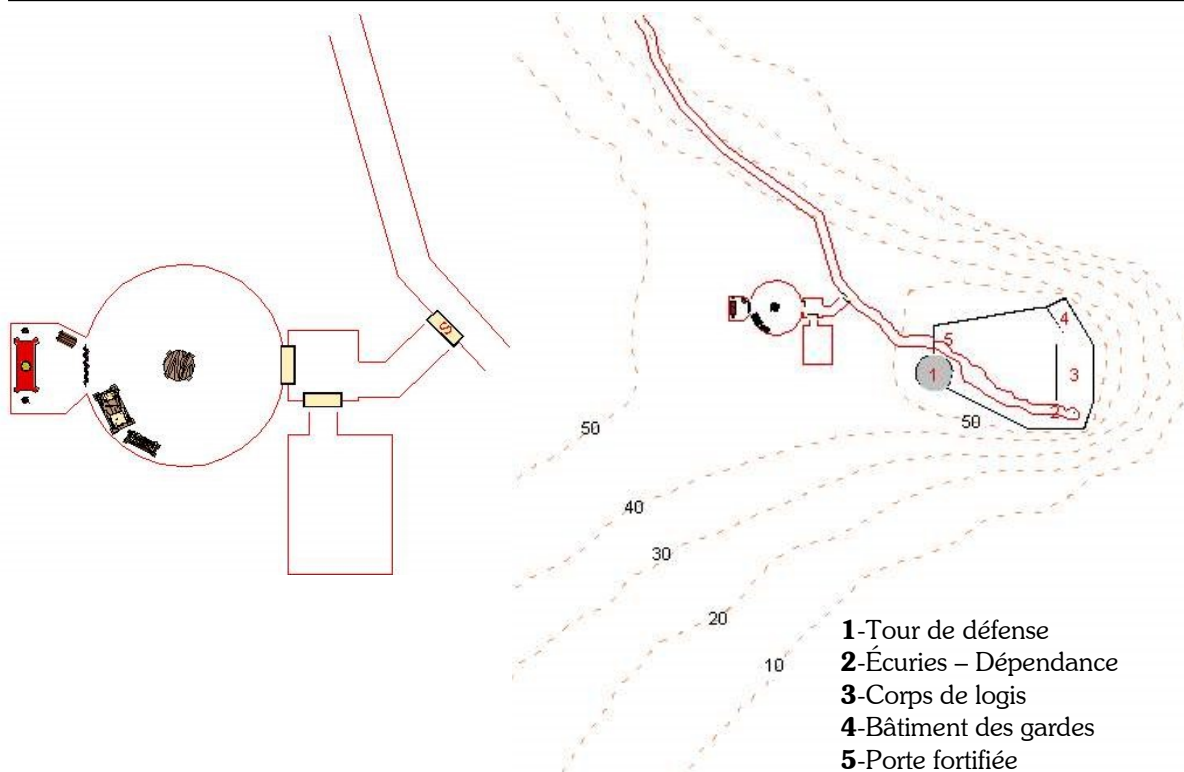
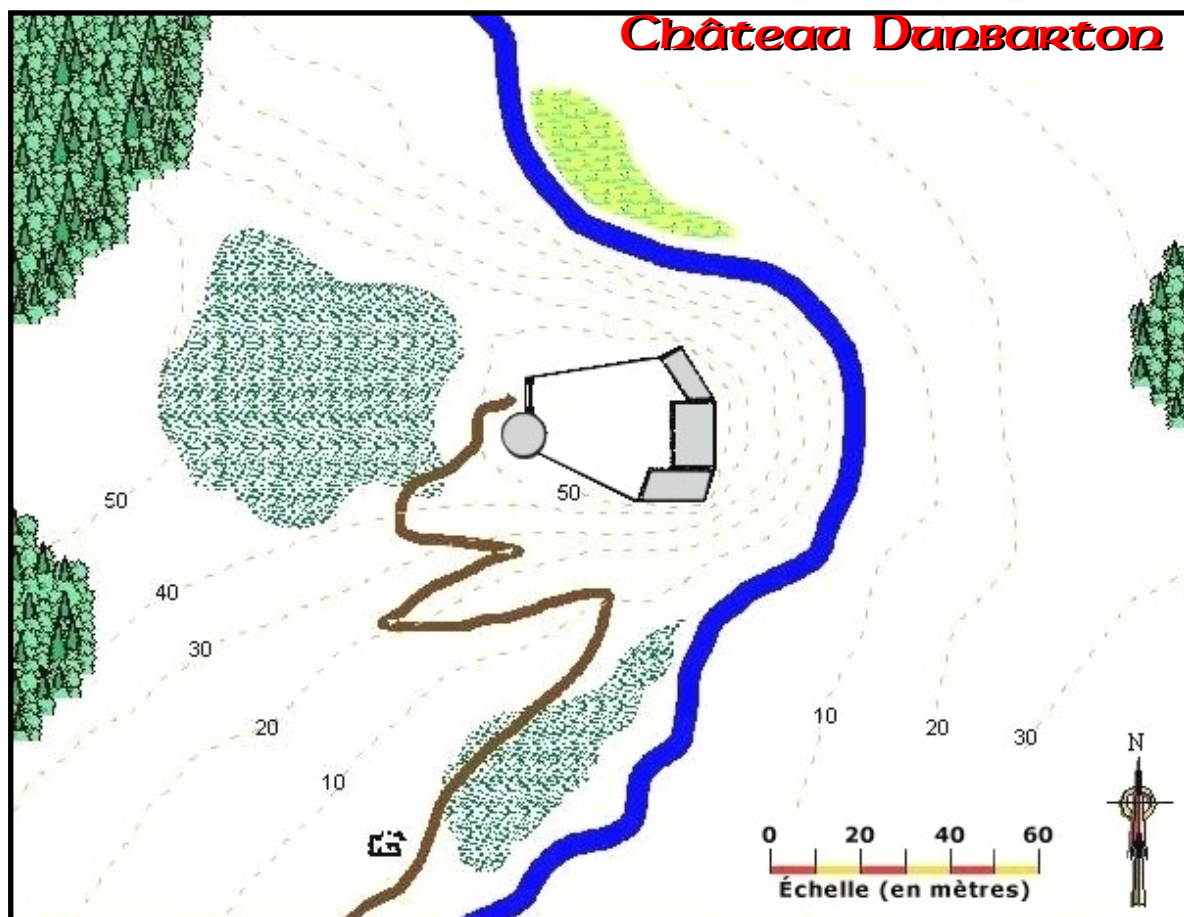
Le fil de l'intrigue

Randal Morn demande aux PJ de découvrir pourquoi les Zhents s'intéressent soudain à un château en ruines, éloigné de tout, au sud du Valdague. Il suspecte également une implication du Cormyr.

À leur arrivée au château, les PJ rencontrent la patrouille cormyrienne. Ils doivent être suffisamment fins pour s'allier, du moins temporairement, aux Dragons pourpres. Découvrir le repaire du drider ne devrait pas leur poser trop de problèmes, du fait des nombreuses traces qui mènent au tunnel. Alduriel, cependant, ne s'est pas croisé les bras depuis qu'elle a annihilé les forces zhentes. Elle a levé un petit contingent de serviteurs morts-vivants et s'est rendue dans la forêt des Araignées d'où elle a rapporté quelques arachnides.

Après que les PJ ont eu affaire au drider, une nouvelle force zhente arrive pour retrouver la trace de ses camarades disparus. Au-delà d'aider à défendre le château, les PJ doivent compléter le volet diplomatique de la mission : convaincre les Dragons pourpres de quitter le Valdague.







CHÂTEAU ENNETH

Château Enneth a été achevé dans l'année de la Mouette rieuse (799 CV), à l'époque où le Valjoyeux souffrait encore du fléau des vampires. L'ensemble fut construit par un paladin de Torm connu sous le nom de sire Delhorn Enneth ; on dit qu'il a fait partie de ceux qui ont marché sur Pierre sanglante et qu'il a aidé à détruire les seigneurs vampires et leurs adeptes dans l'année de la Paix disparate (802 CV). Château Enneth n'est pas à proprement parler un château, mais plutôt un village fortifié dont le château de sire Delhorn est le centre névralgique.

Les sages prétendent qu'aucun ennemi n'a réussi à conquérir Château Enneth depuis le jour où il a été achevé jusqu'à ce qu'il soit abandonné par les derniers habitants, peu de temps avant le Temps des Troubles, dans le courant de l'année du Prince (1357 CV). Dans les années qui ont suivi cette date, il a été utilisé comme une place forte isolée par les Libres Cavaliers dans leur guerre contre le Zhentarim ; celui-ci n'a jamais fait de tentative sérieuse pour d'emparer de Château Enneth, même si les mages volants du Zhentarim ont mené des attaques aériennes en de rares occasions quand ils savaient, ou croyaient savoir, que Randal Morn était dans les lieux.

lage, mais aucun d'eux n'avait tenu compte de la triple baliste volée que les Libres Cavaliers ont montée tout en haut du château et qui a réussi à chaque fois à abattre les assaillants.

À première vue, un visiteur qui se rend à Château Enneth aperçoit au loin une colline séparée en quatre terrasses, coiffée tout en haut par la forteresse. Un ennemi doit franchir cinq remparts pour atteindre le château situé au sommet. La première enceinte fait le tour de la colline au niveau de la vallée, et les quatre fortifications suivantes encerclent chaque terrasse.



Pourtant, le château et la forteresse, protégés par un haut mur, sont les seules parties de Château Enneth qui soient parfaitement entretenus. Les Libres Cavaliers ont fait de leur mieux pour maintenir les deux en bon état. Ce qu'il reste des remparts ne comporte pas de brèche, mais les intempéries et les attaques des petits groupes de vagabonds orques ou les mages volants du Zhentarim ont porté un coup dur aux autres enceintes. Dans la plupart des cas, la maçonnerie est seulement affaiblie à cause de l'effritement du mortier qui joint les pierres. Il est encore temps de renforcer le mur mais, si rien n'est fait, il commencera à s'effondrer d'ici quelques années.

En règle générale, l'état des murs se dégrade au fur et à mesure qu'on descend de niveau. Cette vérité s'applique aussi aux bâtiments. Les flèches

enflammées des orques, tirées depuis l'extérieur des murs, ont mis le feu à plusieurs fermes au niveau de la vallée et les deux premières terrasses de la colline sont parties en flammes avec les années ; les ossatures calcinées et les carcasses de ces bâtisses se dressent encore, sans espoir de pouvoir les reconstruire.



Les Libres Cavaliers ont maintenu en état non seulement le château et sa tour de défense qui surplombent la colline, mais ils ont également tenté d'entretenir comme ils pouvaient les bâtiments du village situés sur la terrasse juste en dessous du niveau du château. Aucun d'eux n'est habitable dans l'état où il est aujourd'hui. Pendant plus d'une dizaine d'hiver, ils n'ont pas été chauffés, ce qui a provoqué des dégâts. Ils peuvent néanmoins être rénovés et leur restauration coûterait nettement moins que s'il fallait les démolir et en construire de nouveaux.

Le seigneur Morn espère sérieusement que des gens s'établissent à nouveau à Château Enneth et redonnent vie au village. Il y a plusieurs raisons à cela. Les terres environnantes de Château Enneth possèdent de riches sols de terre noire qui remontent à une époque où cette région était inondée



À quelques reprises, ces mages ont causé des dégâts significatifs au vil-





et que le Ruisseau d'Enneth était un cours d'eau plus important.

A l'époque du Zhentarim, l'économie de Château Enneth s'est détériorée progressivement, au fur et à mesure que les gens quittaient le Valdague, y compris ceux des environs du village fortifié. Les seuls marchés restants étaient celui de la garnison zhente à Kellet et celui de Chutes de la Dague dans le nord mais, après la destruction de Kellet et des Collines de Liethen par les dragons durant l'année du Ver (1356 CV), il était devenu impossible de faire route jusqu'aux Chutes de la Dague et les fermiers n'avaient plus d'endroits pour écouler leur production.

Les gens qui demeuraient encore à Château Enneth ont été contraints de se rabattre sur ce qu'ils étaient en mesure de produire eux-mêmes et c'était insuffisant. Ils ont fui et abandonné leur village historique aux troupes des Libres Cavaliers, qui ont au moins réussi à ce qu'il ne tombe pas aux mains des orques ; pour ces derniers, le village n'avait aucun intérêt stratégique ni aucune valeur économique, mais de voir que les Libres Cavaliers s'en servaient comme place forte les irritait au plus haut point.

En définitive, le destin de Château Enneth s'est avéré similaire à celui de plusieurs communautés du Valdague. Le Zhentarim ne s'est jamais intéressé au Valdague ou à son peuple comme des ressources à part entière. En prenant le contrôle du val, le Réseau noir était en mesure de conserver une zone tampon entre son territoire au nord, la Mer de Lune à l'est et le territoire ennemi de Valombre, Valbrume et du Cormyr ; il était en mesure de protéger une route commerciale de première importance qu'il avait développée entre la vallée du Tesh et l'Anauroch.

Randal Morn, bien sûr, a un point de vue bien différent sur le Valdague :

il espère redonner vie au val. Pour cela, il a besoin de renforcer des places fortes militaires telles que Château Enneth pour protéger le cœur des Vaux des orques et des troupes de renégats zhents qui ont trouvé refuge dans les contreforts des montagnes de l'Orée du Désert ; il a également besoin que les champs fertiles qui entourent Château Enneth soient cultivés afin de nourrir la population qu'il espère faire revenir au Valdague.

Plus tard dans l'année du Gantelet (1369 CV), le seigneur Morn a promulgué un édit qui stipule que tout ancien résident de Château Enneth doit revenir à son ancien domicile avant la fin de Kythorn de l'année de la Chope de Bière (1370 CV), sous peine de perdre son droit de propriété. Ainsi, au 1er de Flammerige de cette année, le seigneur Morn a annoncé que son gouvernement étudierait les demandes des postulants qui souhaitent restaurer les fermes abandonnées ou d'autres bâtiments et qu'il leur délivrerait des titres de propriété.

Si votre campagne se déroule après cette échéance et que vos PJ partent à l'aventure dans l'est ou le centre du Valdague, ceci pourrait leur donner une chance de mettre en place une base d'opérations sûre à Château Enneth. Le seigneur Morn accueillerait volontiers une demande d'aventuriers dans le village car cela accroîtrait la force de défense de la communauté et permettrait de convaincre plus facilement d'autres personnes désireuses de s'y installer.

Indépendamment de la décision que prendront vos aventuriers, le seigneur Morn est informé que la plupart des bâtiments de Château Enneth peuvent être restaurés. C'est son but et il espère qu'il en sera ainsi. S'il y parvient, Château Enneth rejoindra les Chutes de la Dague et le Vallon d'Anathar comme l'une des plus grandes communautés du Valdague,

mais cela fournira également, pour ses Libres Cavaliers et lui, une forteresse solidement défendue pour faire face aux troupes de renégats zhents, aux orques et autres viles créatures qui se terrent à l'ouest dans les montagnes de l'Orée du Désert.

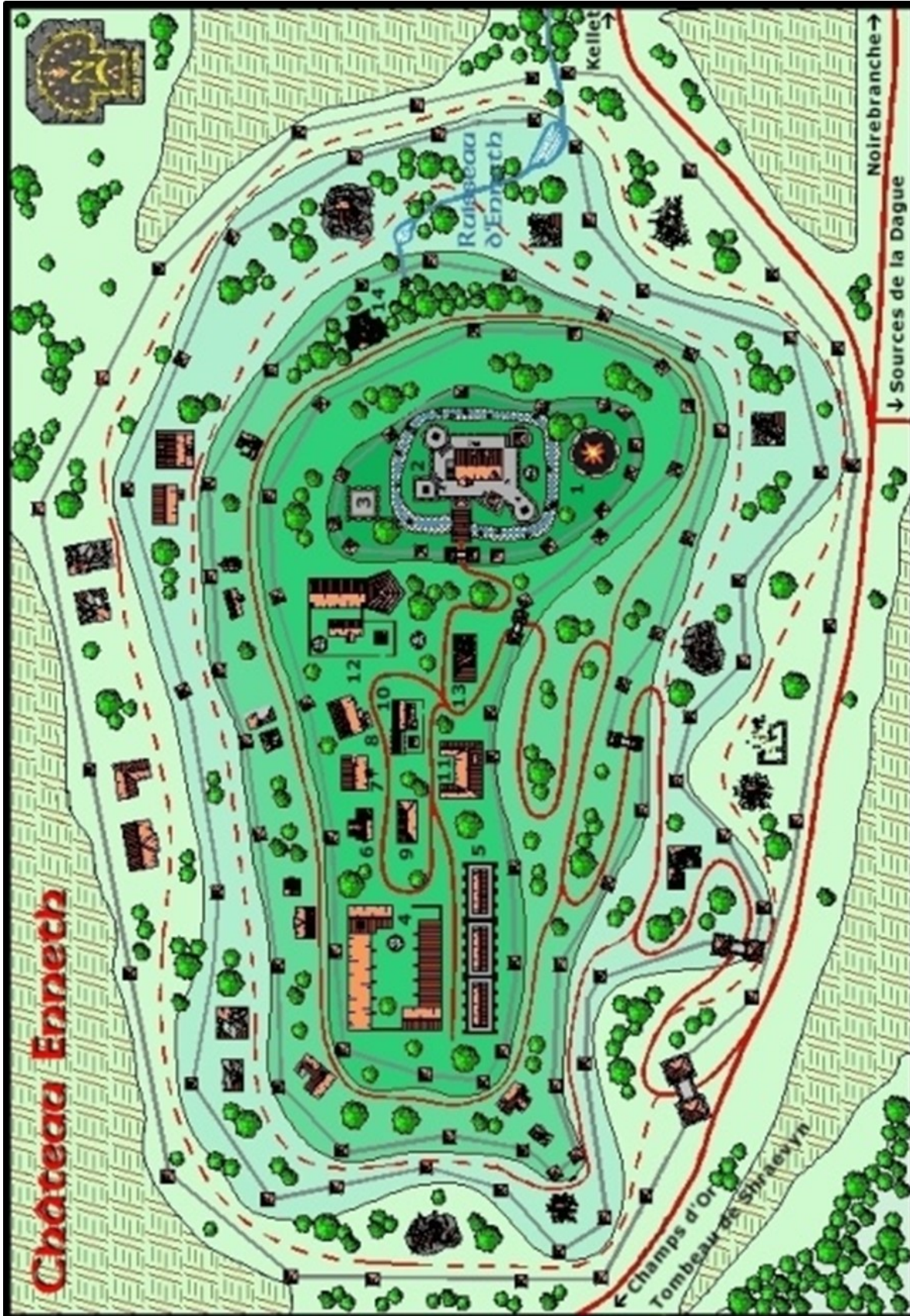
La carte de Château Enneth

La carte est trompeuse à certains égards. Elle montre le village fortifié de Château Enneth et tout ce qu'il comporte, mais tout semble soit en parfait état, soit en ruine. Comme précisé ci-dessus, ce n'est pas le cas. Seul l'ensemble du château a été entretenu. Tous les autres bâtiments qui ne sont pas en ruine ont besoin de réparations, pour la plupart conséquentes. Certains semblent en parfait état sur la carte, mais la question financière dissuade d'entreprendre des réparations. De même, les terres agricoles montrées sur la carte ne sont pas en production. Elles n'ont pas été travaillées pendant plus d'une dizaine d'années. Ce sont seulement des terres fertiles qui étaient cultivées et qui, à force de travail, pourraient à nouveau être mises en culture.

Les murs d'enceinte

Comme le reste du village, la solidité des murs va de pair avec l'altitude. Les deux enceintes inférieures ont besoin de vastes réparations. Si elles ne sont pas entreprises, une grande partie des murs s'effondrera en moins de cinq ans. Seule l'enceinte du château est bien entretenue et occupée régulièrement. En cas de danger, si suffisamment de Libres Cavaliers sont présents, les tours du niveau supérieur du village seront également occupées, du moins en partie.

Les tours des terrasses inférieures ne sont jamais occupées, mais les Libres Cavaliers maintiennent les portes fortifiées en bon état relatif. Chaque corps de garde comprend une herse en état de fonctionnement qui



- 11—Auberge de Château Enneth
- 12—Maison du Gantelet inébranlable - Offertoires
- 13—Échoppe de l'armurier
- 14—Ruines du temple de Chauntéa

- 6—Échoppe du marchand d'armes
- 7—Taverne de l'Orée du Désert
- 8—Échoppe du forgeron
- 9—Épicerie
- 10—Fabrique de chariots de Charron

- 1—Tour d'alerte
- 2—Château de Sire Delhom
- 3—Œil de Torm
- 4—Écuries
- 5—Réserves en cas de siège





peut être levée ou baissée selon les besoins. À part au château, toutes les herses sont relevées et les portes ouvertes, sauf quand un péril menace.

La terrasse du château

1. Tour d'alerte



Elle est entretenue par les Libres Cavaliers qui l'utilisent en cas de danger. Quand le temps est clair, les feux d'alerte peuvent être vus à Noirebranche, Orbe vert, aux Chutes de la Dague et sur certains tronçons de la piste de Théyamar.

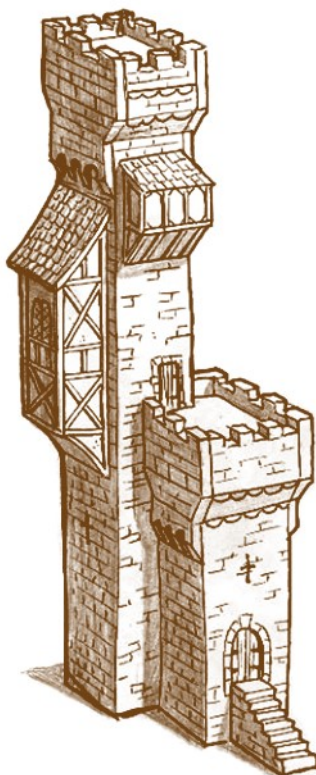
2. Château de sire Delhorn



Le château est utilisé par les Libres Cavaliers. Un groupe de douze hommes y est cantonné en permanence et 5d12 soldats y vivent quand les troupes de la région y stationnent. Des douves sèches briquetées profondes de 6 mètres et larges de 9 Le entourent le château. De l'eau sourd généralement au fond de la douve.

3. L'Œil de Torm

Cette tour fait 30 mètres de haut et procure aux Libres Cavaliers une vue sur le Valdague à 80 kilomètres de distance par temps clair.



Terrasse supérieure du village

4. Écuries

Ces bâtiments ont besoin de réparations mineures, mais ce sont ceux qui sont dans le meilleur état après l'ensemble du château. C'est là que les Libres Cavaliers mettent leurs chevaux.

5. Réserves en cas de siège

Dans les temps anciens, le grain et les denrées périssables étaient entreposés ici pour subvenir aux besoins du village en cas d'attaque ou de siège. La structure des murs est affaiblie et certaines tuiles du toit sont manquantes, ce qui provoque des infiltrations pendant les périodes de pluie. Des réparations sont encore faisables. Les entrepôts sont vides.

6. Échoppe du marchand d'armes

Le bâtiment est en bon état relatif, mais du fait que la forge est intégrée dans la structure, des modifications onéreuses seraient nécessaires pour changer sa destination. Autrement, il pourrait être restauré pour un coût modéré. Il n'y a ni enclume ni outil de forge dans l'échoppe.

7. Taverne de l'Orée du Désert

La structure de la bâtisse est saine pour la partie la plus importante. Il y avait des fuites dans le plafond depuis quelques années, dont les Libres Cavaliers se sont occupés pendant un été. A cause des infiltrations, le mobilier a commencé à s'abîmer et l'escalier en bois qui menait aux pièces de l'étage s'est effondré.

8. Échoppe du forgeron

La description est essentiellement la même que pour l'échoppe du marchand d'armes, si ce n'est que les joints des murs extérieurs ont sérieusement besoin d'un nouveau mortier.

9. Épicerie

Les aménagements du magasin sont principalement en bois et ont été exposés aux éléments. L'ensemble a besoin d'être remplacé, mais la bâtisse est saine.

10. Fabrique de chariots de Charron

Le bois a pourri, ce qui pose de sérieux problèmes, mais le bâtiment peut encore être restauré.

11. Auberge de Château Enneth

L'extérieur de l'immeuble est structurellement sain, mais les escaliers, les passerelles et les planchers du premier étage sont en mauvais état ; à certains endroits, ils sont sur le point de s'effondrer.

12. Maison du Gantelet inébranlable – Offertoires

À l'époque de sire Delhorn, cette construction était un temple dédié à





Torm. L'autel et son symbole demeure le centre d'intérêt de l'endroit, mais les Libres Cavaliers vénèrent Tempus et Tymora et ils ont dressé des autels à ces divinités à d'autres endroits du bâtiment. L'ensemble a besoin d'entretien et de réparations mineures, mais l'immeuble est en bon état général, presque autant que les écuries.

13. Échoppe de l'armurier

La description de l'échoppe du marchand d'armes (n° 6) convient également à cet endroit, si ce n'est que les poutres en bois qui supportent le niveau supérieur et le toit sont infestées par les termites. Ce n'est qu'une question de temps pour que l'immeuble s'effondre, si la poutre n'est pas remplacée.

Le niveau de la source (terrasse intermédiaire du village)

Cette terrasse tire son nom du point d'eau qui se trouve sur le versant oriental, la source du Ruisseau d'Enneth, situé à côté du temple de Chauntéa. Le ruisseau s'écoule depuis Château Enneth, traverse Noirebranche, passe sous un pont au niveau de la piste de Téthyamar puis la longe sur son côté est avant de se jeter dans la Dague. Il n'y a qu'une maison et deux granges en ruines sur cette terrasse, mais les autres bâtiments ont besoin de coûteuses réparations.

14. Ruines du temple de Chauntéa

Le temple abandonné a été frappé par la foudre pendant un orage durant l'année du Heaume (1362 CV). Le toit

est en grande partie détruit et l'intérieur a été vidé. Les murs de pierre sont toujours debout dans la plupart des endroits, mais ils sont instables et risquent de s'écrouler à chaque instant. Le temple ne peut plus être restauré et demeurera un danger tant qu'il ne sera pas effondré.

La terrasse inférieure

Toutes les maisons de ce niveau sont des fermes, la plupart avec des granges. Les bâtiments ont tous besoin de réparations onéreuses et presque tous les toits présentent des fuites. La moitié environ des bâtiments qui ne sont pas en ruine pourraient être réparés moyennant une somme conséquente. Les autres attendent d'être éboulés et reconstruits au même titre que les ruines.





CHÂTEAU VALDAGUE



Cartes

Notes de l'auteur : il n'existe aucune information officielle sur la description de la disposition de Château Valdague. Tout ce que l'on sait, c'est que :

- Le château est situé dans les montagnes ;
- Il est pratiquement intact mais « l'intérieur a été détruit par les flammes » ;
- Il recèle de vastes souterrains ;
- Des tunnels secrets partent depuis le sous-sol.

Ceci est une tentative de combiner ces maigres informations à l'imagination afin de créer une aide de jeu que les MD pourront utiliser dans leur campagne située au Valdague. Si vous ne pouvez pas vous en servir tel qu'il est écrit, modifiez-le de la manière qui vous convient afin de le rendre compatible avec vos modules.

Histoire

Château Valdague était autrefois le siège du pouvoir de la famille Morn, les souverains héréditaires du Valdague. Il a été pris par Malyk quand il a conquis le val en 1336 CV. Le château a été incendié lorsque Randal Morn a vaincu Malyk en 1353 CV. Depuis cette époque, il est inhabité et tombe en ruine. Durant sa rébellion contre le Zhentarim, Randal a souvent utilisé le château comme camp de base.

Région

Le château est situé sur une crête qui sépare la vallée de l'Ashaba supérieure et la vallée de la Ruée froide¹. Il est construit sur un promontoire qui s'élève à cent cinquante mètres au-dessus de la crête elle-même, ce qui procure au château une vue d'ensemble sur les campagnes avoisinantes. Depuis le sud, la crête remonte

fortement jusqu'au sommet et se termine par une falaise abrupte. La crête est densément boisée. Les environs à proximité immédiate du château, déboisés pour faire un pare-feu autour des murs du château, ont été envahis par la végétation depuis les années d'inoccupation du château. On remarque cependant une nette différence entre l'endroit où s'arrête la partie la plus ancienne de la forêt et celui où commencent les arbres plus jeunes et les broussailles denses.

Une vieille piste destinée aux chariots mène au château depuis la piste de Téthymar en direction de l'est, traverse la Ruée froide et serpente sur les versants abrupts de la crête. Elle franchit le sommet à hauteur du château et redescend sur l'autre versant en obliquant vers le sud-est. Enfin, elle rejoint la rivière Ashaba à l'endroit où celle-ci traverse un profond ravin avant son confluent avec la Ruée froide². Le pont de pierre qui enjambait l'Ashaba a été détruit par le Zhentarim durant leur longue guerre avec Randal Morn. Il est désormais très dangereux de traverser la rivière en ce lieu. Sur la rive est de l'Ashaba, une piste mène à Valombre au sud et au Valdague au nord. Le meilleur chemin pour se rendre à Valombre consiste à continuer vers l'est, sur une ancienne piste cavalière qui franchit l'Ashaba grâce à un gué situé plus haut dans les collines.

Terres du Château

Les murs extérieurs du château forment un pentagone orienté vers le sud, flanqué d'une tour sur quatre des angles et d'un corps de garde à la pointe sud. Le mur fait 5 mètres de haut, surélevé d'un parapet de 1,50 mètre garni de remparts ; les tours sont hautes de 10 mètres. Bien qu'endommagé par endroits, l'extérieur est pratiquement intact. Cependant, à





l'intérieur des tours, les planchers des étages sont vermoulus et certains se sont effondrés. Un pont-levis, dont les boiseries épaisses ont également commencé à pourrir, enjambe un grand fossé en face du corps de garde.

Les dépendances situées dans l'enceinte du château ont toutes été gravement endommagées par le feu ; ce ne sont plus que des fondations recouvertes de bois pourri et des tas de pierres. Ici se dressaient une garnison, une forge, des écuries et quelques ateliers. Leur restauration complète demanderait beaucoup de travail. Quoiqu'il en soit, on trouvera largement assez de bois de construction dans les alentours pour réaliser cette tâche.

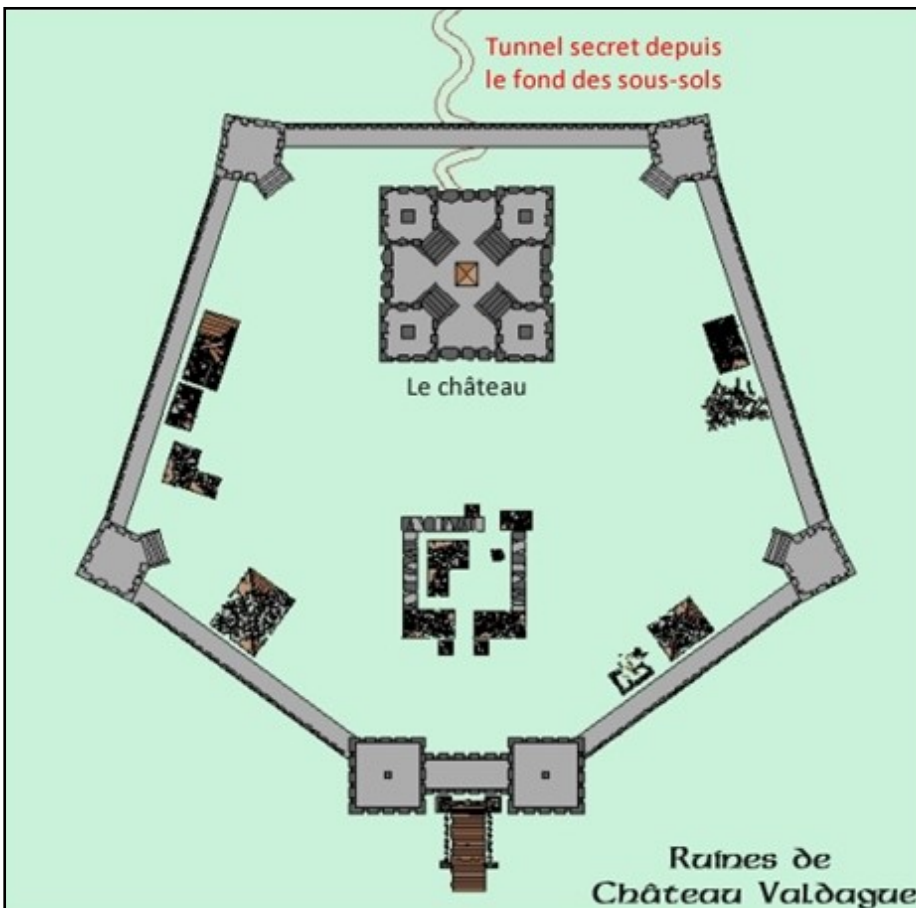
Donjon

1. Logement

Le donjon est la construction en pierre la plus endommagée. Les murs extérieurs, épais de 1,50 mètre, sont presque intacts, mais les structures en bois à l'intérieur du bâtiment ont brûlé. Des ouvertures sont apparues dans le plancher de l'étage et celui-ci s'est effondré en bien des endroits. À l'intérieur du donjon, plus aucune porte ne subsiste à l'exception de celles des sous-sols. Seuls les murs porteurs, en pierre, sont restés debout. Les cloisons en bois ont été détruites dans l'incendie.

Quatre escaliers de pierre montent à l'étage. De là, des escaliers en spirale mènent aux tours situées au sommet du donjon. Quand on ouvre la trappe de la salle située au sud-ouest, elle révèle un escalier qui descend aux sous-sols. Quatre grandes cheminées ornent les pièces de l'étage ; les conduits d'évacuation sont aménagés à l'intérieur des murs.

Il ne reste aucun meuble et, pendant des années, les Libres Cavaliers ont utilisé au cours de leurs visites presque tous les débris de bois pour en faire du feu. Au-delà de ça, Randal n'a pas fait d'effort pour nettoyer le château. L'avenir était trop incertain et il avait trop à faire pour se préoccuper de restaurer la demeure familiale. Après avoir expulsé le Zhentarim des





Chutes de la Dague, il a bien pensé à réaménager le château comme poste de garde frontalier, mais le dépeuplement des campagnes environnantes a fait des Chutes de la Dague le centre du val et le siège induit du pouvoir.

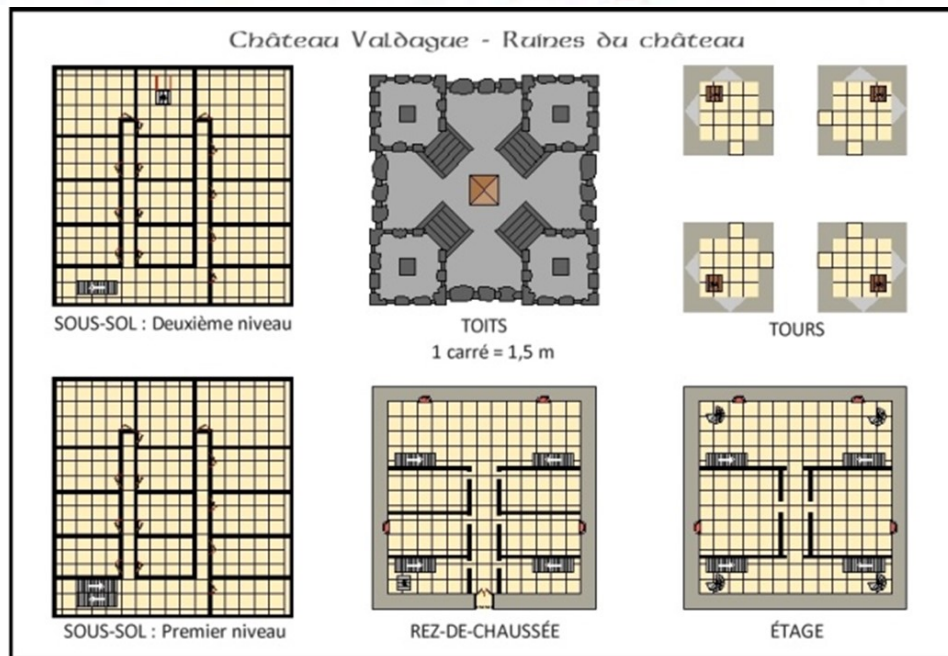
2. Tours

Étonnamment, les tours sont en bon état, de même que leur toiture. Chaque tour est dotée de meurtrières sur les faces opposées au donjon et une porte cintrée permet d'accéder au toit. De là, quatre escaliers montent respectivement vers le sommet de chaque tour. Depuis cet endroit et par temps clair, une sentinelle à l'œil perçant peut apercevoir la tour d'Ashaba à Valombre, à une soixantaine de kilomètres en direction du sud-est.

3. Sous-sols

Les sous-sols sont relativement bien conservés ; ils ont été protégés des flammes par la porte en pierre du donjon. Ils comportent deux niveaux, chacun desservi par un étroit escalier de pierre. De nombreux celliers y ont été aménagés, ils contenaient autrefois des provisions suffisantes pour tenir un siège d'un an, telles que du vin, des viandes fumées et salées, des tubercules, du grain et des fromages. Ces denrées ont été déplacées depuis longtemps et les celliers ne contiennent plus rien hormis quelques tonneaux vides.

Les souterrains ont abrité plus d'une fois Randal et ses hommes en cas de mauvais temps ou, à certaines périodes, lorsque le Zhentarim les pourchassait de trop près. Aucun refuge ne serait sûr sans une porte de sortie, une issue de secours permettant de s'échapper. Randal a pu bénéficier d'un tel dispositif grâce à une trappe située au niveau le plus bas. Celle-ci donne sur un long escalier qui s'enfonce profondément sous terre et ressort en bas de la falaise, en contrebas du château. Un sentier caché traverse les bois en longeant le pied de la fa-



laise. On peut le suivre vers l'ouest jusqu'à l'endroit où il rejoint la piste pour chariots qui mène à la route de Téthyamar, ou vers l'est jusqu'à la piste cavalière qui rejoint le gué de l'Ashaba supérieure.

Une rumeur prétend que les sous-sols recèlent un trésor caché derrière des parties emmurées du complexe souterrain. Si c'est vrai, on peut penser que Randal a dû trouver le trésor depuis longtemps. Soit la rumeur est sans fondement, soit le trésor est dissimulé de manière plus habile qu'elle ne le laisse supposer. Au regard de la loi, un trésor trouvé dans le château appartient de droit à son propriétaire légitime. Même s'il offrira sans doute une récompense à celui qui lui rapporte le trésor perdu, le seigneur du Valdague ne se montre pas très avenant avec les cambrioleurs. Les « experts en chasse aux trésors » peuvent se considérer comme prévenus.

Notes

¹ La Ruée froide est une création non-officielle du Northern Journeys Project Group. Elle peut être vue sur la carte du Valdague du NJPG entre la piste de Téthyamar et les Collines de la

Dague. Sa création explique la différence entre les cartes incluses dans le supplément Les Vaux et les cartes du Valdague publiées dans les autres ouvrages. Sur la carte des Royaumes oubliés, décor de campagne et celle du Guide de Volo des Vaux, l'Ashaba prend sa source dans les Collines de la Dague. À l'inverse, sur les cartes des Vaux, elle coule le long de la piste de Téthyamar et contourne les contreforts des Collines de la Dague jusqu'à Valombre.

Pour justifier cette incohérence, les auteurs de Daggerdale Expansion ont émis l'hypothèse qu'un affluent suit ce second lit alors que le cours principal de l'Ashaba descend des collines. Il est notoire que la carte des Vaux est erronée mais, dans ce cas précis au moins, elle justifie l'ajout d'un élément utile à la description du Valdague.

² La carte originale du Valdague du NJPG n'indique pas cette route. C'est Afet bin Tuzani, un membre de Candlekeep, qui a suggéré son existence lors d'une conversation sur le forum. Il est plus logique que la route à l'est du château conduise en direction de Valombre plutôt que de s'enfoncer plus avant dans les Collines de la Dague.



LES CHUTES DE LA DAGUE



Après Valombre, les Chutes de la Dague sont sans aucun doute le village le mieux décrit dans la littérature officielle des Royaumes oubliés. Les principales sources d'informations sont l'accessoire ROS1 – *Les Vaux* par Richard L. Baker III (TSR 9392 – 1994), le *Guide de Volo sur les Vaux* par Ed Greenwood (TSR 9524 – 1996), les modules ROQ3 – *Menace sur Valdague* par Wolfgang Baur (TSR 9391 – 1993) et FRB3 – *Le retour de Randal Morn* (TSR 9488 – 1995), le *CD Atlas interactif des RO* (TSR – 1999) et le *Daggerdale Project* sur internet à l'adresse <http://forgotten-realms.wandering-dwarf.com/daggerdale/nj.php#villages>.

La fin d'un autre jour se dessine sur la piste de Téthyamar, quand vous amorcez la descente vers la vallée du Tesh. Des fermes de plus en plus nombreuses se dressent de chaque côté de la route et finalement, quand vous atteignez le fond de la vallée, l'auberge « Aux Armes du Gué-du-Tesh » se tient sur votre gauche et le gué du Tesh juste devant vous.

La rivière s'écoule en rugissant dans la vallée depuis les montagnes de l'Orée du Désert, à l'ouest, et les imposantes chutes de la Dague, juste au sud de l'enceinte de la ville, envoient en l'air une gerbe d'eau spectaculaire dans la lumière déclinante du soleil.

Aux Armes du Gué-du-Tesh (n° 13 sur la carte) est la seule auberge qui propose le gîte et le couvert. Il est également possible de prendre un repas à la taverne du Rouge-Roc (n° 12 sur la carte), qui se trouve à 150 mètres environ au nord des murs de la ville.

PNJ officiels des Chutes de la Dague

Seigneur Randal Morn, dirigeant du Valdague : hm G7/V6 ; For 16, Dex 17, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 15 ; VD 12 ; CA 7 ; pv 33 ; TAC0 14 ; AT 3/2 ; Dg selon l'arme +1 (bonus de Force) ; T M (1,78 m) ; AL NB





Capitaine Mestin « la Troll » Durmark, dirigeante adjointe du Valdague : hf R5 (viguière) ; For 16, Dex 16, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 12 ; VD 12 ; CA 2 (*bracelets de défense CA 5, anneau de protection +1*) ; pv 39 ; TAC0 14 ; AT 5/2 ; Dg selon l'arme +2 (bonus de Force, spécialisation, *épée longue +1*) ; AS Se cacher dans l'ombre : 31 % , Déplacement silencieux : 40 % ; T M (1,80 m) ; AL LB

Sire Ariton Delmis, commandant des Libres Cavaliers du Valdague : hm P5 de Torm ; For 17, Dex 12, Con 12, Int 11, Sag 15, Cha 18 ; VD 12 ; CA 0 (*cotte de mailles +3, bouclier +1*) ; pv 35 ; TAC0 13 ; AT 1 ; Dg 1d8+3 (bonus de Force, *épée longue +2*) ; DS Imposition des mains (rend 10 pv) ; T M ; AL LB

Carte des Chutes de la Dague

1. Tour du Connétable

Depuis que le magicien du Zhentarim Ilthond y a été tué par la demi-ombre Gothyl, on dit que la tour est hantée et qu'une magie noire mortelle est à l'œuvre à l'intérieur.

2. Garnison

C'étaient les baraquements Zhents durant l'occupation. Ils servent désor-

mais de caserne aux Libres Cavaliers. Un plan du bâtiment est inclus dans le CD *Atlas interactif des RO*.

3. Quartier général des Libres Cavaliers

4. Place du marché

Depuis la libération des Chutes de la Dague, la place du marché est devenue un lieu de rencontres qui se remplit de colporteurs les jours de marché, pendant une journée à chaque décade.

5. Porte de la Forêt

6. Location d'entrepôts de stockage de Thund

Les anciens entrepôts du Zhentarim, les bâtiments les mieux gardés en ville, sont désormais des lieux de stockage à louer dirigés par Zeke Thund.

7. Lumière de Lathandre - Temple de Lathandre

Le temple est dirigé par le Maître de l'Aube Hamdarr Oryn. Il est aidé par 16 prêtres et 3 paladins.

8. Taverne de la Dague brisée

Cette taverne, toujours glauque, est tenue par un demi-ogre du nom de Dynter.

9. Porte de la Rivière

10. Maroquinerie de Dulwar

Dulwar, un ami de Randal Morn, fabrique des harnais, des fourreaux, des gaines, des bracelets, des vêtements et des bottes grossières mais chaudes.

11. Approvisionnements de la caravane de Fulgath

Fulgath est largement détesté car il a la réputation d'exagérer les prix sur tout. Ses tarifs sont le triple de ceux indiqués dans le Manuel des Joueurs. Depuis la libération, les temps sont durs pour Fulgath en raison de la concurrence de la Place du Marché.

12. Taverne « le Rouge-Roc »

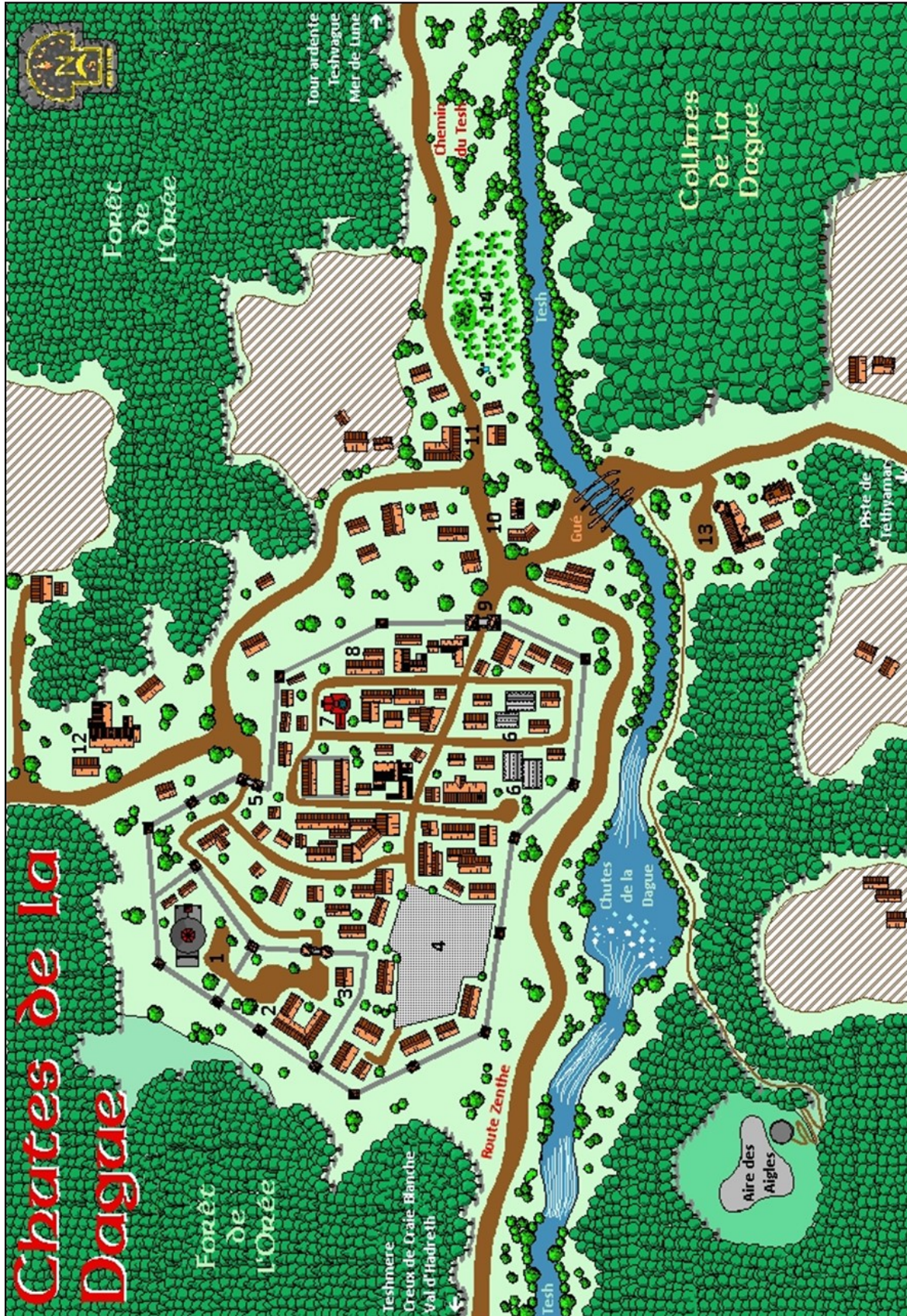
L'abreuvoir préféré des Chutes de la Dague est un avant-poste des Ménestrels tenu par Kessla, une elfe Ménestrel en retraite.

13. Auberge « Aux Armes du Gué-du-Tesh »

L'aubergiste s'appelle Olavia Tsardruyn. La maison est froide et peu accueillante, mais c'est la seule auberge en ville et la chambre coûte un lion d'or la nuit.

14. Cimetière des Chutes de la Dague (non officiel)





1—Tour du Connétable, **2**—Gamison, **3**—Quartier général des Livres Cavaliers, **4**—Place du marché, **5**—Porte de la forêt, **6**—Location d'entrepôts de stockage de Thund, **7**—Temple de Lathandre, **8**—Taverne de la Dague brisée, **9**—Porte de la Rivière, **10**—Maroquinerie de Dulwar, **11**—Approvisionnement de la caravane de Fulgath, **12**—Taverne du Rouge-Roc, **13**—Auberge Aux Armes du Tesh, **14**—Cimetière



CREUX DE CRAIE BLANCHE

Là où une piste poussiéreuse s'écarte vers le nord et s'éloigne de la Route noire en direction du Val d'Hadreth, les voyageurs trouvent le Creux de Craie blanche, niché dans la vallée du même nom. Ici, les habitants gardent un œil méfiant sur tout ce qui passe leur palissade. Ils gardent même un œil encore plus méfiant sur tout ce qui vit juste à l'extérieur de leurs remparts.

Taille de la communauté : hameau

Type de pouvoir : conventionnel

Alignement : N

Limite financière : 40 po

Richesse communautaire : 48 po

Population : 29

Type de population : isolé (humains 99 %, autres 1 %).

Représentants de l'autorité : Darlar Melinth (CM hm Prêtre de Malar niv 11 seigneur loup-garou), Nathyn Aldegran, (NB hm rôdeur de Mailikki niv 6)

Visite de Creux de Craie blanche

Après avoir traversé une succession de champs de blé, de maïs et d'avoine, les voyageurs se retrouvent devant le hameau du Creux de Craie blanche. La localité est située au sommet d'une butte de faible hauteur que les habitants ont entourée d'un mur de pierre de 1,50 m de haut. Les portes, flanquées de tours en bois, gardent les entrées sud et nord du village. Les maisons sont construites en tourbe, en pierre blanche, en planches ou une association des trois.

Le nombre de gens qui vivent et travaillent dans les fermes de la vallée représente trois fois la population du village. Les visiteurs qui cherchent un lit confortable ou une compagnie amicale ne trouveront ici ni l'un ni l'autre. Les autochtones attendent des voyageurs qu'ils gèrent leurs affaires, qu'ils

s'occupent de leurs affaires et qu'ils prennent leurs affaires le matin suivant.

Bref historique

Alors que les terres de la vallée sont cultivées depuis des siècles, la communauté du Creux de Craie blanche n'a été officiellement fondée qu'à l'achèvement de l'auberge de la Route de Poussière, dans l'année des Sorts mortels (976 CV). Elle a été construite à mi-chemin pour les ouvriers et les soldats qui faisaient route vers le fort du Crâne d'Orque et la nourriture pour les invités, issue de la l'agriculture locale, s'avérait bon marché. L'auberge a été érigée sur une petite butte située au milieu d'une large vallée connue sous le nom du Creux de Craie blanche. Ce nom a été donné par les ouvriers agricoles de la maison Morn qui utilisaient la pierre blanche, extraite sur le versant ouest de la vallée, pour la construction des bâtiments locaux.

Pendant les deux décennies qu'a duré la construction du fort du Crâne d'Orque, la maison Morn s'est battue pour protéger ses fermes contre les orques de la Pierre brisée qui menaient des attaques périodiques. Le fort du Crâne d'Orque a fait office de diversion, mais le Creux de Craie blanche a continué de faire face à des raids sporadiques de la part d'hommes-bêtes, de hobgobelins, de leucrottas et pire encore. Les fermes ont failli être détruites dans les dernières années du siècle. La maison Morn a vu ses forces armées mises à rude épreuve ; sa situation financière était à la limite de la faillite car elle envoyait toute l'aide possible aux différentes enclaves, au moment où les habitants du Valdague se battaient contre un nombre croissant de lycanthropes de Malar, qui avaient établi leur résidence le long des frontières de

Cormanthor, et le flot incessant des sorciers conquérants et de leurs gardiens.

Edvard Morn a utilisé l'Épée des Vaux pour ramener lentement la paix dans la région. C'est à cette époque qu'il a découvert la raison de l'émergence des loups garous à la frontière sud du val. La maison Melinth, qui avait tenu secret son héritage lycanthropique, avait entamé une guerre secrète contre l'ascension récente de la famille Iryth. Les Melinth ont cru que Donjon Iryth avait été construit sur des terres appartenant à leur maison. En réponse à cet affront, ils transmirent la lycanthropie à une tribu d'orques peu nombreux, établie au nord de Donjon Iryth, et les envoya contre la famille Iryth et ses serviteurs. Edvard et ses chasseurs furent impuissants à les sauver des manigances de la maison Melinth, mais ils furent en mesure d'occire la tribu d'orques infestés ; ils poursuivirent et firent périr tous les membres de la maison Melinth jusqu'au dernier, à l'exception d'Olandire qui fut capturé. Edvard somma l'héritier de la famille de prêter serment que sa lignée servirait à jamais la maison Morn et protégerait le peuple du Valdague. Le vœu d'Olandire fut magiquement scellé et il fut envoyé au Creux de Craie blanche pour être élevé par Aldegran, un capitaine en retraite des soldats de la maison Morn.

Au cours des quatre derniers siècles, la maison Melinth est redevenue prospère et a effectivement protégé les résidents du Creux de Craie blanche de toutes sortes d'ennemis maléfiques. Les gens du cru savent que les Melinth sont cruels et sanguinaires, mais n'ont pas eu connaissance que l'un d'entre eux ait un jour ôté la vie à un habitant de la vallée. Personne ne peut savoir que les liens magiques qui entravent la famille ont





été défaits au cours des dernières années, du fait que leur magie a été affectée pendant le Temps des Troubles (1358 CV).

Sites importants

Même si le Creux de Craie blanche n'accueille pas d'endroit comparable à la magnifique Lumière de Lathandre, aux Chutes de la Dague, ou la fameuse taverne de la Reine du Schnaps, à Orbe vert, ses habitants ont quelques endroits dont ils sont fiers ou qui sont importants dans leur vie quotidienne.

1. La ferme d'Aldegran

La famille Aldegran habite le Creux de Craie blanche depuis plus longtemps que n'importe quelle autre famille dans la vallée. Dans les premières années du XI^e siècle, le père fondateur de la dynastie, Aldegran, après avoir quitté l'armée de Randal Morn pour prendre sa retraite, prit la gérance d'une ferme juste au nord de la butte de l'auberge de la Route de Poussière. Peu de temps avant que sa famille ne s'installât sur ses terres, le seigneur Edvard Morn lui demanda d'adopter le dernier membre de la famille Melinth. Aldegran était parfaitement au courant du pouvoir qui coulait dans le sang de la lignée et s'efforça d'élever l'enfant du mieux qu'il put. Mais rien n'aurait pu extirper le mal de ce garçon et Aldegran fut grandement attristé quand sa fille et Olandire lui annoncèrent qu'ils s'aimaient.



Pendant des siècles, la famille Aldegran a loyalement contrôlé le pou-

voir grandissant de ses cousins de la famille Melinth. Les loups garous sont liés par le serment qui les empêche de s'en prendre aux gens du Valdague et de diffuser la malédiction d'une autre manière que par la procréation ; cela ne les a pas empêché de subjuguier secrètement tous les lycanthropes naturels ou infectés de la vallée du Tesh. Les Aldegran, de leur côté, ont voué leur vie à pourchasser ceux qui s'affranchissent du serment des Melinth. Tous les membres de la famille Aldegran, peu importe leur sexe, servent comme soldats de la maison Morn avant de s'en revenir chez eux pour assumer des responsabilités à la tête d'une des fermes seigneuriales. Après leur retour, ils mènent la double vie de fermier et de chasseur de loups garous. Ils recrutent souvent des personnes dévouées à leur cause qui servent d'ouvriers agricoles pendant la journée et qui sont entraînées à se battre la nuit contre les lycanthropes.

Nathyn est à la tête de la famille Aldegran. C'est un homme d'apparence banale, aux longs cheveux noirs. Une longue barbe lui mange le visage pratiquement jusqu'aux pommettes. Ses yeux semblent souvent assombris par les soucis, mais il est prompt à répartir avec humour si la situation s'y prête. En tant qu'intendant de la famille seigneuriale au Creux de Craie blanche, Nathyn reporte directement à Randal Morn le bilan des fermes et de la menace que représente la famille Melinth.

Tous les membres de la famille Aldegran, peu importe leur sexe, servent comme soldats de la maison Morn avant de s'en revenir chez eux pour assumer des responsabilités à la tête d'une des fermes seigneuriales. Après leur retour, ils mènent la double vie de fermier et de chasseur de loups garous. Ils recrutent souvent des personnes dévouées à leur cause qui servent d'ouvriers agricoles pendant la journée et qui sont entraînées à se

battre la nuit contre les lycanthropes.

Nathyn est à la tête de la famille Aldegran. C'est un homme d'apparence banale, aux longs cheveux noirs. Une longue barbe lui mange le visage pratiquement jusqu'aux pommettes. Ses yeux semblent souvent assombris par les soucis, mais il est prompt à répartir avec humour si la situation s'y prête. En tant qu'intendant de la famille seigneuriale au Creux de Craie blanche, Nathyn reporte directement à Randal Morn le bilan des fermes et de la menace que représente la famille Melinth.

2. Parc aux bestiaux



La partie nord-ouest du Creux de Craie blanche est clôturée pour délimiter le parc à bestiaux du village. Le neuvième jour de chaque décade, le parc accueille une vente. Même si la quantité ou la qualité du bétail vendu n'égale pas celle des ventes des Rives-de-Téthymar, elle parvient à drainer les fermiers et les éleveurs à une journée de distance de là.

Le neuvième jour de la première décade du mois, on vend les vaches et les bœufs, le deuxième est dédié aux cochons, aux moutons et aux chèvres. Le troisième est réservé aux chevaux, aux mules et aux mulets ; le quatrième est consacré à la volaille et à d'autres catégories d'animaux de ferme comme les lapins et les chiens.

L'enclos est géré par Jeflan (LN hm niv 0) qui est connu par les gens du cru sous le sobriquet de « Patron » (de l'enclos). Patron est un homme de grande taille, aux cheveux sombres, à l'esprit vif et calculateur et





- 1—Ferme des Aldegran
- 2—Parc à bestiaux
- 3—Grange communale

- 4—Auberge de la Route de Poussière
- 5—Chapelle de Chauntéa

- 6—Forge
- 7—Manoir des Melinth
- 8—Ferme de Hardeger

à la voix forte et assurée. Les gens lui font confiance pour régler les différends liés aux affaires.

3. Grange communale

La grange communale est une bâtisse solide, construite exclusivement en pierre blanche provenant de la partie occidentale de la vallée, et couverte en ardoise. En temps de paix, elle abrite les réserves de nourriture pour

l'hiver et les moissons en période de disette. Quand le Creux de Craie blanche est attaqué, on incite les gens de la vallée à s'y réfugier pour se protéger.

4. Auberge de la Route de Poussière

Cette auberge tranquille, à deux étages, est la propriété d'Ender, une personne grincheuse, d'humeur re-



vêche et désagréable (LN hm niv 0). Il compense son manque de convivialité





par la propreté et ses compétences culinaires. Ender a hérité de la Route de Poussière à la mort de sa mère, il y a quelques années. Un voyageur peut y passer la nuit pour 3 pouces de cuivre, dîner pour le même prix et boire une bière de l'Hermine pour 6 pouces de cuivre.



Le niveau principal est construit en pierre blanche extraite du versant ouest de la vallée, il y a de cela des générations, et l'étage est en pin dont le bois s'est noirci avec les années et les couches d'enduit.

Le niveau principal est construit en pierre blanche extraite du versant ouest de la vallée, il y a de cela des générations, et l'étage est en pin dont le bois s'est noirci avec les années et les couches d'enduit.

En entrant dans l'auberge, les voyageurs découvrent que le plafond du rez-de-chaussée est tellement bas que le seul moyen de ne pas se cogner la tête est de s'asseoir au comptoir ou à une table.

L'étage est composé d'une large salle unique avec un casier plein de couvertures en laines roulées. Ici, les visiteurs dorment allongés sur le sol entre deux couvertures qui provoquent des démangeaisons sur la peau. Bien que le couchage ne soit pas des plus confortables, Ender le lave après chaque utilisation et cela est préférable

à dormir dehors sous la pluie, voire pire.

5. Chapelle de Chauntéa

Cette chapelle en pierre est cons-



truite avec des rochers récupérés dans les champs et ciselés pour s'assembler parfaitement. Les gens de Creux de Craie blanche tirent une grande fierté de leur chapelle de Chauntéa.

À l'intérieur sont entreposés en permanence des paniers remplis de diverses sortes de grains que les habitants prennent après avoir laissé d'autres produits pour les remplacer. Ce système de commerce informel, instauré il y a longtemps par un clerc de Chauntéa, assure aux villageois de la variété dans leur régime alimentaire.

Depuis qu'il n'y a plus de clerc qui demeure au village, des prêtres s'arrêtent de temps en temps pour les fêtes importantes et des événements particuliers.

6. Forge



Burher (N hm niv 0) est le forgeron de Creux de Craie blanche. C'est un homme de petite taille, large, qui manque d'imagination pour forger autre chose que les outils et les produits dont ont besoin les fermiers locaux. Il travaille dur et on le voit rarement en dehors de son atelier. C'est sans doute la personne la plus méfiant de toute la vallée et il refuse de faire quelque réparation que ce soit pour « des aventuriers écervelés ».

7. Manoir des Melinth



Le manoir des Melinth est érigé en partie sur le versant de la butte où a été fondée Creux de Craie blanche. Les habitants du village le craignent autant qu'ils le respectent.

C'est une grande bâtisse en rondins qui tient plus du chalet de chasse que du manoir d'un notable. Des bois, des cornes et des crânes de tous types d'animaux et autres bêtes de la vallée du Tesh sont accrochés sous les corniches de la toiture, donnant à la demeure l'apparence d'une gueule à la denture irrégulière.

La famille Melinth a longtemps été muselée par le serment d'entrave magique prêté à la famille Morn plusieurs siècles auparavant. Pour le plus grand profit du Valdague, leur rage s'est détournée sur les orques, les hommes-bêtes et les caravanes occasionnelles du Zhentarim. Le seigneur Melinth est avide de contrôler davantage que sa maisonnée et les lycanthropes asservis par sa famille. Heureusement, sa fille Darlara (CM hf Prêtre de Malar niv 3 seigneur loup-garou) ne semble pas être liée par l'ancien serment. Son



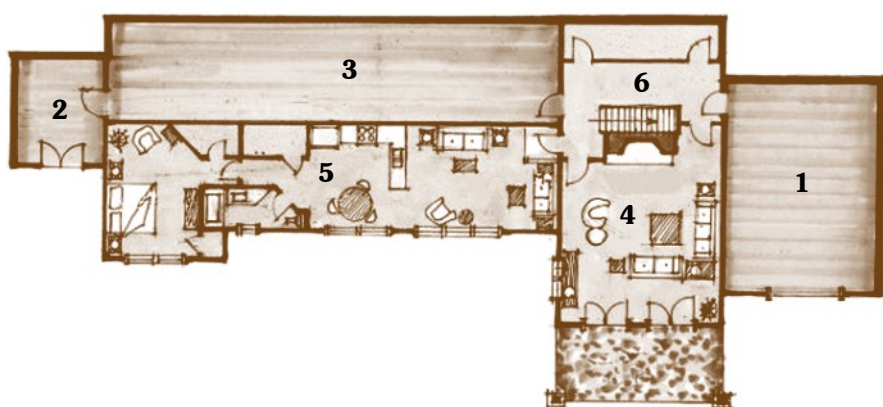
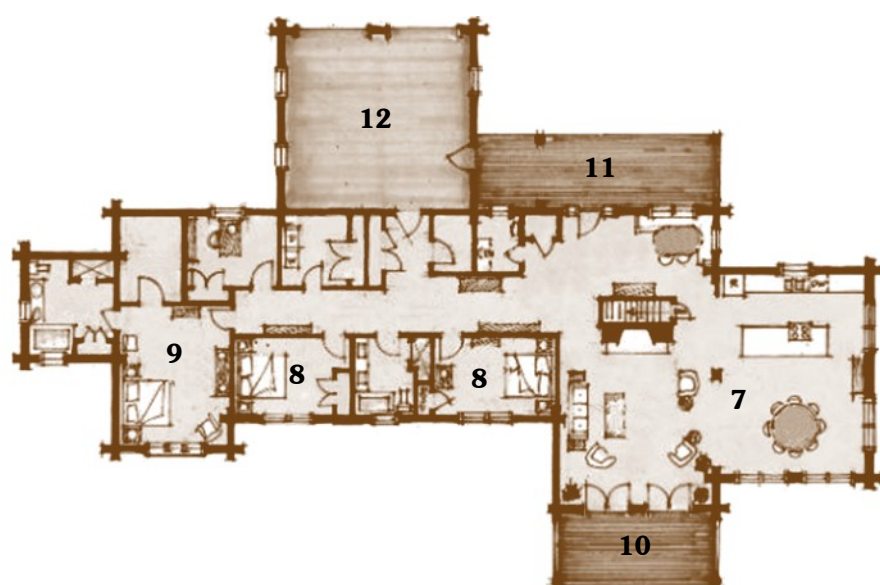


ainée devient à peine une femme et le Seigneur Melinth ne sait pas encore comment il va l'utiliser dans sa quête de pouvoir. D'un autre côté, Darlara n'est pas sûre de vouloir être une pièce du jeu de son père dans le complot qu'il ourdit.

Ferme de Hardeger

La ferme Hardeger est une des rares fermes de Creux-de-Craie blanche que ne possède pas la famille Morn. Hardeger (LN hm niv 0), plus connu sous le nom du Hardi, est le second à se faire appeler ainsi. Son

père, le premier Hardeger, a repris la ferme abandonnée et, à force de travail, a transformé la poussière en une parcelle de terre très productive. Le Hardi est autant un homme d'affaires qu'il est fermier : il a investi avec sagesse dans des opérations diverses partout dans le nord du Valdague.



Manoir des Melinth



0 10 m

- 1—Grange
- 2—Atelier
- 3—Salle d'armes
- 4—Salon de Darlar
- 5—Appartement de Darlar
- 6—Couloir
- 7—Salle commune
- 8—Chambres
- 9—Appartement de Darlara
- 10—Balcon
- 11—Avant-toit
- 12—Écuries





DONJON IRYTH

À plusieurs kilomètres à l'est de la forêt des Araignées, les voyageurs trouvent un chemin accidenté qui bifurque vers le nord en s'éloignant de la Drève septentrionale, plus sûre. La Drève de la Dague, ou la piste de Téthyamar, comme elle est plus communément appelée, est souvent envahie à son extrémité sud par la végétation, au point que ceux qui n'en sont pas coutumiers peuvent s'écarter du chemin sans s'en apercevoir.

Les voyageurs fatigués ne vont pas goûter le confort d'une auberge avant des kilomètres et, en se retrouvant dans une portion de piste un peu marécageuse, ils peuvent être tentés d'obliquer vers l'est de la piste de Téthyamar afin de trouver un panneau sur ce chemin infesté de mauvaises herbes. Que ce soit à cause de vandales ou de voyageurs en quête de chaleur, tout ce qui reste des panneaux est un tas de bois carbonisé recouvert de pierres. Seul le plus expérimenté des forestiers serait capable de discerner les ornières peu profondes des chariots dans l'herbe qui ondule. Heureusement, les ruines de Donjon Iryth seront en vue après la prochaine colline, à peine à cinq-cents mètres de la piste.

Sur le versant ouest, à part les murs en partie debout d'un vieux corps de ferme, on ne distingue plus rien en dessous de la hauteur des genoux. Les broussailles et les jeunes pins, les gaulis d'arbres du crépuscule et de houppelombes se sont éparpillés sur la colline. Parvenus sur la crête, les voyageurs découvrent les premières vues du château proprement dit : deux piliers de pierre, fins et arrondis au sommet, pointent vers les cieux tels des sentinelles au milieu de la végétation luxuriante. Au fond d'une dépression formée par les collines environnantes se trouvent les

ruines de Donjon Iryth. Les murs du château ont été mis à bas par les ans et des restes de poutres calcinées sont disséminés sur les gravats. Des tours survivantes se dressent d'un air fatigué devant les restes de dépendances et d'écuries qui s'appuient sur les vestiges d'un mur d'enceinte en lambeaux. Sortant du sol du château, surgissant à travers les dalles et la boue, on retrouve les mêmes arbrisseaux que ceux qui poussent ailleurs dans le secteur.



Bref historique

Là où se tiennent désormais les ruines de Donjon Iryth, il n'y avait rien qu'une cuvette couronnée de collines entre la forêt des Araignées et le Cornanthyr. À des kilomètres au nord-ouest, les nains du clan Vivelame, de

Téthyamar, avaient découvert de l'argent sous les collines au nord de la forêt des Araignées et avaient fondé une mine sur le site dans l'année du Conte du Héraut (394 CV). Le camp de travail accueillit ses premiers résidents non nains quand les maisons Neigedorée et Boisdhiver s'installèrent dans les environs après leur exil imposé de Tachepp, dans l'année de la Hache toujours acérée (481 CV).

Au début des années 900 CV, Garskran Iryth, le propriétaire de la maison de commerce de la Corne de Bronze de Turmish, avait fait l'acquisition d'un objet d'orfèvrerie fait d'argent, d'adamantite et de fer, des plus exquis qu'il ait jamais vu. Ses recherches le conduisirent à une succession de transactions qui remontaient aux nains de Téthyamar et aux hommes de Château-Zhentil. L'esprit de Garskran commença à échafauder un plan pour s'installer à proximité des nains de Téthyamar et faire jouer ses relations afin d'importer du Bief de Vilhon des vêtements, du cuir, des médicaments et d'autres biens à échanger aux nains contre des lingots de métal et des outils manufacturés. Garskran s'était fait des ennemis en bâtissant sa fortune et trouvait la taxation et la législation de son pays très contraignantes pour ses bénéfices. Il avait l'impression qu'en relocalisant ses affaires dans la région connue sous le nom de Valdague, cela pourrait en fait s'avérer très profitable.

Durant l'année de la Caravane (984 CV) Garskran Iryth et son escorte arrivèrent dans le sud du Valdague et posèrent la première pierre de Donjon Iryth. Garskran passa des accords commerciaux avec les nains et les elfes du village qui commençait à être connu sous le nom de Falaise rouge. Dans les trois mois qui suivirent l'arrivée de la Corne de Bronze, la première cara-





vane partait, chargée de marchandises forgées par les nains, en direction du Cormyr. L'avenir s'annonçait florissant pour Garskran.

Edvard, le fils aîné de la maison Morn, et Garskran devinrent amis très rapidement. Garskran aida financièrement la maison Morn dans ses escarmouches contre les orques de la Pierre brisée. Sa fille aînée, Tayralyn, épousa Edvard dans l'année du Nain flamboyant (987 CV). Ce mariage scella la fin de la maison Iryth.

La maison Melinth s'était opposée à Garskran Iryth dès sa première venue au Valdague. Toute la région du sud de la Dague jusqu'à la vallée du Tesh était revendiquée par cette famille et Donjon Iryth fut construit sans son assentiment. Elle avait également le dessein de marier l'une de ses filles à la maison Morn, renforçant ainsi ses attaches politiques avec la famille la plus influente du Valdague. La maison Melinth entreprit d'attaquer toutes les caravanes au sud du Valdague et fit en sorte d'être particulièrement impitoyable en s'en prenant aux caravanes de la Corne de Bronze. Les gardes d'Iryth subirent des pertes sévères en essayant de protéger les intérêts de leur maître et la maison Morn, empêchée par sa lutte contre les orques de la Pierre brisée, s'avéra incapable d'envoyer une quelconque aide significative. Edvard demanda à ses amis proches, le mage Anathar et le soldat Aldegran, de mener l'enquête sur les attaques de caravanes et de le conseiller sur la manière dont la maison Morn pourrait apporter son aide à la maison de son beau-père.

Anathar et Aldegran quittèrent Château Valdague au début de l'hiver durant l'année de la Jument qui charge (995 CV) et trouva Donjon Iryth assailli par des pillards orques, des monstres affamés et des meutes de loups particulièrement tenaces. Aldegran fit appel à un vieil ami, un wemic des montagnes connu sous le

nom de Garkuum, pour l'aider à retrouver la source des malheurs de la famille Iryth.

Alors qu'ils pistaient un groupe d'orques en Cormanthyr, un blizzard violent s'abattit sur le trio. Ils durent se terrer durant trois semaines dans une étroite anfractuosité de la falaise et en sortirent éreintés et presque morts de faim. Ils rebroussèrent chemin jusqu'à Donjon Iryth, le lieu habité le plus proche, après avoir cherché en vain à retrouver la trace de leurs ennemis. Ils découvrirent qu'en leur absence, les habitants avaient été occis jusqu'au dernier.

Anathar, Aldegran et Garkuum retournèrent au Château Valdague pour accomplir leur devoir et rapporter à leur seigneur que toute la famille de son épouse avait été tuée. En apprenant la tragédie, Edvard jura à sa femme qu'il passerait personnellement les responsables par le fil de l'épée. Anathar, Aldegran et Garkuum retrouvèrent le repaire des orques en Cormanthyr et découvrirent que l'ensemble du clan était infecté par la lycanthropie. Ils purent également prouver qu'ils étaient soutenus et renseignés sur les caravanes par la maison Melinth.

Anathar rendit alors visite à son mentor, Shraevyn le Mage des Armes, chez qui il avait été apprenti, afin de requérir son aide. Sachant qu'il était mourant, Shraevyn accepta de créer une arme au pouvoir remarquable, une œuvre magistrale qui serait le point d'orgue de sa carrière. Au cours de l'année de la Balafre défigurante (996 CV) il enferma une puissante magie dans une lame forgée par Harrik Vivelame, concevant ainsi l'Épée des Vaux. Anathar et Shraevyn se rendirent ensuite à Château Valdague pour présenter l'épée à Edvard Morn.

Edvard envoya un émissaire à Sources de la Dague, dans les contreforts des montagnes de l'Orée du Dé-

sert, où se trouvait le manoir de la maison Melinth. Le message délivré était sans ambiguïté : « Le seigneur Drunel Melinth est sommé d'apparaître devant les Seigneurs des Maisons assemblés afin de répondre des crimes qu'il a commis avec l'aide de sa famille et de ses serviteurs ». À peine le héraut avait-il déclamé sa convocation que Drunel et sa famille se transformèrent en loups garous et l'attaquèrent, lui et son escorte. Il eut la vie sauve, mais Melinth lui coupa tous les doigts à l'exception d'un seul avant de le renvoyer, muni de son propre message à l'intention des Seigneurs du Valdague. L'émissaire revint tard dans l'après-midi, deux décades après son départ de Château Valdague.

Alors que le soleil se couchait, l'émissaire narra les événements de Sources de la Dague à Edvard, en présence de Tayralyn, son épouse, puis transmit la réponse de Drunel : « Ce doigt représente le nombre d'années que la maison Melinth accorde à la maison Morn et à ses alliés pleurnichards avant que leur existence ne cesse. » Alors, sous les yeux d'Edvard et Tayralyn, l'émissaire se transforma en loup. Après une courte hésitation, Morn brandit l'Épée des Vaux et ôta la vie à son héraut.

Edvard Morn rassembla des soldats de toutes les maisons du Valdague et se prépara à combattre la maison Melinth. Edvard en personne, accompagné d'Anathar, Aldegran et Garkuum, commandait les forces qui se rendirent aux Sources de la Dague. Tous les habitants de la bourgade furent tués, exception faite d'Olandire, l'héritier de Drunel. Edvard lui fit prêter serment que lui et sa lignée serviraient à jamais la maison Morn et protégeraient le peuple du Valdague. Shraevyn et Anathar jetèrent un sort puissant pour renforcer le vœu qu'Olandire avait formulé. Morn envoya son vassal à Creux de Craie blanche sous la sur-





veillance d'Aldegran tandis qu'Ana-thar et Garkuum finissaient de traquer les orques atteints de lycanthropie qui avaient provoqué la fin de la maison Iryth.

Pendant les quatre siècles suivants, le château passa entre les mains de différents propriétaires qui croyaient eux-mêmes convenir comme seigneur des environs. La plupart de ces hobereaux ne s'élevèrent jamais bien haut et accomplirent peu. Ils moururent soit au cours d'attaques de monstres, soit tués sous la lame de traîtres qu'ils abritaient au sein de leur maison. Le châ-

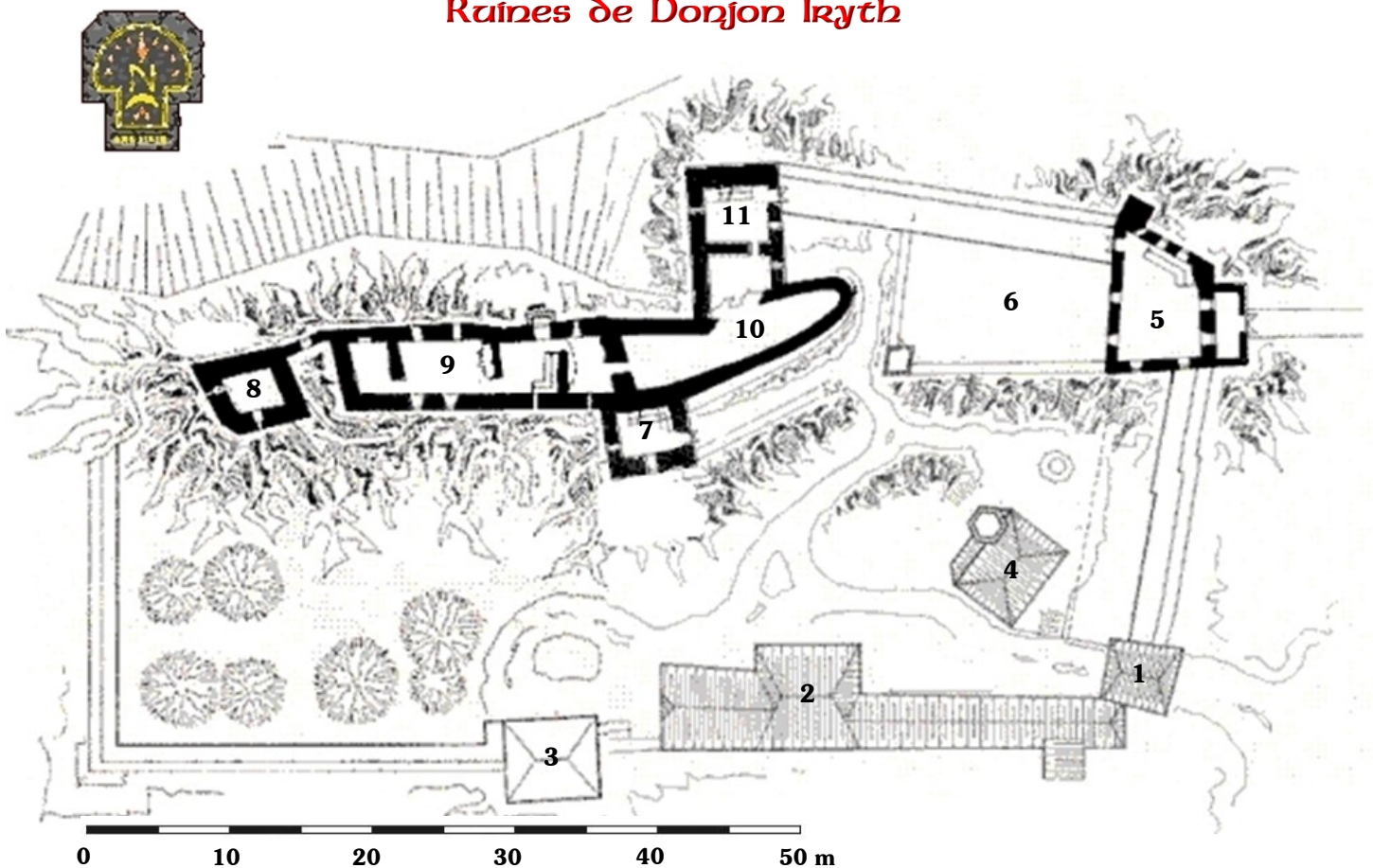
teau en lui-même se dégrada de plus en plus avec les années du fait que ses habitants ne faisaient pas grand-chose pour l'entretenir.

Au cours de l'année du Gulagoar (1316 CV), le Zhentarim mena une opération secrète de destabilisation du Valdague en s'appuyant sur des groupes d'orques ou de brigands. A cette époque, Donjon Iryth ne comprenait guère plus que quelques baraquements vétustes pour les soldats qui surveillaient la rive sud de la vallée du Tesh. Une de ces troupes d'orques comptait parmi ses rangs un chaman

de Gruumsh qui rasa le château pour mettre la main sur les défenseurs qui s'étaient mis à l'abri derrière les remparts.

Finalement, durant l'année des Ombres (1358 CV), Elminster, Sharrantyr, Belkram et Ithar traquèrent une bande de malaugryms jusqu'à Donjon Iryth. Les malaugryms avaient ouvert un puissant portail depuis le plan des Ombres jusqu'aux ruines, mais ils furent détruits par les Ménestrels à l'issue d'une épique bataille de sortilèges.

Ruines de Donjon Iryth



1—Porte de la cour basse (rasée), 2—Écuries et dépendances (en ruine), 3—Tour de défense de l'enceinte sud (fondations), 4—Grange et silo à grain (rasée), 5—Barbacane (fondations), 6—Esplanade et corps de garde (fondations), 7—Porte fortifiée (en ruine), 8—Tour de guet (en ruine), 9—Corps de logis (fondations), 10—Cour haute (fondations), 11—Donjon (en ruine).



GWATHBOURG



Remarque

Nous avons laissé la plupart des pièces du rez-de-chaussée sans description et nous n'avons établi aucun plan des souterrains afin que le MD puisse le développer à sa convenance.

Gwathbourg a été construit par des esclaves des drows, remontés à la surface. Il a été commencé dans l'année de la Ceinture écarlate (679 CV) et achevé au cours de l'année de la Lance perdue (712 CV), l'année où l'Armée des Ténèbres est montée à l'assaut contre Myth Drannor. Cette même année, Gwath est revenue de sa terre natale drow et a pris ses quartiers dans le château. La nature de la construction laisse peu de place au doute sur le fait que ce soient des esclaves de race naine qui l'aient bâtie. Gwath l'a utilisé comme base à partir de laquelle elle a conjuré les quinze seigneurs vampires au Valjoyeux durant l'année des Gris Brouillards (796 CV).

Longtemps après que les prêtres et les paladins de Lathandre ont détruits les seigneurs vampires et leurs adeptes nouvellement créés, dans le courant de l'année des Labours (906 CV), après que les drows ont été chassés de la Tour biscornue de Valombre et que Gwath soit parvenue à l'état de liche, Gwathbourg fut abandonné aux morts-vivants qui sont cantonnés dans les salles intérieures.

En dehors de ces deux salles scellées et du trésor des souterrains, il ne reste rien des vieux aménagements du château. Les murs demeurent solides, témoignages du travail remarquable accompli par les nains, mais les fenêtres sont ouvertes à tous les vents depuis des siècles et les meubles qui s'y trouvaient ont été pillés il y a plusieurs générations. Dans les pièces qui donnent sur l'extérieur, on trouve seulement des murs nus, de la poussière, de la crasse et des mauvaises herbes qui poussent dans les recoins quand

l'ensoleillement le permet. Dans certaines salles, on découvre de vieux squelettes inanimés d'hommes, d'orques et de gobelours, tous morts depuis longtemps.

Quand Gwath abandonna Gwathbourg, dans l'année des Labours, elle lia également le tyranneuil Garnath pour y monter éternellement la garde. L'ordre de Garnath est d'exiger des intrus qu'ils fassent allégeance à la Dame du Château ou qu'ils soient tués dans l'instant. Gwath est la Dame en question, mais son nom n'est jamais cité. Elle a modifié l'œil de Garnath qui charme pour qu'il discerne les faux serments.

Jusqu'à présent, on n'a jamais revu quelqu'un qui a juré de servir la Dame, ce qui fait qu'on ignore les conséquences d'un tel serment. Le vœu, une fois prononcé avec sincérité, empêche ceux qui l'ont formulé de pouvoir quitter un jour le château. Ils entament une lente transformation en





mort-vivant qui peut prendre dix ans. Ceux qui ont prêté serment et qui sont d'alignement mauvais deviennent des fantômes, les autres des combattants squelettes ou des nécrophages.

Il y a deux ans de cela, après la reconquête des Chutes de la Dague par Randal Morn, un groupe de six soldats Zhents, commandé par un mage du Zhentarim du nom de Brentar, a rencontré Garnath et a fait serment d'allégeance à la dame. Ces sept personnes ont déjà commencé leur lente transformation en morts-vivants. Brentar était un nécromancien de niveau 7, mais il est retombé au niveau 5 en même temps qu'il gagnait les capacités d'un guerrier de niveau 2. Brentar et les six Zhentilars ont d'ores et déjà perdu tout intérêt pour des préoccupations personnelles et sont entièrement dévoués à garder la demeure de la Dame.

Ils n'ont rien mangé ou bu depuis deux ans et sont devenus pâles et décharnés, même s'ils sont encore loin d'avoir achevé leur transformation en véritables morts-vivants. Ils n'ont aucun besoin de s'alimenter, ils sont nourris directement par les forces obscures et retorses du plan négatif. Ils sont également immunisés aux chaleurs et aux froids normaux et sont protégés des phénomènes climatiques extrêmes par l'énergie négative. Le devoir primordial de Garnath est d'empêcher quiconque de pénétrer dans les salles intérieures ou dans la tour de Gwath. Il se bat sans se préoccuper de sa propre destruction pour y parvenir.

On peut rencontrer Brentar à tout moment dans l'entrée (salle 2), la bibliothèque (salle 6) ou dans n'importe quelle salle sans numéro. Les six Zhentilars sont de garde, chacun dans une des six tours de guet (emplacements 1 sur le plan). Garnath se trouve en permanence dans la salle 2. Il n'a pas le pouvoir de quitter cet endroit et, comme il est dépourvu

d'une volonté propre, il ne le souhaite pas non plus. Les chambres intérieures (3 et 4) n'ont jamais été forcées depuis que Gwath les a scellées durant l'année des Labours.

PNJ de Gwathbourg

Brentar – guerrier/mage du Zhentarim (situation aléatoire) : hm, M5 nécromancien/G2 ; VD 12 ; CA 10 ; pv 31 ; TAC0 19 ; AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; AS sorts ; AL NM ; PX 975 ; Trésor : 3 po, 1 pe, 8 pa, 12 pc, livre de sorts, *baguette de boules de feu* sans aucune charge restante (Brentar a oublié ce détail et peut tenter de s'en servir).



6 guerriers Zhentilars (un dans chaque tour) : hm G3 ; VD 9 ; CA 5 (cotte de mailles) ; pv : 18/24/21/19/22/23 ; TAC0 18 ; AT 1 (épée longue, Dg 1d8) ou 2 (arc long, Dg 1d8) ; AL LM ; PX 65 ; Trésor : 1 po, 4 pa, 7 pc

Garnath, tyrannœil mort-vivant



VD 2 (lévitation), CA : 0 (corps), +2 (tentacule oculaire), +7 (œil central), DV 49 pv (Corps 33, œil central 16) ; TAC0 11 ; A 1T ; Dg 2d4 (morsure) ; AL NM ; PX 13 000 ; Trésor aucun

Tentacules :

1. Détection d'un faux serment (n'échoue jamais)
2. Tranché
3. Tranché
4. *Télékinésie* (110 kg)
5. *Transformation de la pierre en chair* (comme le sort, portée 30 m)
6. *Désintégration* (portée 20 m)
7. Tranché
8. Tranché
9. *Blessures graves* (portée 50 m)
10. *Rayon de la mort* (comme un sort de mort, sur cible unique, portée 40 m)

Le rayon anti-magie de l'œil central n'est plus effectif.

Jets de sauvegarde : 6/10/9/12/11

Chevalier de la mort drow : VD 12 ; CA 0 ; DV 9d10 ; pv 72 ; TAC0 4 ; AT 1 ; Dg 2d4 + 9 (épée à deux mains +4) ; RM 75 % ; T M (1,80 m à 2,10 m) ; AL CM ; PX 6 000



Son visage est un crâne noir recouvert de morceaux de chair desséchée et putréfiée. Deux lueurs ténues, de couleur rouge orangée, occupent la place des yeux. Son armure est noire de suie comme si elle avait séjourné dans les flammes. Le chevalier de la mort a conservé un semblant de la fierté qui était la sienne quand il était





en vie et il se bat avec honneur : il n'attaque jamais ses ennemis dans le dos, ni n'engage le combat avant que son adversaire n'ait pu se saisir de son arme. Son score de Force est de 18/00. Ses capacités magiques le rendent particulièrement dangereux. Il inspire l'effroi en permanence sur un rayon de 1,50 m ; il *détecte la magie* et l'*invisibilité* ; il peut lancer à volonté le sort *mur de glace* ; deux fois par jour, il peut *dissiper la magie* ; une fois par jour, il peut utiliser soit *mot de pouvoir : mort*, soit *mot de pouvoir : cécité*, soit *mot de pouvoir : étourdissement*. Il peut aussi lancer *symbole : peur* ou *symbole : douleur* une fois par jour et une *boule de feu* à 20d6 à la même fréquence. Tous ses sorts de magie fonctionnent au niveau 20 de compétence. Un chevalier de la mort ne peut pas être repoussé, mais il peut être dissipé par un sort de *parole divine*. Il a un pouvoir sur les morts vivants comme un prêtre maléfique de niveau 6. Sa Résistance à la Magie (RM) est de 75 % et, si le résultat du d100 est 11 ou moins, le sort est réfléchi sur le lanceur (le jet de RM est fait à chaque fois qu'on lance un sort sur lui).

Combattants squelettes drows (35) : VD 12 ; CA 2 ; DV 9+2 ; pv 11 à 74 ; TAC0 8 ; AT 1 ; Dg 2d4 (cimeterre) ; RM 90 % ; T M (1,80 m à 2,10 m) ; AL NM ; PX 4 000

Activés automatiquement sans cercle. Seules des armes magiques affectent les combattants squelettes. Leur seule vue provoque la fuite de toute créature de moins de 5 DV du fait de la panique. Ils ne peuvent pas être repoussés.

Fantômes de vampires (15) : AL : LM, DV : 10, CA : 0 (l'argent cause la moitié des dégâts et la magie des dégâts entiers), TAC0 : 11, Attaques : effroi, réceptacle magique, toucher glacial – vieillit de 10d4 ans, pv : 10 à 80, VD : 9, T : M (1,50 m à 1,80 m) PX : 7 000.



La vue d'un fantôme fait vieillir un être vivant de 10d4 ans et fuir en panique pendant 2 à 12 (2d6) tours, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre sorts. Les prêtres au-delà du niveau 6 sont immunisés à cet effet et toutes les créatures humanoïdes au-delà du niveau 8 ont droit à un bonus de +2 à leur jet de sauvegarde. Toutes les créatures dans un rayon de 60 mètres du fantôme peuvent subir une attaque de *réceptacle magique*. Si le fantôme échoue à prendre possession de la victime qu'il a choisie, il prend une forme semi-matérielle pour attaquer avec son toucher (sous cette forme, la CA du fantôme est de 0). Les fantômes sous forme semi-matérielle peuvent seulement être touchés par des armes en argent (moitié des dégâts) ou par des armes magiques (totalité des dégâts). Les sorts de magie peuvent affecter les fantômes seulement si le lanceur est sous forme *éthérée*. Un humain ou demi-humain tué par un fantôme voit son essence vitale aspirée et sa mort est définitive. Les clercs peuvent repousser les fantômes et l'eau bénite les affecte quand ils sont sous forme semi-matérielle.

Plan du rez-de-chaussée de Gwathbourg

1. Tours de guet

Les quatre tours rondes font 15 mètres de hauteur et les deux tours carrées de la porte 10 mètres. Un escalier en pierre en spirale accède tout en haut à la plateforme de guet. Les tours sont vides de tout contenu. Chacune est gardée par un des six soldats Zhent de Brentar ; tous se battront jusqu'à la mort pour empêcher les intrus de pénétrer dans l'enceinte du château.

2. Entrée

Garnath monte la garde à cet endroit. Si les PJ entrent dans cette pièce, il leur répète le message de Gwath.

3. Baraquements

35 guerriers drows et leur commandant ont assuré la défense de Gwathbourg jusqu'à ce que sa maîtresse s'en aille, il y a de cela 450 ans. A son départ, elle a assigné le commandant à sa garde éternelle en tant que chevalier de la mort.

Les guerriers reposent inanimés sur leur lit, mais se relèvent à l'appel du chevalier de la mort en 1d6+1 rounds après qu'on ait pénétré dans leur baraquement.

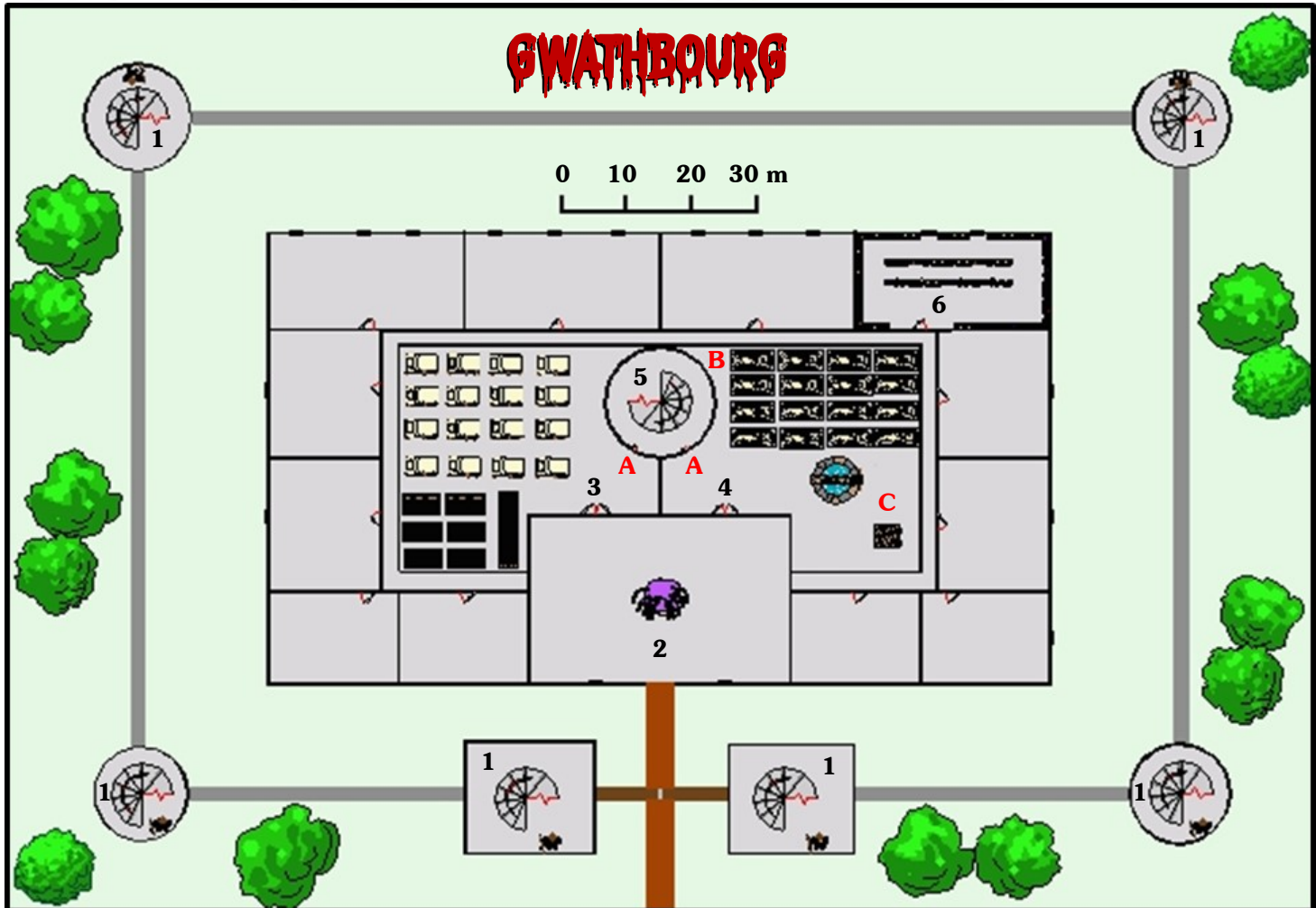
4. Chambre des vampires

Cette pièce est entièrement calfeutrée de la lumière du jour. C'est dans cette salle que Gwath a conjuré les quinze seigneurs vampires en Valjoyeux et que sont conservées leurs sépultures remplies de terre provenant de leur monde d'origine. Les quinze cercueils de bois, en partie pourris, sont encore présents.

5. Tour de Gwath

Gwath a arrêté d'utiliser cette tour il y a 465 ans. En haut d'un escalier en spirale qui monte à 30 mètres au-dessus du sol, le vent s'engouffre dans les fenêtres de la pièce située au sommet de la tour. Le mobilier est compo-





1–Tours de guet, 2–Entrée, 3–Baraquements, 4–Chambre des vampires, 5–Tour de Gwath, 6–Bibliothèque de garde (fondations), A–Portes d'accès à la tour de Gwath, B–Cercueils des seigneurs vampires, C–Trappe vers les souterrains

sé de vieilles tables de laboratoire, des fioles brisées ou parfois toujours intactes, et aucune trace de saleté ou de débris provenant de l'extérieur.

Bibliothèque

Cette grande salle contient quatre grands rayonnages remplis de livres en parchemin moisissés, tous absolument inutiles et irrécupérables.

Niveau des souterrains (non cartographié)

On pénètre dans les souterrains par une trappe qui se trouve dans la chambre des vampires (4), à l'emplacement du C sur le plan. Nous vous avons laissé la liberté de dessiner les plans comme vous le souhaitez. N'ou-

bliez pas la fosse remplie de pieux devant le seuil de la porte, à l'emplacement du point A dans la salle 4, qui s'ouvre sur la tour de Gwath (5). Nous pensons également, entre autres choses, que les souterrains comportent un certain nombre de cellules dans lesquelles Gwath détenait des prisonniers, une chambre des tortures et peut-être également une pièce dans laquelle on peut toujours trouver une partie de son trésor.

Rencontres

1. Entrée

Alors que vous pénétrez dans cette pièce, vous êtes accueillis seulement par le silence et, malgré les ouvertures,

une obscurité oppressante vous empêche de distinguer quoi que ce soit.

Une fois que le dernier des PJ est entré dans la pièce, lisez le paragraphe suivant. Si des PJ restent au dehors, la porte se verrouille magiquement et les ouvertures deviennent sombres. Ils ne peuvent rien voir ou entendre tant que la rencontre avec Garnath n'est pas achevée. Si des PJ hésitent devant le seuil de la porte, celle-ci se claque magiquement au bout de deux rounds.

Lentement, vos yeux s'habituent aux ténèbres, vous révélant un spectacle dont vous vous seriez aisément passé. Un grand tyranneuil en décomposition flotte dans l'air à quelques





mètres devant vous. Sa large tête ronde fait plus de deux mètres de diamètre. Son corps porte les traces de plusieurs blessures anciennes et de pansements que la pourriture a traversés, laissant apparaître le squelette derrière des chairs putrides. L'œil central est recouvert d'une mince pellicule laiteuse et quatre des yeux situés au bout de petits tentacules sont manquants, de toute évidence tranchés lors d'un combat précédent. Néanmoins la créature est toujours animée. D'une voix quelque peu bourdonnante, il s'adresse à vous :

« Vous êtes indûment entrés dans Gwathbourg, où vous n'avez aucun droit de vous trouver et où il n'y a rien à chercher. En punition pour vos crimes, vous devez soit jurer de défendre la dame de la maison pour le reste de l'éternité, soit me combattre jusqu'à la mort, et alors mourir vous devrez ! Quel est votre choix ? »



L'esprit de Garnath n'est pas capable de débattre avec les PJ, mais il attendra pendant deux rounds une réponse qu'il soit à même de comprendre ; passé ce délai, il considère automatiquement que les PJ ont décliné sa proposition et il entame le combat. Sa première attaque est portée avec l'œil du rayon de la mort. Il frappe une cible au hasard (en fonction d'un jet de dé). Il ne peut pas prendre de décision intelligente quant au groupe de PJ.

3. Baraquements

Cette pièce est occupée par le chevalier de la mort et les 35 combattants

squelettes drows. Les morts-vivants sont liés à cette pièce et ne peuvent pas suivre les PJ en dehors, mais ils les affrontent à l'intérieur jusqu'à ce que tout leur destruction totale ou celle du groupe. Avant que les PJ puissent entrer dans cette salle, ils doivent passer des pièges physiques et magiques.

Une boule de feu à retardement, provoquant 6d8+1 pv de dégâts dans un rayon de 6 mètres est placée sur la porte et se déclenche au contact. Une détection de la magie fait apparaître une magie de l'école d'évocation. Audessus de la porte, une statue de 450 kg tombe directement devant la porte à cause d'un piège physique placé sur la serrure (aucun Jet de Sauvegarde, aire d'effet d'un mètre par un mètre, dégâts 5d4 + 20 pv et fractures invalidantes).

La salle contient neuf armoires contenant des cottes de mailles en adamantite, endommagées et inutilisables, qui ont jadis appartenu aux combattants squelettes. Une fois qu'ils sont dans la pièce, s'ils atteignent le point A (la porte vers la tour), un sort de désintégration est lancé sur le personnage qui ouvre la porte (Jet de Sauvegarde contre sort ou être désintégré de façon permanente, aucune résurrection possible). Une détection de la magie fait apparaître une magie de l'école d'altération. Il n'y a aucun piège physique sur la porte, mais la serrure doit être crochétée.

4. Chambre des vampires

En face de la porte d'entrée, sous le sol en pierre, est dissimulée une fosse remplie de longs pieux acérés. Le pavement est une illusion et la fosse est en réalité à ciel ouvert. Toute personne qui se dirige vers la porte sans avoir remarqué le piège tombe à l'intérieur et s'empale sur 3d6+18 pointes causant chacune 2d4 pv de dégâts, sans Jet de Sauvegarde. Une détection de la magie met en évidence la présence d'un sort de l'école d'illu-

sion sur le sol et d'évocation sur la porte elle-même. Ceci est dû à la boule de feu à retardement, incantée sur la porte, qui provoque 6d8+1 pv de dégâts dans un rayon de 6 mètres.



Quand les PJ pénètrent dans la pièce, rien ne se passe sur le moment. La pièce est totalement sombre et la magie empêche la lumière venant de la porte d'éclairer l'intérieur, mais des torches, des lanternes ou d'autres sources de lumières peuvent être utilisées dans la pièce. En entrant dans la salle, les PJ voient les quinze cercueils (point B) mais rien ne se passe tant que personne ne soulève le couvercle de l'un d'entre eux. Dès qu'un PJ ouvre un sarcophage, il aperçoit de la poussière, des débris d'os appartenant à un humain ou un elfe et un pieu en bois planté dans le fond du cercueil. Gwath a maudit les quinze seigneurs vampires et leur progéniture du village de HautePierre (devenu plus tard Pierre sanglante), dans les Collines de la Dague, pour l'avoir laissé tomber. Bien que totalement détruits sous leur forme de vampire, ils continuent d'exister en tant que fantôme et ne trouveront le repos éternel que lorsqu'ils auront été détruits sous cette forme.

Dès que quelqu'un a soulevé le couvercle de l'un des cercueils, les fantômes se réveillent. Ils apparaissent dans la pièce 2d4 + 2 rounds plus tard et entreprennent d'attaquer les PJ, ne leur laissant aucun repos jusqu'à ce qu'ils soient morts ou eux-mêmes détruits. Les fantômes sont liés





à cette pièce et ils ne peuvent en sortir si les PJ s'enfuient. Cependant, n'oubliez pas que si les PJ s'enfuient en courant, ils vont probablement tomber dans la fosse et s'empaler. Un PJ tué par un fantôme est banni dans la salle 3 où il devient un combattant squelette sans lit, ses os reposant sur le sol.

Une fois qu'ils sont dans la pièce, s'ils atteignent le point A (la porte vers la tour), un sort de désintégration est lancé sur le personnage qui ouvre la porte (Jet de Sauvegarde contre sort ou être désintégré de façon permanente, aucune résurrection possible). Une détection de la magie fait apparaître une magie de l'école d'altération. Il n'y a aucun piège physique sur la porte, mais la serrure doit être crochetée. Le point C est une trappe dans le sol menant aux souterrains.

Le puits est un portail vers la bibliothèque. Toute personne qui se mire dans l'eau du puits suffisamment longtemps et avec assez de lumière pour contempler son reflet se retrouvera dans la bibliothèque (salle 6), tenant à la main un livre intitulé *Le puits*

des Nétherisses. Si quelqu'un est déjà dans la bibliothèque en train de tenir ce livre, le portail ne fonctionne pas. Si le livre est ouvert, il retourne sur l'étagère et la personne revient devant le puits de la salle 4.

5. Tour de Gwath

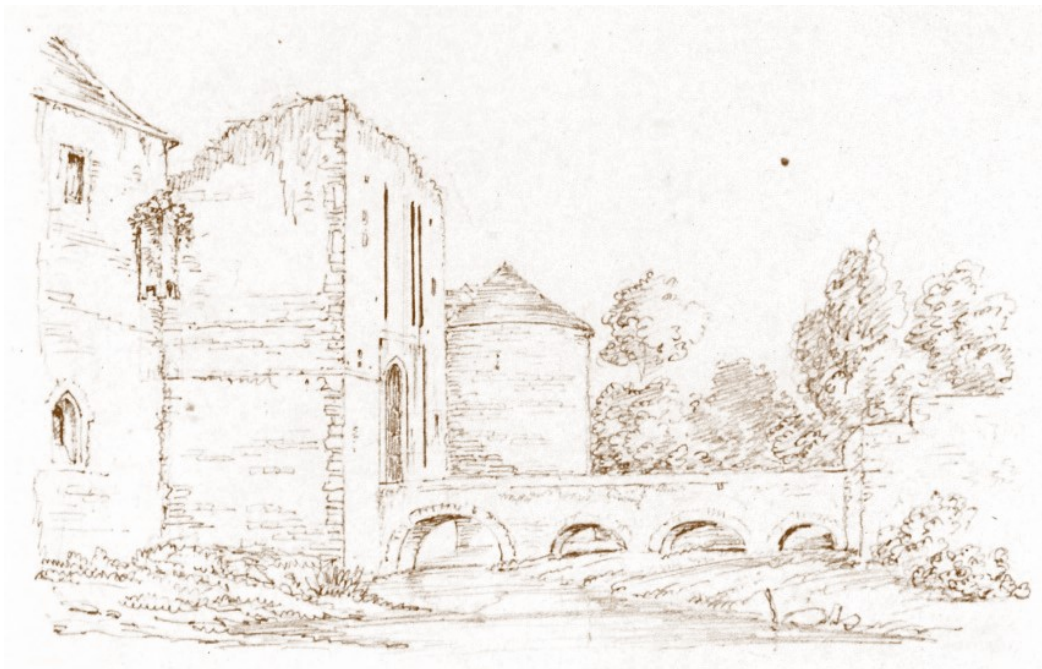
Tous les écrits que peuvent trouver les PJ se désagrègent au toucher, mais ils pourront obtenir toutes les composantes de sort qu'ils recherchent, si tant est que la nature de la composante lui permette de passer 465 ans dans une fiole en verre et toujours être utilisable. Le MD peut aussi glisser des potions magiques dans la tour s'il le souhaite.

Avant de quitter Gwathbourg, Gwath a placé un sort au sommet de la tour, qui n'arrête pas l'air ou la lumière, mais qui empêche l'intrusion d'objets portés par le vent ou de créatures volantes. Par exemple, un PJ volant aurait l'impression de percuter un matelas gonflable s'il s'approche à moins de deux mètres d'une fenêtre de la tour.

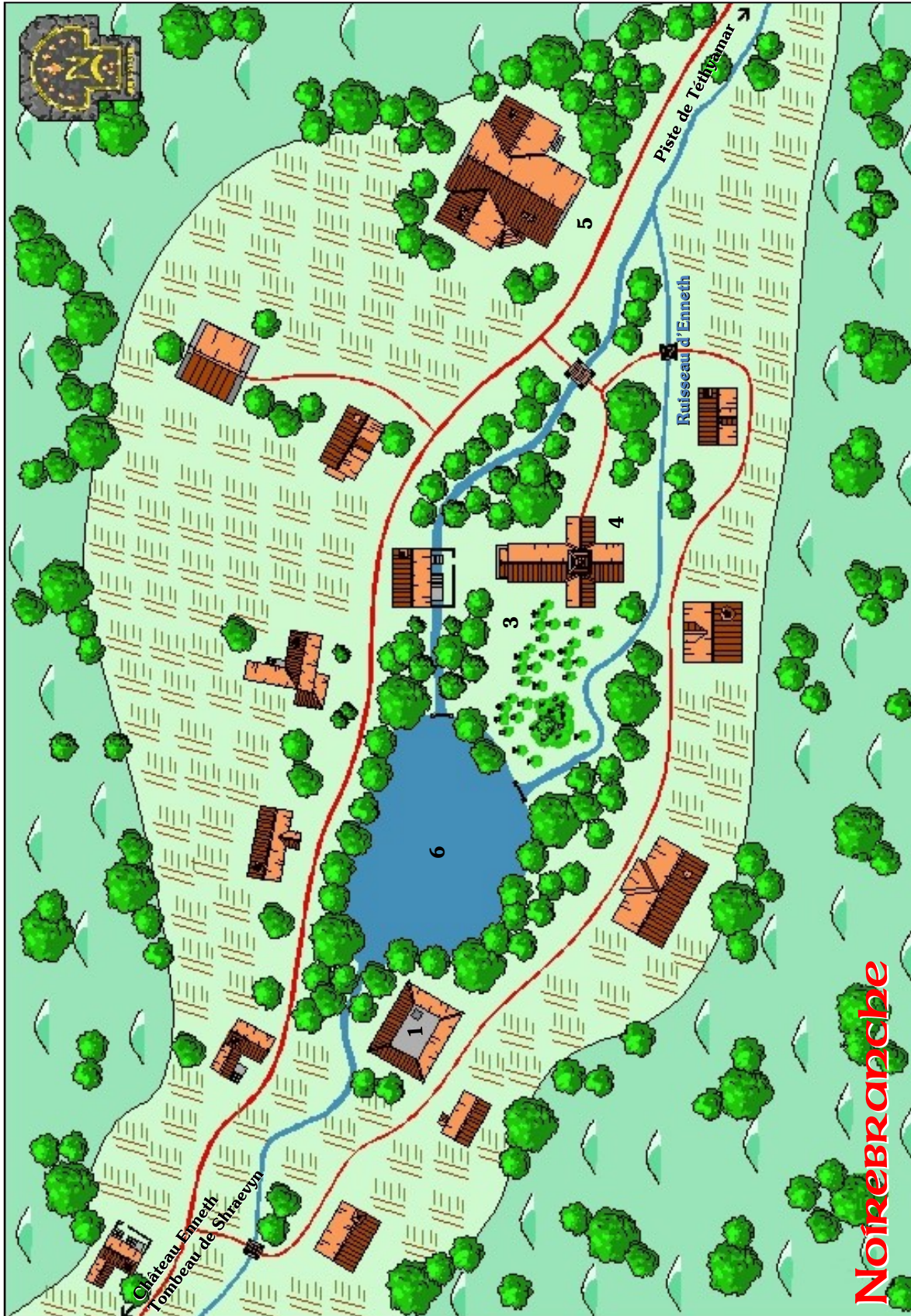
6. Bibliothèque



Dès qu'un PJ s'empare d'un livre, celui-ci tombe immédiatement en poussière. Vers le milieu de la deuxième étagère se trouve un volume intitulé *le Puits des Nétherisses*. Si un PJ prend ce livre et l'ouvre, il est transporté immédiatement devant le puits dans la chambre des vampires (salle 4). Le livre reprend automatiquement sa place sur l'étagère.







Noirebranche

1—Grenier du village, 2—Moulin noir, 3—Cimetière, 4—Maison d'Abondance du Lever du Soleil, 5—Auberge du Mage de la Ruse, 6—Mare de la Ruse



NOIREBRANCHE

Alors que le soir approche, vous parvenez à un autre de ces petits chemins boueux qui croisent la piste de Téthyamar. Celui-ci, cependant, comporte un panneau en bois qui dit : « *Le Mage de la Ruse, 3 km, Bière maison et une bonne nuit de sommeil* ».

Le sentier vous mène jusqu'à une autre vallée idyllique des Vaux, de celles où le lit d'un cours d'eau coulent entre des collines parsemées d'arbres. La plupart des terres occupées par le village sont des parcelles agricoles cultivées, mais il y a une mare au centre du village le long de laquelle sont construites une douzaine de fermes, une petite auberge campagnarde, un temple de faible importance, un moulin et un grenier à céréales. D'après la forme de la cheminée, l'auberge abrite apparemment aussi une brasserie artisanale.

Carte de NOIREBRANCHE

1. Grenier du village

C'est un bâtiment communal comprenant plusieurs rangées de celliers utilisés pour abriter le grain et les provisions de l'ensemble du village.

2. Le moulin noir



Le meunier Kenneth Racek fait tourner ce moulin à eau. Il moud différentes variétés de farine et presse des huiles végétales.

3. Cimetière du village

4. Maison d'Abondance du Lever de Soleil

Ce bâtiment abrite des chapelles dédiées à Lathandre et Chauntéa. Le prêtre est Melfar de Lathandre (niv 2). La chapelle de Chauntéa est entretenue par les fidèles et les druides locaux.

5. Le Mage de la Ruse et la brasserie

Il y a plusieurs centaines d'années, un fermier connu seulement sous le nom de Kimpl, a fait face à une bande de pillards composée d'une vingtaine d'orques. Ils étaient arrivés aux premières lueurs de l'aube et Kimpl ne portait que sa chemise de nuit. Selon la légende locale, cette chemise était vraiment ridicule – le genre de vêtements que seuls les amateurs de magie portent habituellement. On raconte qu'il a surgi de sa ferme en tenant à la main une grande branche fourchue en bois noir, de la taille d'un bâton, l'a agitée vers les orques et s'est prétendu être un mage en visite, originaire d'une contrée lointaine. Il dit aux orques que si on les voyait encore dans le village – qui portait alors le nom de Valétoile – dans les trois minutes, il les ferait valser durant tout le chemin du retour jusqu'à Gruumsh. Apparemment, ils ont dû avoir peur de leur dieu car ils ont filé en vitesse, faisant de Kimpl un héros local et une légende. Kimpl est devenu le mage de la ruse et il a inspiré le nom de l'auberge. Le village a été renommé d'après son bâton. Même la mare du village a tiré son nom de la ruse.

Durant l'année de la Chope de Bière (1370 CV), Delbert Hiel, un milicien en retraite de Valprofond, a acheté l'auberge qui était fermée depuis longtemps et l'a rénovée. Elle a ouvert en Tarsakh de l'année de la Harpe désaccordée (1371 CV).

Hiel appelle sa délicieuse bière blonde la mixture de magie noire. Elle est seulement commercialisée dans son auberge, pour le prix de 4 pouces de cuivre la chope de demi (25 cl). Il n'a aucune intention de la vendre ailleurs. Son auberge sert également de la viande et des produits locaux pour un prix allant de 5 à 8 faucons d'argent ; il a deux chambres simples à 9 faucons d'argent et quatre chambres doubles à 8 faucons d'argent par personne.

La Mare de la Ruse

La mare tire son nom de la ruse de Kimpl. C'est un endroit prisé pour pêcher la truite arc-en-ciel et la perche jaune. Le point d'eau a été endigué par les aïeux de Kenneth Racek pour faire tourner le moulin.



Perche jaune



Truite arc-en-ciel





ORBE VERT

Le nom du village vient du petit dôme en vitrail vert qui surmontait jadis le vieux temple de Chauntéa, juste au nord-est du village, sur le versant des collines. Dans les années 1340 CV, le chef du village était un homme de paille du Zhentarim et il avait peur du prêtre de Baine, Delidus le Maître de l'Effroi, qui, bien que de bas niveau, était ambitieux et avait construit un modeste temple placé sous la protection des troupes zhenantes du village. Delidus ordonna aux Zhen-tilaires de détruire le temple de Chauntéa dans le courant de l'année de la Selle (1345 CV) et, depuis cette époque, il n'y a plus d'orbe vert dans le village.

La décennie que passa Delidus dans le village fut une période de persécution, d'extorsion de fonds et de terreur pour les fermiers du village. Depuis l'année de l'Étoile du Matin, les derniers habitants ont pris la fuite ou sont morts de la main de Delidus ou de ses sbires.

Étrangement, c'était une des rares choses que Delidus aurait pu faire partout ailleurs dans le Valdague et qui coûta ici très cher au Zhentarim sur le plan financier. Orbe vert possède des hectares de vergers à la sortie du village et en s'éloignant vers l'ouest, ainsi qu'une distillerie dans laquelle le jus des fruits est transformé en la meilleure eau-de-vie que l'on puisse trouver à l'ouest des marais impilturiens et dont l'exportation apporte fierté et richesse à la région.

Au cours de l'année de la Bride (1349 CV) le Réseau noir réalisa le prix qu'il avait payé pour les persécutions insensées de Delidus à l'encontre du temple de Chauntéa d'Orbe vert et de ses fidèles. Les fruits pourrissaient dans les vergers et les portes de la distillerie abandonnée étaient battues par les vents. Les importants profits que

l'eau-de-vie d'Orbe vert rapportait aux marchands du Zhentarim n'existaient plus.

Les assassins du Zhentarim s'assurèrent que Delidus paie pour ses actes avant que l'année de l'Étoile du Matin ne soit achevée. Mais sa disparition ne résolut pas le problème créé par l'abandon d'Orbe vert, de ses vergers et de sa distillerie. C'est alors qu'un jeune et ambitieux maître de l'effroi au service de Fzoul Chembryl (qui périt plus tard à la bataille de Valombre durant le Temps des Troubles) trouva une solution pour régler le problème de manière très avantageuse pour le Réseau noir.

Des fermiers de la Mer de Lune, loyaux au Zhentarim, et des personnes d'autres régions, qui avaient servi d'espions et sur le point d'être démasqués, furent conduits à Orbe vert pour relancer l'industrie de l'eau-de-vie.

Par la suite, à l'exception de quelques années maigres à la fin des années 1340 et au début des années 1350 CV, Orbe vert est devenu le village le plus prospère du Valdague, celui que les Libres Cavaliers surveillent de près. Il y a bien vingt-cinq fermes disséminées à travers la campagne environnante, entourées de vergers. Le village possède une forge, une distillerie d'eau-de-vie et une taverne (aucune chambre) appelée la Reine du Schnaps, qui a deux salles de réception séparées, une pour les habitants et une pour les étrangers.

Les gens d'Orbe vert sont suspicieux et renfermés envers les étrangers et les natifs des autres régions des Vaux. Ils savent qu'ils sont perçus par beaucoup comme des traîtres ou des ennemis et ils sont au courant que leurs vies sont en danger depuis que Randal Morn a repris le pouvoir aux Chutes de la Dague.

La plupart de ces gens ont été des adeptes de Baine jusqu'au Temps des Troubles. Dans les années qui ont suivi, ils ont rejeté Cyric. Trois prêtres différents, envoyés à Orbe vert par l'église de Cyric, ont tout simplement disparu et les symboles du défunt Baine ont rapidement remplacé ceux que les responsables des troubles avaient installés dans le temple nouvellement converti à Cyric. Après la destruction de Château-Zhentil, les habitants d'Orbe vert se sont tournés vers le culte d'Iyachtu Xvim.

Un prêtre de bas niveau, le Seigneur des Ruines Radargh de Xvim (LM hm, à présent Prêtre niveau 5) est venu à Orbe vert pendant l'année de la Couronne (1361 CV) et y a restauré le temple de Baine, en le récupérant pour Xvim. Randal Morn et les Libres Cavaliers ont incendié l'intérieur du temple dans l'année du Gantelet (1369 CV). Radargh s'est enfui dans les collines qui surplombent Orbe vert, où il maintient une petite chapelle de fortune pour les villageois qui vénèrent encore Xvim.

Le principal agent zhentilar à Orbe vert est le conseiller municipal Heldarm Dernesh (LM hm Voleur niv 4), qui possède également la taverne. Dernesh et les autres dirigeants du village commencent à croire que le Valdague est perdu pour le Zhentarim. Cependant, ils n'ont pas envie de perdre leurs fermes opulentes et ils essaient de composer avec les changements de leur mode de vie qui sont nécessaires pour leur éviter d'être expulsés du Valdague.

La dirigeante adjointe de Randal Morn, la capitaine Mestin « la Troll » Durmark des Libres Cavaliers, lors de sa dernière visite à Orbe vert pour collecter les taxes, leur a lu un édit du seigneur Morn statuant que les villageois ont peu de temps pour s'intégrer





en tant que loyaux Valiens, ou ils seront renvoyés vers la Mer de Lune.

À présent, Dernesch et les autres ne cherchent plus à provoquer de nouveaux conflits. À la place, beaucoup d'immigrants du village essaient finalement d'apprendre ce que signifie « être de braves gens ». Il n'apparaît pas surprenant que pas mal d'entre eux rencontrent des difficultés dans cette entreprise.

Les PJ ne recevront pas un accueil chaleureux à Orbe vert, mais il ne leur sera fait aucun mal tant qu'ils ne fourrent pas leur nez dans les secrets du village.

Carte d'Orbe vert

1. Cimetière du village



2. Étang du moulin

3. Silo à grains et grange de stockage

Elle fait partie du moulin de Lavedague (voir ci-dessous)

4. Moulin de Lavedague



Les pierres de meunerie broient la farine du blé, du seigle et de l'épeautre, qui sont cultivés dans les champs à l'est du village, et le pilon

produit de la farine d'avoine et de l'huile végétale à partir des graines de tournesol et de chardon. Le meunier, Danus Treagh (NM hm Voleur niv 5) était propriétaire du moulin de Bulborp dans la Vallée du Couchant. Il y était le chef des opérations clandestines du Zhentarim jusqu'à ce que le Réseau noir apprenne qu'un agent des Ménéstrels du Manoir du Crépuscule, à Berdusk, avait reçu la mission de l'éliminer. Le Ménéstrel recherche toujours le meunier que le Réseau noir a envoyé à Orbe vert durant l'année de la Bannière (1368 CV) et qui a pris magiquement une nouvelle apparence.

5. Maison de Heldarm Dernesch, chef du village

6. Taverne de la Reine du Schnaps



C'est la propriété de Heldarm Dernesch. Sur la façade est du bâtiment, Dernesch possède également une petite malterie et une brasserie. Sa bière légère maison, issue de la meilleure fermentation (et qui n'a pas de nom) est vendue seulement dans la taverne. Néanmoins, dans le courant de la soirée, des habitants, autres que ceux assis à l'une des tables, entrent avec une chope en céramique recouverte d'un couvercle en étain, d'une contenance d'un quart de litre, la font remplir par Dernesch et retournent chez eux pour savourer leur digestif.

Les employés de Dernesch vivent dans l'aile est du bâtiment, juste à côté

de la brasserie. Les habitants utilisent l'aile ouest, par laquelle on entre grâce à une porte située à l'arrière du bâtiment. Les autres personnes qui entrent à la Reine du Schnaps s'assoient dans la salle de réception principale, qui est vide le plus souvent. Les habitants d'Orbe vert ne souhaitent pas se mêler aux étrangers, souvent par peur que ces étrangers soient des fantômes surgis de leur passé zhent, venus pour les hanter ou pire encore.

Il n'y a aucune chambre à la Reine du Schnaps où les voyageurs peuvent passer la nuit, ni aucun autre établissement avec des chambres pour les invités. La seule nourriture disponible se compose de fines tranches de jambon dur et fumé disposées sur du pain de seigle foncé et accompagnées de saindoux et de sauce au raifort. Le plat est servi sur une petite planche à pain pour 5 faucons d'argent. La bière de Dernesch coûte 3 pouces de cuivre la chope de demi (25 centilitres) et un verre d'eau-de-vie 3 faucons d'argent pour 10 centilitres.

La serveuse de la Reine du Schnaps, Nella Weibhardt (CM hf Voleuse niv 3), qui vit dans une pièce de l'aile ouest, n'a pas de prix fixe. Elle commence par demander ce qu'elle souhaite et finit d'habitude par se contenter de ce qu'elle peut obtenir. Si quelqu'un souhaite passer la nuit sous un toit à Orbe vert, une négociation avec elle est en général le seul moyen d'y parvenir.

7. Distillerie





Orbe vert

1-Cimetière, 2-Étang du moulin, 3-Silo à grain et grange de stockage, 4-Moulin de Lavedague, 5-Maison de Heldarm Dernesch, 6-Auberge de la Reine du Schnaps, 7-Distillerie d'Orbe vert, 8-Ruine du temple de Xvim, 9-Château d'Orbe vert, 10-Ruines du temple de Chauntéa,



La distillerie est une coopérative possédée par le maître distillateur Hieb Jenton (LM hm niv 0) et les fermiers d'Orbe vert qui sont propriétaires des vergers. Jenton était un homme d'affaires prospère à Melvonte, où il dirigeait la distillerie, jusqu'à ce que sa couverture d'agent principal du Zhentarim soit sur le point d'être découverte et que le Réseau noir l'envoie à Orbe vert dans l'année du Bouclier (1367 CV). Après que les Chutes de la Dague sont tombées sous la coupe de Randal Morn, Jenton en a conclu que les jours du Zhentarim au Valdague étaient révolus et il a accepté une offre d'un agent du Trône de Fer pour laisser traîner ses yeux et ses oreilles pour leur compte.

8. Ruine du temple de Xvim

Les seuls vestiges du temple sont les murs instables et la toiture, qui menacent de s'effondrer sous peu. L'intérieur du temple a été complètement vidé par Randal Morn et ses Libres Cavaliers dans le courant de l'année du Gantelet (1369 CV).

9. Château d'Orbe vert



Les Zhents ont construit ce petit donjon fortifié dans l'année de la Botte (1343 CV), à l'époque où le regretté Delidus était au faite de sa puissance. Il abritait une garnison permanente de dix soldats zhents. Depuis la fin de l'année du Gantelet (1369 CV), il est tombé aux mains des Libres Cavaliers, qui y cantonnent un contingent de huit hommes. Les soirs, on peut trouver certains d'entre eux dans la salle commune de la Reine du Schnaps, en train de boire de la bière locale. Les Libres Cavaliers ne s'assoient pas dans l'aile réservée aux habitants, qui ne se mélangent pas avec eux, même s'ils les traitent avec civilité lorsqu'ils se croisent.

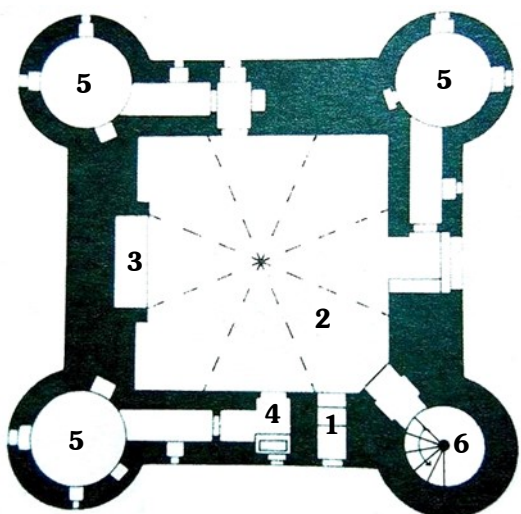
10. Ruines du temple de Chauntéa

Il ne reste que des fondations calcinées et envahies par les mauvaises herbes. Le temple a été détruit par Delidus dans l'année de la Selle (1345 CV).

11. Grotte du Seigneur des Ruines Radargh de Xvim

Après que les Chutes de la Dague sont passées sous le contrôle de Randal Morn et que les troupes zhentes aient fui Orbe vert, Radargh s'est dépêché de quitter le village. Inconnu des Libres Cavaliers, il se terre dans une grotte des collines environnantes, qu'il a également convertie en temple xvimiste de fortune. Les villageois lui apportent de la nourriture et des offrandes mais plus les Zhents restent absents du pouvoir et moins les gens viennent à lui. Ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un n'informe les Libres Cavaliers de ses allées et venues.

Château d'Orbe vert



- 1—Entrée
- 2—Salle des gardes
- 3—Cheminée
- 4—Assommoir
- 5—Tour
- 6—Escalier à vis
- 7—Geôles
- 8—Dortoirs
- 9—Logement

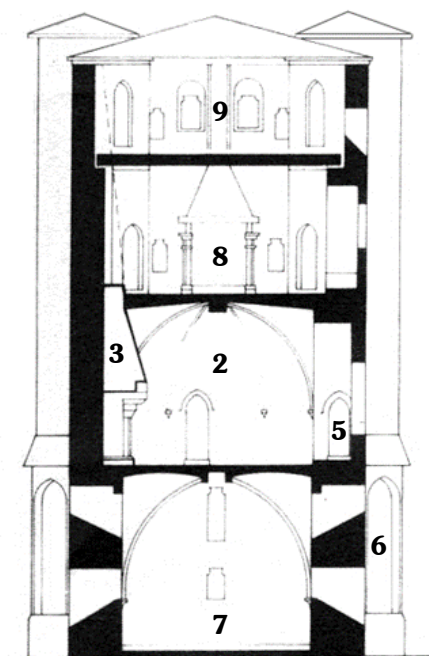


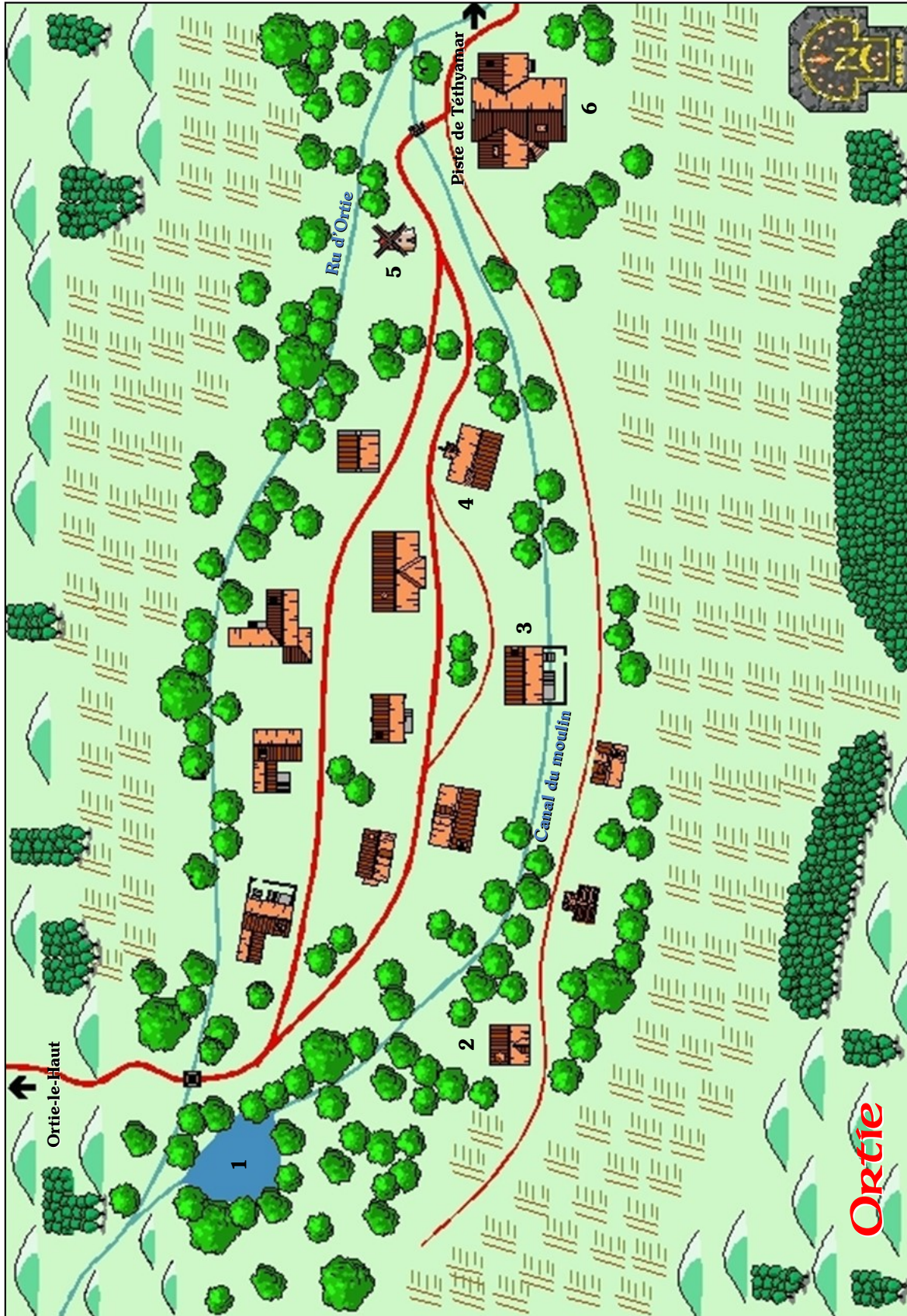
Niv 3

Niv 2

Niv 1

Niv 0





1—Étang du moulin, **2**—Forge de Manfred, **3**—Moulin d'Ortie, **4**—Auberge de l'Ortie d'Argent, **5**—Moulin à vent, **6**—Hangar à céréales et temple de Chauntéa



ORTIE

Depuis le Vallon d'Anathar, la piste descend jusqu'à une magnifique petite vallée agricole, dans laquelle s'écoule le Ru d'Ortie et qui abrite le village d'Ortie. Juste avant le premier pont, vous apercevez à votre gauche une grande bâtisse qui sert à la fois d'entrepôt à céréales et de temple de Chauntéa. Dans le village même, vous repérez un moulin à vent, une petite auberge à la cheminée qui fume et une forge. Il y a aussi dix fermes dans le village, dix autres dans la vallée qui s'étend vers l'ouest (elles n'apparaissent pas sur la carte) et dix de plus dans les collines, le long de la route qui descend vers Ortie-le-Haut, le village suivant en direction du nord (elles ne sont pas non plus sur la carte).

Carte d'Ortie

1. Étang du moulin



2. Forge de Manfred

Manfred Ronning (hm niv 0) gère l'échoppe et la forge du village.

3. Moulin d'Ortie



Un meunier demi-elfe, du nom de Darius Feuillouge, fait tourner le moulin qui moult différentes farines et presse de l'huile végétale.

4. L'Ortie d'Argent

L'auberge récemment reconstruite et la brasserie sont dirigées par une humaine dénommée Rassa. La maison est petite, elle n'a que six lits à proposer pour 7 faucons d'argent la nuit. Rassa cuisine des produits locaux, dont du bœuf d'Ortie-le-Haut à des prix qui vont de 5 à 8 faucons d'argent. Elle brasse sa propre bière d'Ortie, vendue à 3 pouces de cuivre la chope de demi.

5. Moulin à vent



C'est un bâtiment expérimental construit par les nains du Clan Vive-lame, du Vallon d'Anathar. Bien que l'eau du Ru d'Ortie soit relativement propre, les gisements de minéraux, situés en amont entre le village et le Vallon d'Anathar, lui donnent un arrière-goût. Un vent régulier souffle à une vitesse qui varie entre 15 et 30 km/h dans la vallée depuis l'est en direction des montagnes. Les Vive-lame ont construit le moulin pour pomper de l'eau potable pour le village.

6. Grenier à céréales et temple de Chauntéa





ORTIE-LE-HAUT

Ortie-le-Haut est à 8 km en aval d'Ortie, mais ce n'est pas un village en tant que tel. Le ruisseau a creusé une gorge dans le paysage et Ortie-le-Haut consiste en six fermes d'élevage essayées à l'aplomb de cette gorge. En partant d'Ortie, on arrive à un point où le chemin se divise et monte en lacets de chaque côté pour franchir les crêtes et accéder aux fermes. Cet endroit marque la fin du sentier. Au-delà, il y a juste le Ru d'Ortie, des marais et des sables mouvants des deux côtés.

Cependant, il y a bien plus que ce que l'œil peut voir. Peu de temps après le Temps des Troubles, l'archimage Rhauntides de Hautelune a envoyé en mission deux étudiants depuis Valprofond pour éprouver la magie qu'il leur avait enseignée, avec la consigne d'aider les Libres Cavaliers du Valdague. Ils ont utilisé les parchemins que leur avait remis Rhauntides pour créer le marais et les sables mouvants, qui ne sont rien de plus que de puissantes illusions.

Avant que Randal Morn n'ait reconquis les Chutes de la Dague, à l'époque où le Zhentarim était plus puissant au Valdague, les chemins de traverse étaient souvent la seule chose qui séparait le cou des hommes de Randal d'un nœud coulant zhent. L'un de ces chemins est une piste bien entretenue à travers un marais et des sables mouvants illusoire.

Au lieu d'un marais, le vrai paysage s'avère être un magnifique lit rocaillieux dans lequel le Ru d'Ortie s'écoule rapidement en direction de la vallée de la Dague. Après avoir traversé l'illusion sur 45 m, celle-ci disparaît tout simplement et il devient alors aisé de suivre le Ru d'Ortie jusqu'à son confluent avec la Dague, à environ 1,5 km à l'ouest de Pont-du-Serpent.

L'illusion, néanmoins, est à la fois délicate et dangereuse. Si un groupe suit la piste cachée à travers l'illusion, le deuxième groupe qui le poursuit croit le voir s'enfoncer dans les sables mouvants et est persuadé de l'entendre appeler désespérément au secours. Personne ne peut pénétrer dans l'illusion en toute sécurité sans avoir au préalable nié l'illusion avec succès.

Ne pas croire à l'illusion n'est pas un problème si un groupe a été informé à l'avance que le terrain est illusoire. Quelqu'un qui entre dans le marais, en croyant qu'il est réel, a une chance égale à son niveau d'expérience en pourcentage de le traverser. Les personnages multi-classés ou à classes jumelées ont une chance en pourcentage égale à leur niveau le plus élevé plus un. Ceux qui échouent sont convaincus qu'ils s'enfoncent dans les sables mouvants et finissent par mourir.

Ceux qui pénètrent dans les 45 premiers mètres voient 1d4+4 cadavres qui pourrissent et les squelettes des soldats zhents qui ont échoué en pénétrant dans l'illusion. Vision véritable et les sorts similaires qui infirment les illusions sont efficaces contre l'illusion du marais, mais ceux avec des durées permanentes, comme Dissipation d'une illusion, la désactive seulement pour 1d10+10 tours. À ce jour, le Zhentarim ne s'est jamais douté que le terrain est illusoire et n'a fait aucune tentative pour nier l'illusion ou la désactiver.

Carte d'Ortie-le-Haut

1. Haras de Dabbert Harny

Éleveur de chevaux de traits, d'ânes et de mules, Harny (NB hm niv 0) a hérité la ferme de son père et l'a exploitée depuis ce temps. Il peut se rappeler de l'époque avant que le Ru d'Ortie ne commence à reculer, créant le marais dans la gorge en dessous.

2. Haras de Rulth Tardell

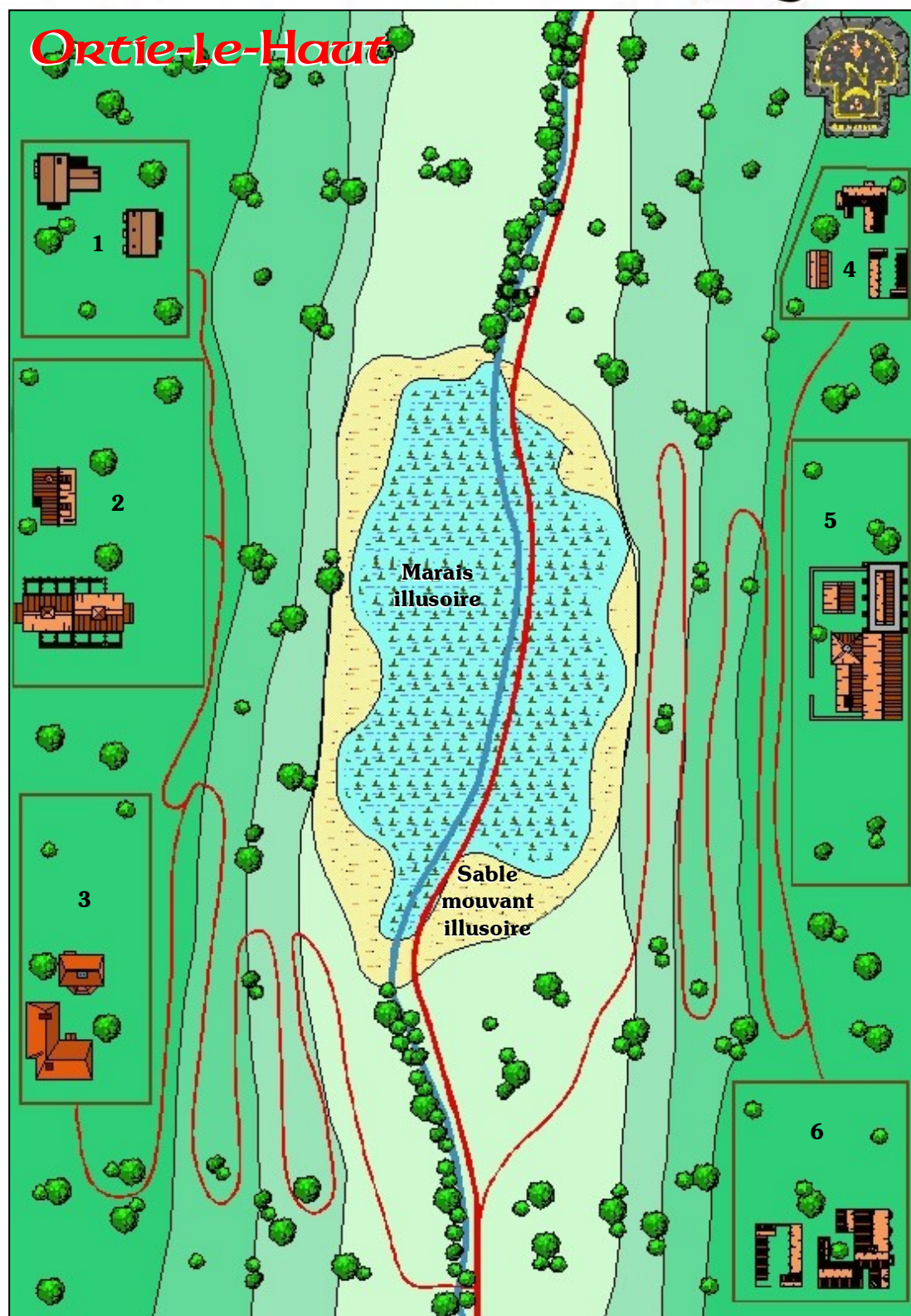
Éleveur de chevaux de race destinés à la monte ou à la guerre, Tardell (NB hm niv 0) est un ami de Randal Morn et a été un important pourvoyeur de chevaux pour les Libres Cavaliers durant l'occupation zhente. Quand les troupes du Zhentarim venaient à Ortie-le-Haut, ils avaient l'habitude de réquisitionner les meilleurs chevaux de Tardell et les payer bien en deçà de leur valeur réelle, jusqu'à ce que Morn vienne lui rendre visite avec un mage qui a créé un portail de téléportation à double sens vers le marais illusoire ; Tardell a pu ainsi y cacher ses meilleurs étalons jusqu'à ce que les Zhents aient quitté le village. Tardell est l'un des deux fermiers d'Ortie-le-Haut qui savent que le marais est une illusion.

3. Haras de Kevett Tuhm

Éleveur de chevaux de trait et de monte, Tuhm (LB hm Guerrier niv 2), âgé de 60 ans, est un ancien Libre Cavalier en retraite, qui a reçu la ferme abandonnée en récompense de Randal Morn dans l'année du Gantelet (1369 CV). De l'époque où il était Libre Cavalier, il sait que le marais dans la gorge est une illusion car il l'a personnellement utilisé comme moyen pour s'échapper.

4. Haras de Tarath Dulwin

Éleveur de chevaux de trait et de monte de qualité, Dulwin (NM hm niv 0) a toujours fait en sorte de gagner le plus d'argent possible et, pendant la période de l'occupation, il a ainsi vendu des chevaux à la fois aux acheteurs zhents et aux Libres Cavaliers. Il considérait les Zhents comme des voleurs de chevaux qui paient les chevaux en dessous de leur valeur et les Libres Cavaliers comme d'incorrigibles romantiques qui ne peuvent pas se permettre de payer plus cher que le prix



1—Haras de Dabbert Harny,
2—Haras de Rulth Tardell,
3—Haras de Kevett Tuhm,

4—Haras de Tarath Dulwin,
5—Haras de Dulb Winton,
6—Ferme d'élevage de Kilby Werret





auquel ils ont acheté. Il se voit comme un pauvre éleveur qui n'a jamais pu obtenir un prix équitable, mais qui était contraint de vendre ses chevaux pour le prix qu'on lui en donnait, faute d'autres clients.

Même si les autres éleveurs ne sont pas inamicaux envers Dulwin, ils ne l'apprécient pas particulièrement ; ils font des efforts à son encontre simplement parce qu'il a l'air de vouloir rester. Dulwin a remarqué avec beaucoup d'intérêt et de scepticisme la rapidité avec laquelle le marais s'est développé dans la gorge en dessous et sa théorie a toujours été que c'est le fruit de la magie du Zhentarim pour attraper les Libres Cavaliers en fuite. Il a également noté que les acheteurs zhents sont toujours repartis de chez Tardell avec ses chevaux les plus misérables et que les Libres Cavaliers ont eu droit aux meilleures montures. Il ne sait pas comment Tardell s'y est pris, mais il se console en se disant qu'il n'a pas gagné plus que lui, quel que soit, en définitive, celui qui a eu les chevaux. Dulwin a aussi d'autres théories

conspirationnistes qu'il sera ravi de révéler à quiconque lui prêterait une oreille attentive.

5. Haras de Dulb Winton

Ce haras, a été abandonné pendant des années. Winton (LM hm niv 0), un immigrant du Gué d'Ashaba à Valbrume, l'a obtenu en récompense de Randal Morn, durant l'année du Gantelet (1369 CV). Morn souhaitait vraiment que Winton s'installe au Valdague, car c'est un éleveur patenté des nouveaux chevaux sembiens, les fameux Stoalzaner, une race très prisée des aventuriers et des cavaliers en patrouille. Le Stoalzaner est un croisement de races de chevaux de selle de de chevaux de guerre, qui a pris les meilleures qualités de chacune. À l'heure actuelle, Winton détient un contrat d'exclusivité avec Randal Morn pour vendre tous ses Stoalzaner aux Libres Cavaliers. Les Stoalzaner sont plus rapides que des chevaux de guerre et plus robustes que des chevaux de selle, avec un remarquable niveau d'endurance. Ils peuvent chevaucher de façon plus intense et pen-

dant plus longtemps sans se reposer. Le Stoalzaner, comme les mules, sont stériles. Seule la Société d'Ordulin des Éleveurs de Races Équines du Valune sait comment sélectionner cette race. Ce que Randal Morn ignore, c'est que l'Équine du Valune est une succursale détenue intégralement par le Trône de Fer et que Winton est un de ses précieux agents ; sa tâche principale est d'utiliser sa bonne relation avec le seigneur Morn pour glaner toute information utile dans l'avenir à son organisation. Le moment venu, le Trône pourrait utiliser Winton pour faire germer certaines idées dans l'esprit du souverain.

6. Ferme d'élevage de Kilby Werret

Éleveur de bovins et de chevaux de trait, Werret (N hm niv 0) a vécu toute sa vie à Ortie-le-Haut. Il pourrait bien avoir quelques idées sur la façon dont les eaux du Ru d'Ortie ont été retenues pour former un marais mais, si c'est le cas, il gardera son avis sur le sujet pour lui, comme toutes ses autres opinions.





PIERRESOLEIL

Pierresoleil était un hameau traversé par le Ruisseau de Pierre, qui serpente vers le nord-est du village fantôme et se jette dans le Tesh. Le long du ruisseau, il y avait cinq fermes et au sud-est, au sommet d'une colline boisée, quatre maisons de campagne, appartenant à des marchands fortunés des Chutes de la Dague, se dressaient à l'aplomb du cours d'eau. Pierresoleil a été abandonné au plus tard lors de l'année du Dragon (1352 CV).

Dans l'année des Ombres (1358 CV), quand les avatars vinrent sur Féerûne, une bande de Malaugryms ouvrit un puissant portail dans les ruines de Pierresoleil. Ils étaient terrés dans un des cinq corps de ferme abandonnés mais ils furent traqués par Elminster de Valombre et trois Ménestrels qui devinrent connus plus tard comme les Trois Rôdeurs : Shrantyr, alors membre des Chevaliers de Myth Drannor, et deux disciples d'Oragie Maindargent, Belkram et Ithar.

Une bataille s'en suivit au cours de laquelle Elminster et les Malaugryms

eurent recours à de puissants sortilèges. Les créatures furent détruites avant d'avoir pu regagner le Château des Ombres sur le plan des ombres. Si quelqu'un s'aventure aujourd'hui parmi les bâtiments en ruine et les décombres de Pierresoleil, il retrouvera encore les vestiges de la ferme et la grande étendue de terrain calciné où s'est déroulée la bataille, même si le sol redevient lentement fertile et que l'herbe et le chiendent recommencent à germer à travers la croûte noircie par les feux magiques.

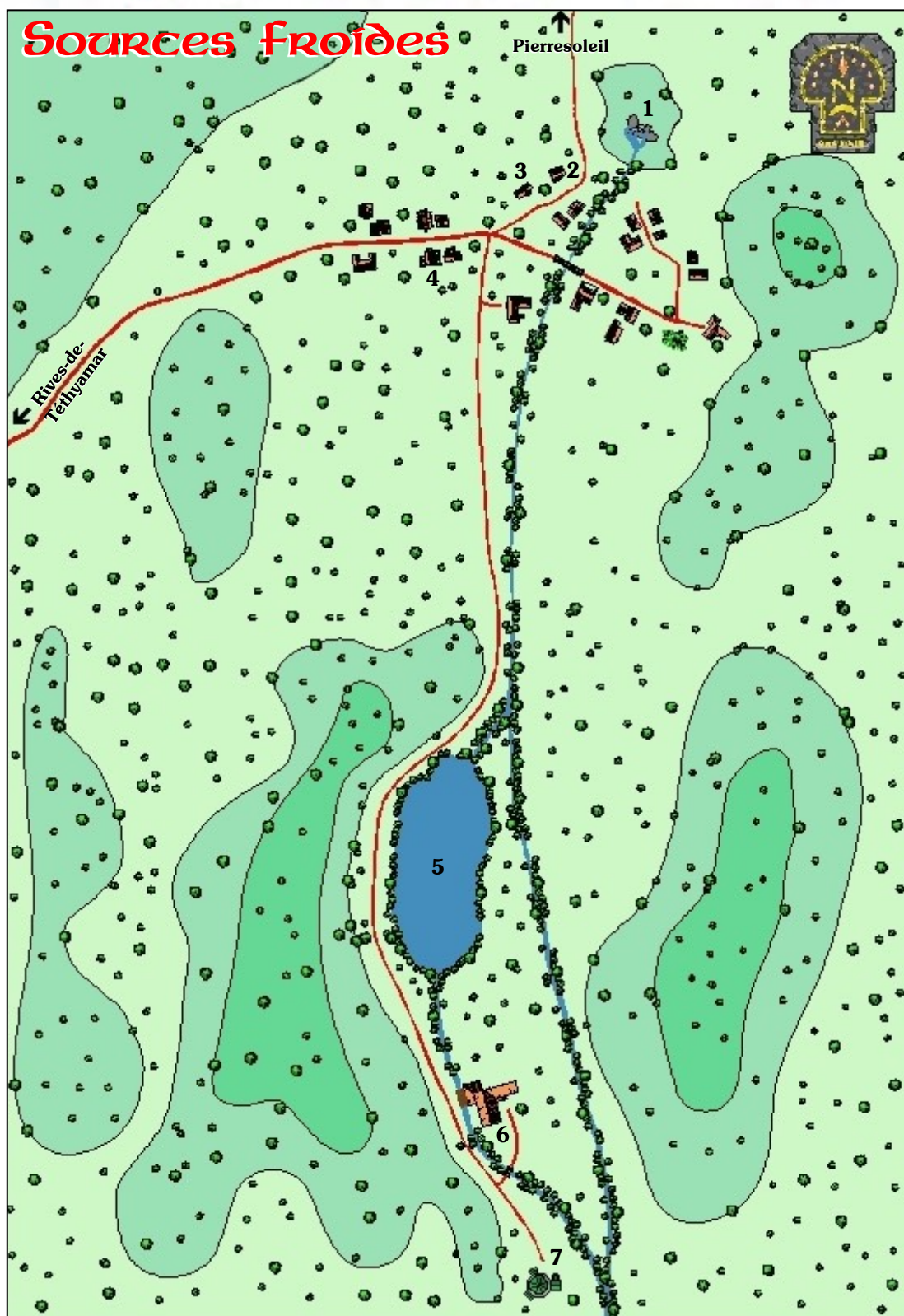
Que pourrait-on trouver d'autre aujourd'hui à Pierresoleil, à part effectivement quelque chose d'inconnu ?

Carte de Pierresoleil

On peut encore voir les signes de la grande bataille magique sur la rive nord du Ruisseau de Pierre. Les quatre fermes restantes, abritées du vent du fait de leur emplacement, sont toujours en partie intactes et pourraient probablement être restaurées avec des moyens financiers et des travaux. Certains éléments de construction peuvent cependant s'avérer dangereux dans leur état actuel ; la mousse commence à s'accumuler sur les toits, et les vignes sauvages s'insinuent dans les structures.

Les chalets situés sur le flanc de colline, balayés par le vent et abandonnés par leurs propriétaires, sont en bien moins bon état. Tous se sont déjà plus ou moins effondrés et ils se dégradent rapidement. Il serait plus facile de démolir ces ruines et reconstruire de nouveaux bâtiments plutôt qu'essayer de restaurer ce qu'il en reste.





1-Sources de la Ruée froide, 2-Forge, 3-Taverne des Eaux des Vaux, 4-Ferme de Tomm Darty, 5-Étang de la mare, 6-Moulin de la Pierre froide, 7-Autel de Chauntéa





SOURCES FROIDES

Les Sources froides se trouvent juste en dessous de la colline où la Ruée froide prend sa source. Le village est situé au fond d'une cuvette peu profonde entourée d'arbres espacés dans un paysage de basses collines. La route qui provient de la piste de Téthyamar se termine en cul de sac ; pourtant, en direction du nord, une vieille route envahie par la végétation se transforme bientôt en un sentier peu utilisé, mais encore visible, qui mène aux ruines du village de Pierre-soleil, à quelques kilomètres de là.

Le village n'est pas protégé et rencontre des problèmes occasionnels avec des orques nomades, des brigands ou des traîneurs zheints ; heureusement, les Libres Cavaliers viennent assez régulièrement pour chasser ces visiteurs indésirables. La petite communauté agricole survit aujourd'hui, comme à l'époque zhente, grâce au marché de Rives-de-Téthyamar et, plus au nord, des Chutes de la Dague.

La capitale n'a pas de moulin. Ses seules sources d'approvisionnement en farine sont le moulin de Sidwell, à Rives-de-Téthyamar et le Moulin de la Pierre froide au sud des Sources froides. Les Sources froides sont aussi l'un des principaux fournisseurs de chevaux pour Chutes de la Dague.

Carte des Sources froides

1. Les sources de la Ruée froide



Les sources de la Ruée froide bouillonnent depuis une formation rocheuse à flanc de colline. Le ruisseau s'écoule vers le sud en parallèle de la piste de Téthyamar jusqu'au promontoire des ruines de Château Valdague. Là, le cours d'eau oblique vers l'est et se jette dans l'Ashaba, dans une gorge située au sud des Collines de la Dague (voir les cartes du Valdague, page 3 et page 137)

2. Forge



Harmon Dindel, le forgeron (NB hm niv 0) est un homme expérimenté mais ses capacités se limitent aux outils fermiers et autres objets similaires. Il n'y connaît rien à la fabrication ou à la réparation des armes ou des armures.

3. Taverne des Eaux des Vaux

Smith Tyler (N hm niv 0) tire la majeure partie de ses revenus de son activité de fermier. Il dirige les Eaux des Vaux, qui n'est rien de plus qu'un lieu de rencontre pour les hommes du village. Il ouvre tous les jours en fin d'après-midi. La taverne est trop petite pour posséder sa propre brasserie ou sa malterie. Tyler prend simplement son chariot tous les cinq jours et descend à Rives-de-Téthyamar pour y acheter un baril de bière maison à l'auberge de l'Hermine. Les voyageurs qui viennent aux Sources froides trouveront la bière de l'Hermine à 4 pouces de cuivre la chope de demi et

du jambon fumé sur des tranches de pain de seigle, assaisonné de raifort et de cornichon mariné à l'aneth, pour 5 faucons d'argent par portion.

4. Ferme de Tomm Darty

Darty (N hm niv 0) dirige un modeste élevage de chevaux. L'exploitation familiale d'Asquith et l'Échange Équin à Rives-de-Téthyamar sont les seules sources d'approvisionnement en chevaux pour les Chutes de la Dague. La ferme de Darty est l'un des principaux fournisseurs de l'Échange Équin.

5. Étang de la mare

6. Moulin de la Pierre froide.

Le meunier Jan Hrethian (LN hm niv 0) moule la farine de blé, de seigle et d'épeautre et son pilon produit de l'huile de chardon et de tournesol. Son principal client est Wendell Dunn (N hm niv 0) un marchand situé sur la place du marché, aux Chutes de la Dague, qui vient s'approvisionner aux Sources froides tous les trois jours avec son chariot.

7. Autel de Chauntéa





TACHEPP

On peut trouver le campement de Tachepp à la lisière méridionale de la Forêt de l'Orée. À environ 25 km au nord-ouest des Chutes de la Dague, Tachepp est le cœur de la résistance elfe contre les orques de la Pierre brisée et le Zhentarim de Mantelneige.

Taille de la communauté : village

Type de pouvoir : conventionnel

Alignement : CN

Limite financière : 200 po

Richesse de la communauté :
8 460 po

Population : 743

Type de population : isolé (elfes 98 % [elfes sauvages 54 %, elfes dorés 23 %, elfes de la lune 22 %, autres elfes 1 %], fées 1 %, autres 1 %)

Bref historique

Les flammes se frayèrent rapidement un chemin à travers le sud du bois de Rystall, attisées par les mages elfes noirs qui avaient conjuré des araignées de feu afin de répandre la destruction brûlante sur leurs parents abhorrés de la surface. Certains elfes, assez chanceux pour échapper à l'enfer des flammes, s'étaient enfuis vers le nord, au fin fond du bois de Rystall. Le feu les avait poursuivis, avalant ceux qui trébuchaient ou s'effondraient d'épuisement. Les elfes se retrouvèrent à peine plus d'une centaine, debout sur un grand rocher nu de solide granite. L'incendie entoura lentement le sommet rocheux ; la fumée leur brûlait les yeux et les poumons. Sortant lentement des flammes, des nuées d'arachnides rampaient, leur petit corps enflammé par une chaleur abyssale. Par-delà les gémissements et les cris de peur, la voix d'un sorcier elfe cria d'antiques paroles à travers la fumée noire et commanda à la pierre même de soulever ses frères elfes loin au-dessus des flammes. Les clercs et les druides invoquèrent l'aide des Seldars avec le peu de force qu'il

leur restait. Pendant la nuit, une pluie invoquée tomba, de la glace magique déchiqueta, et de l'acier elfique trancha à travers les araignées de feu. Alors que le soleil du matin commençait à se lever au-dessus de la Mer de Lune et que le dernier feu s'éteignait, une douce brise survint, emporta les cendres et dissipa la fumée.

Des larmes coulèrent des yeux piquants des survivants lorsqu'ils découvrirent qu'il y avait eu plus de vies perdues que sauvées sur ce tertre.



Plus tard ce matin-là, au cours d'une cérémonie solennelle, un clerc de Sehanine Archelune mit le feu au corps des défunts. Cela attrista de nombreux elfes de marquer ainsi leur passage, après tout ce qu'ils avaient fait pour échapper aux flammes. Le clerc bénit la colline et l'appela Tachepp, en hommage à un nouveau-né qui avait failli être sauvé. Les elfes rassemblèrent de la nourriture et de l'eau et partirent pour des terres plus au nord, loin de la cicatrice calcinée qui séparait maintenant le bois de Rystall du reste du Cormanthyr.

Au cours du neuvième rysar du bois de Rystall, peu de temps après les araignées de feu (-2 439 CV), Tachepp fut organisé comme un avant-poste militaire pour protéger la frontière sud du bois de Rystall des déprédations ultérieures de la part des drows de la Tour biscornue et pour maintenir une aide militaire aux elfes qui étaient restés dans la forêt de la Réverie sous les Étoiles. Des elfes vinrent de tout le bois de Rystall pour

s'entraîner avec les guerriers et les sorciers elfes les plus respectés du pays. Les forces rystalliennes étaient écartelées entre la guerre qui sévissait dans les environs des ruines d'Uvaeren et les batailles à mener contre les drows dans la forêt de la Réverie sous les Étoiles. L'armée de Rystall subit de lourdes pertes en défendant le temple de la ville de Tallnost. Non seulement elle perdit près de la moitié de ses guerriers, mais le coronal Te'lpellar'yll fut tué au cours de la bataille des Étoiles déchues (-2 200 CV). Les troupes elfes se retirèrent de la forêt de la Réverie sous les Étoiles (connue depuis sous le nom de forêt des Araignées) qui fut annexée par les drows.

Au cours des milliers années qui suivirent, les elfes de Tachepp furent en première ligne des hostilités contre les drows qui vivaient sous la forêt et les terres autour de la Tour biscornue. Il fallut attendre le onzième rysar du bois de Rystall (-1 400 CV), quand le coronal Faahresc commença à recueillir des soutiens pour contrer la multiplication des attaques de la part des drows, pour que les forces du bois de Rystall et celles de Cormanthyr s'associent dans leur lutte. Les armées des elfes noirs furent mises en déroute, en dessous et autour du bois de Rystall et les guerriers elfes de Tachepp commencèrent à préparer l'élimination des drows qui demeuraient invaincus aux environs de la Tour biscornue. Pendant le douzième rysar, en l'année de la Flamme en Perdition (-470 CV), les elfes du bois de Rystall et ceux de Cormanthyr déclenchèrent les Guerres de l'Ombre. La Tour biscornue tomba au cours de l'année des Ombres fugaces (-331 CV) et, pour une courte période, les guerriers de Tachepp connurent la paix.

À peine un siècle après la défaite des elfes noirs, les elfes de Tachepp





eurent une nouvelle guerre à mener. Au cours de l'année de la Bonne Chasse (-205 CV), une horde d'orques, sous le commandement de Gurvoth, descendit des Pics blancs et infesta le bois de Rystall de sa puanteur. Quand la nouvelle parvint à Tachepp, les guerriers elfes se mirent en route pour arrêter la horde. Alors qu'ils voyageaient vers le nord, ils rencontrèrent une bande d'orques qui s'était trop éloignée du reste de la horde. Les elfes acculèrent les orques dans une zone accidentée de la forêt, qui trouvèrent refuge dans une grotte et s'enfuirent profondément sous terre. Avant que les elfes n'aient pu attaquer, les orques avaient effondré l'entrée de la grotte derrière eux. Les laissant mourir de faim sous la surface, les elfes reprirent leur route vers le nord, mais les fées firent tout pour ralentir leur marche à travers une forêt ensevelie sous la neige. Les guerriers de Tachepp n'arrivèrent qu'après que les elfes d'Yrlaancel ont brisé le siège, alors qu'ils étaient aux prises avec les restes de la horde de Gurvoth. Les habitants d'Yrlaancel accusèrent Tachepp d'avoir fait preuve d'inaction, ce qui avait coûté la vie à de nombreux elfes du bois de Rystall.

Les elfes de Tachepp passèrent le siècle et demi suivant dans des escarmouches contre les orques, les fées et d'autres habitants du bois de Rystall, au sein d'une nation qui s'avérait être sur le déclin. Enfin, dans l'année de la Gelée luisante (-64 CV), des géants et des orques, dirigés par le seigneur démon Belpharasst, balayèrent tout sur leur passage depuis les Pics blancs et les montagnes de l'Orée du Désert. Le bois de Rystall tomba dans son douzième rysar, lors de ce qui est resté connu sous le nom de la Horde à la Marque, en référence au mystérieux Roi à la Marque que servait Belparasst. Après que les orques de la Pierre brisée ont détruit Areal Gisir, Tachepp demeurerait la seule implantation elfique

dans la partie méridionale de la forêt. Yrlaancel tenait encore dans le nord et Faeranhholme restait cachée à ceux qui n'avaient pas de sang d'elfe sauvage dans les veines. Mais les dangers de la forêt et la distance entre les colonies elfiques étaient trop importants pour que Tachepp tombe sous les ordres du Conseil d'Yrlaancel après la mort du coronal Connak. C'est à cette époque que les elfes les plus influents de Tachepp créèrent l'Aer Ascalltia, pour guider Tachepp au cas où on ne pourrait plus compter sur l'autorité d'Yrlaancel.

Les relations entre Tachepp et Yrlaancel se détériorèrent encore au cours de l'année du Cerf qui danse (351 CV) lorsqu'Yrlaancel se rebaptisa Ondathel, la ville de la paix d'Eldath, à la suite d'un afflux de réfugiés. À cette époque, la maison Hyshaanth était devenue très influente à Tachepp ; elle avait réussi à convaincre la plupart des chefs militaires qu'Ondathel n'était plus apte à les gouverner et que les dirigeants de Tachepp devraient proclamer leur indépendance au lieu de gaspiller du sang elfique pour les races inférieures venues habiter leur ancienne capitale. Plus tard, les elfes de Tachepp furent convaincus du contrôle que les races inférieures exerçaient sur les dirigeants elfes de la ville, quand la ville sacrifia de puissants mages elfes pour créer un mythal sur la ville et permit à des vermines orques d'habiter dans ses murs.



Avec la recrudescence des attaques drows contre Tachepp, au début de l'année des Forêts gelées (479 CV), l'Aer Ascalltia saisit l'opportunité de

frapper deux ennemis du même coup. Le royaume humain de Teshar occupait la vallée entre la Tour biscornue et la lisière sud de la Forêt de l'Orée (tel que les hommes de Teshar commençaient à appeler le bois de Rystall). L'Aer Ascalltia envoya des soldats dans la vallée pour harceler les drows et circonscrire les escarmouches aux champs et aux maisons des humains. Les hommes de Teshar furent convaincus que les drows cherchaient à conduire leur royaume à la ruine, réduisant leurs femmes et leurs enfants en esclavage, et apprécièrent grandement l'aide de leurs alliés elfes. Durant l'été, les drows poussèrent vers le nord en direction de leur véritable objectif et acculèrent les soldats de Teshar et de Tachepp devant le Tesh. Pendant une décennie, les humains et les elfes combattirent côte à côte le long de la rive sud du Tesh. Enfin, croyant avoir l'avantage, les elfes noirs jetèrent toutes leurs forces contre des alliés épuisés et en infériorité numérique. Les guerriers de Tachepp battirent en retraite en traversant le Tesh et rejoignirent les renforts, laissant les soldats de Teshar se faire massacrer. L'armée de Tachepp revint ensuite avec la totalité de ses troupes et lança une contre-attaque. Ils marchèrent vers le sud et attaquèrent les troupes drows, qui s'enfuirent jusqu'à la Tour biscornue, sans se soucier de la destruction qu'ils avaient causée aux décombres du royaume humain de Teshar. Alors que beaucoup d'elfes voyaient cette trahison comme un épisode malheureux de cette guerre, nécessaire pour protéger leur patrie d'une menace maléfique, d'autres se rendirent compte que leurs dirigeants avaient fait un pas irrémédiable vers les ténèbres. Six maisons elfiques abandonnèrent Tachepp cette année-là. Deux maisons, les Neigedorée et les Boisdhiver, s'installèrent au nord de la forêt des Araignées où ils cherchèrent à racheter la trahison de leur race vis-à-vis du royaume de Teshar et à chasser les drows de cette forêt.





Dans l'année des Abîmes (633 CV), quand l'armée de la Reine des Glaces fondit sur Myth Ondath, jadis un des plus grands protecteurs des Royaumes, l'armée de Tachepp ne répondit pas à leur appel à l'aide. Certaines maisons envoyèrent leurs propres membres au secours de Myth Ondath mais, dans l'ensemble, il manquait un chef pour former un front efficace face aux ogres et aux orques qui composaient l'armée ennemie.

Des siècles se sont écoulés depuis la chute de Teshar et plus personne ne se souvient de la trahison des elfes de Tachepp. Un érudit aurait du mal à trouver un écrit hormis dans les archives découvertes à CaelathShevarash. Les familles demi-elfes du Vallon d'Anathar s'en rappellent certainement, mais elles n'en parlent pas pour aider à enfouir un épisode sombre de l'histoire de leur race.

Sites importants

1. Donjon de Sahandrian



Cette imposante bâtisse fut la dernière des trois fortifications à être magiquement façonnée à partir de la pierre de Tachepp. Elle fut commandée par l'Aer Ascaltia en réponse à l'attaque de Myth Ondath par l'armée de la Reine des Glaces. Brisant la tradition, le Donjon de Sahandrian a été dédié à Corellon Larethian au lieu de Shevarash comme l'avaient été

CaelathShevarash et le Temple de la Vengeance incessante. Pour souligner davantage combien les elfes de Tachepp en sont venus à considérer la Forêt de l'Orée comme un environnement hostile, le donjon fait face au nord, en direction des profondeurs du bois et d'Yrlaancel, leur ancienne capitale.

2. Tour du Vent silencieux



Cette tour bleu ciel, haute de huit étages, s'élève sur le deuxième point le plus élevé du rocher de Tachepp. Même cette demeure de magiciens et de chantelameurs ressemble davantage à une forteresse qu'à une tour destinée à l'apprentissage des arcanes.

3. CaelathShevarash

Enragé par la mort des milliers d'elfes tués par les araignées de feu (-2439 CV) et se rendant compte que le bois de Rystall tout entier était sans défense contre une attaque en provenance du sud, le Dhaerowathil Raeruath Firthothallis conduisit sa modeste suite à la cour du coronal Te'lpellary'yll pour demander au seigneur elfique de lever les fonds nécessaires à la construction d'une forteresse dans

les décombres au sud de la forêt. Parmi les habitants d'Yrlaancel se trouvait une proportion d'elfes passionnés qui avaient fui devant les incendies et il utilisa ces victimes comme exemple de ce qui pourrait survenir aux autres habitants du bois de Rystall si rien n'était fait. Raeruath obtint les ressources nécessaires pour commencer la construction et fut nommé superviseur du projet. Beaucoup de personnes valides, qui avaient survécu aux araignées de feu, avaient voué leur vie à Shevarash et rejoignirent Raeruath. Ces elfes commencèrent à s'appeler le CaelathShevarash et, jusqu'à aujourd'hui, ce groupe sert en tant que principale force militaire de Tachepp.

Le Dhaerowathil Firthothallis choisit Tachepp comme site de la nouvelle forteresse pour honorer ceux qui étaient tombés au cours de la dernière bataille des araignées de feu et parce que le CaelathShevarash avait découvert, à l'intérieur de la colline, une entrée menant aux Profondeurs. Selon la mode elfique, la forteresse se marie parfaitement avec le rocher de granite et est presque invisible de l'extérieur. Mais, dans une perspective plus naine, chaque niveau s'étend plus profondément dans la terre, au plus près de leur ennemi détesté. La forteresse dissimule les casernes des guerriers, les cavernes naturelles et les tunnels sont utilisés pour l'entraînement au combat et de nombreuses autres installations servent à l'intendance pour les soldats. Le CaelathShevarash abrite un temple de Shevarash, mais le clergé a officiellement déménagé dans le Temple de la Vengeance incessante.

L'Aer Ascaltia exige que chaque elfe de Tachepp serve 35 ans dans le CaelathShevarash. Cela garantit que les forces militaires soient bien entraînées et permet de faire appel à l'improvisée à une réserve nombreuse et expérimentée. Le CaelathShevarash est commandé par Angallan Arnisspar.





Même s'il préfère réserver ses guerriers pour les orques de la Pierre brisée, dont il croit à juste titre qu'ils gagnent en puissance, l'Aer Ascaltia a ordonné que certaines de ses forces soient envoyées à l'est pour attaquer les bûcherons du Zhentarim près de Mantelneige. L'alliance récente avec les fées de la Forêt de l'Orée a rendu les choses beaucoup plus faciles pour le commandant Arnisspar, mais il peine à croire que les Dix Tribus du Crépuscule de Gabranaël se lient vraiment d'amitié avec des elfes rystalliens après 3 000 ans d'hostilité.

Amorce d'aventure : Le commandant Arnisspar a été écarté de l'Éminence de l'Arc de l'Aer Ascaltia au profit d'Anam Hyshaanth, plus en phase politiquement. Arnisspar ne cache pas son mépris pour le seigneur Hyshaanth et aimerait beaucoup le discréditer. Il ne comprend pas comment Anam a pu négocier durant les pourparlers qui ont mené à l'alliance avec la Cour de Gabranaël ; il voudrait enquêter sur la question, mais ne connaît personne qui pourrait le faire discrètement. Celui qui examinera la question finira par découvrir qu'il s'agit en réalité d'une alliance entre l'Eldreth Veluuthra et les fées et que le CaelathShevarash est manipulé. Mais découvrir à quelles fins ils sont utilisés sera encore plus difficile à déterminer pour un espion.

4. Transcendance de Tachepp



Au faite de la plus élevée des colonnes de pierre, créées au cours de la bataille contre les araignées de feu, se trouve une parcelle d'herbe douce et bouclée qui couvre les 20 mètres carrés du sommet. Depuis le haut de cette flèche, un elfe peut voir à des kilomètres à travers la canopée de la Forêt de l'Orée. C'est de cet endroit que le clerc de Sehanine Archelune a béni le rocher et il est demeuré un lieu saint pour ses fidèles depuis cette date. Escalader la colonne n'est pas particulièrement ardu, mais la mystique Illonmarakash Ruanallalas exige que celui qui cherche à méditer au sommet l'atteigne sans l'aide d'équipement de quelque nature que ce soit.

5. Temple de la Vengeance incessante



Alors que le CaelathShevarash était la première fortification construite à Tachepp et qu'elle contenait le premier temple à Shevarash, elle n'abrite plus le clergé de Shevarash qui a pour vocation de conserver intacte l'envie de guerre contre les drows, les orques et d'autres envahisseurs. La construction du temple a été achevée en -2125 CV pour accueillir les tâches supplémentaires assignés au clergé de Shevarash. En plus de superviser la formation des soldats, l'Aer Ascaltia leur a également confié la mission de gérer les approvisionnements et d'entretenir les infrastructures de Tachepp. Depuis l'intérieur du temple, les Dhaerowathila (prêtres spécialistes de Shevarash) ont mis en œuvre les programmes qui ont permis de nourrir, vêtir et protéger les elfes.

Bien que les missions du clergé qui se déroulent dans le temple soient plutôt à vocation domestique, l'aspect du bâtiment ressemble beaucoup plus à une forteresse qu'à un temple. Il se fonde en permanence avec le rocher de granite sur lequel il est construit. Le rez-de-chaussée se compose d'espaces publics qui incluent le temple de Shevarash, la salle de réunion de l'Aer Ascaltia et les archives municipales. Le niveau au-dessus comprend les logements et les bureaux des Dhaerowathila. Le temple de la Vengeance incessante abrite également les casernes du guet ainsi que les prisons où sont détenus les prisonniers elfes. Ceux qui ne sont pas elfes sont gardés dans les oubliettes du CaelathShevarash, s'ils ont la chance d'être faits prisonniers.

L'étage supérieur du Temple de la Vengeance incessante comporte une bibliothèque qui contient de nombreux écrits sur l'art de la guerre à l'échelle tactique (plusieurs sont consacrés aux tactiques dans les Profondeurs), des récits des batailles elfiques significatives et des journaux de campagnes (certains rédigés par des lieutenants qui ont servi sous les ordres de Shevarash alors qu'il chassait les drows sous forme mortelle). Cette collection est la deuxième plus importante après celle que l'on trouve dans le caveau de la Vengeance inassouvie, près de la Cour Elfique de Cormanthor. Nombreux sont les commandants elfes réputés qui ont passé des années à étudier dans cette bibliothèque.

Amorce d'aventure : le Dhaerowathil Gilyrik Afenihal est l'un des rares à avoir survécu à une incursion dans la forêt des Araignées à la recherche d'une sainte relique, l'arc de l'Archer noir de Shevarash. Même lorsque le clergé avait ses quartiers dans CaelathShevarash, l'église a parrainé des quêtes pour retrouver l'arme sacrée. L'arc de l'Archer noir a été





perdu lorsque Salariel est tombé, alors qu'il luttait contre des drows qui avaient attaqué la forêt de la Rêverie sous les Étoiles. Même si le clergé du Temple de la Vengeance incessante n'a aucune preuve que l'arc soit situé sous les frondaisons de la forêt des Araignées, les Dhaerowathila qui sont revenus de missions dans cette forêt ont rapporté qu'ils avaient senti sa présence. Ils racontent que l'arme les a appelés et les a suppliés de continuer à tuer les drows. Gilyrik rassemble de l'équipement et monte une nouvelle équipe pour repartir bientôt dans la Forêt des Araignées à la recherche de l'arc de l'Archer noir.



6. Tranchée ocre

Tachepp a recours à un fossé de 6 mètres de profondeur, creusé autour du rocher, pour ralentir les assaillants du CaelathShevarash. Ce qui est unique dans ce fossé, c'est qu'il est rempli de gelées ocre. Les habitants de Tachepp trouvent ces créatures très utiles pour s'occuper des restes de viande. Les soldats du CaelathShevarash se débarrassent souvent

d'orques ou d'autres ennemis tués dans la tranchée plutôt que de laisser leurs cadavres pourrir dans la forêt, ce dont les gelées ne font qu'une bouchée. Quatre elfes ont le devoir de garder les gelées dans la tranchée car les parois raides n'arrêtent pas leur mouvement.

Individus importants

Anam Hyshaanth



CM m elfe doré, G5/M4, Éminence de l'Arc de l'Aer Ascaltia Sorcier de guerre, Seigneur de la maison Hys-haanth, chef de la cellule locale de l'Eldreth Veluuthra

Le Seigneur de la maison Hys-haanth est exceptionnellement grand pour un elfe : il domine facilement la plupart des elfes de Tachepp. Il est également très mince ; sa fragilité apparente conduit souvent ses adversaires à sous-estimer sa vigueur. Ses cheveux bruns dorés, noués en une longue tresse attachée par des fils d'or tissés, étire son visage tanné et déjà ridé.

Anam est né l'année des Expression du Laquais (638 CV), peu de temps après la destruction de Myth Ondath. Il a passé sa jeunesse, comme tous les jeunes elfes de Tachepp, à apprendre le maniement de l'arc et de l'épée et étudier les rudiments de l'art. Contrairement à la plupart de ses pairs, il a grandi dans une famille qui n'était pas seulement xénophobe,

mais qui aidait l'Eldreth Veluuthra quelle que soit la nature de l'aide requise. Orateur éloquent et débateur habile, Anam s'est rendu compte qu'il était facile de façonner les croyances de ses pairs pour qu'elles correspondent aux siennes et, rapidement, il s'est trouvé beaucoup d'autres personnes à soutenir volontiers le programme de l'Eldreth Veluuthra.

Calyn Rumthas



CB f elfe sauvage P7 (Corellon Larethian), Éminence de la Foi de l'Aer Ascaltia, Grande Prêtresse du Donjon de Sahandrian

Jamais, depuis la création de l'Aer Ascaltia, dans l'année de la Gelée luisante (-64 CV), la Chaire de la Foi n'a été occupée par quelqu'un qui représentait un autre dieu que Shevarash. Calyn a accédé à cette fonction après la mort naturelle de Simal Jaraias, au cours de l'année de l'Épée (1365 CV). Alors qu'on s'attendait à ce que Gilyrik Afenihal suive les traces de son mentor, Illonmarakash Ruanallalas s'est prononcée en faveur de Calyn. Illonmarakash n'a pas de place prépondérante dans la désignation d'une personne pour une fonction, mais c'était la première fois dans l'histoire de Tachepp qu'un mystique donnait sa bénédiction à un individu en particulier.





Calyn est devenue prêtresse de Corellon Larethian à un jeune âge, après que sa famille a été assassinée par les fées ; une patrouille l'a trouvée et placée sous tutelle au donjon de Sahandrian. Elle s'est fermement opposée au rétablissement de relations amicales avec les fées de la Forêt de l'Orée, ce qui l'a mise en porte-à-faux avec les deux autres chaires de l'Aer Ascaltia. Calyn est une demoiselle elfe brillante dont l'apparence lui vaut de nombreux prétendants.

Alolanhuor Haerneliyth



CN m elfe doré M8, Éminence de la Magie de l'Aer Ascaltia, Maître de la Tour du Vent silencieux

Alolanhuor a quelques décennies de moins que le seigneur Anam Hysaanth mais il a occupé la Chaire de la Magie un siècle de plus qu'Anam la Chaire de l'Arc. Malgré qu'Alolanhuor soit plus expérimenté qu'Anam, il s'en remet souvent à son ami et allié de longue date. Alolanhuor est un elfe assez corpulent au front dégarni. Il est souvent vêtu d'une robe bleue-ciel relative à sa fonction de Maître de la Tour du Vent silencieux, son épée magique pendue à sa ceinture. Alolanhuor dénonce souvent l'ordre du jour de l'Eldreth Veluuthra, mais il soutient l'organisation, le plus souvent de façon involontaire en se rangeant aux côtés d'Anam lorsque l'Aer Ascaltia prend ses décisions.

Angallan Arnisspar



LN m elfe doré G8/V10 Veneur, commandant du CaelathShevarash

Afaelaellian Thafelrelan



CN m elfe de la lune G4/M4 Chantelameur, Capitaine de CaelathShevarash

Les yeux vert émeraude d'Afaelaellian brûlent d'une fureur inextinguible. Peu d'elfes dans l'histoire du bois de Rystall peuvent prétendre avoir tué autant de drows et d'orques que lui. Même le coronal Faahresc se serait extasié de l'habileté avec laquelle Afaelaellian peut s'impliquer contre l'ennemi, laissant une traînée de cadavres comme si Shevarash lui-même était passé. Au fil des ans, Afaelaellian a acquis une considération plus tolé-

rante de qui est un ennemi de Tachepp et commande aux elfes qui harcèlent le Zhentarim de Mantelneige.

Veranaaia Amaiatque



CN f elfe sauvage M7, Première apprentie de la Tour du Vent silencieux

Illonmarakash "Illony" Ruanallalas



CB f elfe de la lune, C8 Prophétesse (Sehanine Archelune), Mystique de la Transcendance de Tachepp

Gilyrik Afenihal



CM elfe sauvage, Pr 9 (Shevarash), Daerowathil du Temple de la Vengeance incessante.





Le seul moment où cet elfe rigide fait preuve de chaleur humaine, c'est quand il raconte des histoires où il fait couler le sang des drows de ses propres mains. C'est un vétéran qui a accompli de nombreuses missions loin dans les Profondeurs sous la Forêt de l'Orée. Sa détermination à vouloir tuer les drows jusqu'au dernier le rend nerveux, ses doigts tapotent constamment le pommeau de son épée dès lors qu'il n'est pas dans les sombres Profondeurs.

Jamusther de la Cour de Gabranaël



NM m satyre B4, Ambassadeur de la Cour de Gabranaël.

Hathar Galanodel



CB f elfe sauvage M9 Sorcière, descendante d'Anastrianna Galanodel, la prêtresse de Sehanine Archelune.





LE TEMPLE DANS LE CIEL

Remarque

À ce jour, il n'y a pas eu de plan officiel du Temple dans le Ciel. Nous avons basé notre version sur la description donnée dans le roman *Finder's Bane* de Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1998).

Le Temple dans le Ciel est habité par 10 soldats zhents qui s'occupent de 6 griffons, utilisés pour transporter les personnes entre la tour et le temple, environ 30 guerriers gnolls, 5 géants du feu et la tyrannœil Xulla. En cas d'attaque, les géants de feu apparaissent au sommet du Temple dans le Ciel et jettent des rochers sur les assaillants. Le toit du temple est à environ 120 mètres au-dessus du sol.

PNJ du Temple dans le Ciel

5 géants du feu (sur le toit)



CA : -1 ; VD 12 ; DV 15+1d4+1 pv ; pv 34/66/92/82/71 ; TACO 5 ; AT 1 gros rocher par round (2d10 pv) ; T É (6 m) ; AL LM ; PX 8 000

Les géants du feu sont grands mais trapus et ressemblent à d'énormes nains. Un adulte mesure 6 mètres de haut, a un buste de 4 m et pèse environ 3,5 tonnes. Les géants du feu ont la peau noire comme du charbon, des cheveux rouge flamme ou orange vif et des mâchoires prognathes avec des

dents sales couleur jaune ou ivoire. Ils sont immunisés à la chaleur et aux feux non magiques, de même qu'au souffle d'un dragon rouge. Ils sont résistants à tous les types de feu magique : de telles attaques leur infligent 1 pv en moins par dé de dégâts. La portée maximum au lancer de rocher est de 180 m.

30 guerriers gnolls (6 au niveau 1, 6 au niveau 2, 18 au niveau 3)



CA 5 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 2d8 ; TACO 19 ; AT 1 ; Dg 1d10 (hallebarde) ; T G (2,30 m) ; AL CM ; PX 35

10 guerriers zhentilars (au niveau 1)



CA 5 ; VD 9 ; DV hm G2 ; pv 2d10 ; TACO 19 ; AT 1 ; Dg : 1d8 (épée longue) ; T M (1,68 à 1,83 m) ; AL Tous sauf M ; PX : 35.

6 griffons (au niveau 1)



CA 3 ; VD 12, VI 30 (D) ; DV 7 ; pv 7d8 ; TACO 13 ; AT 3 ; Dg : 1d4 (serres)/1d4 (serres)/2d8 (bec) ; T G (2,75 m) ; AL N ; PX 650

Xulla, tyrannœil



CA 3 ; VD VI 3 (B) ; DV : 70+ pv ; pv 61 (corps) ; TACO 5 ; AT 1 ; Dg 2d4 (morsure) ; AS tentacules oculaires ; DS œil anti-magie ; RM 0 % ; T M (2 m) ; AL LM ; ML 18 (fanatique) ; PX 14 000

Le rayon anti-magie de l'œil principal est efficace partout où se trouvent les PJ. Les pouvoirs des 10 tentacules oculaires sont :

1. *Lenteur* (comme le sort, mais sur une seule cible)





2. *Sommeil* (comme le sort, mais sur une seule cible)
3. *Télékinésie*
4. *Charme-monstre* (comme le sort)
5. *Désintégration* (portée : 18 m)
6. *Blessures graves* (portée : 45 m)
7. *Charme-personne*
8. *Terreur*
9. *Transmutation de chair en pierre* (comme le sort, portée : 30 m)
10. *Mort* (comme le sort de mort, portée : 36 m)

Jets de sauvegarde : Les PJ ont droit à un jet de sauvegarde contre les pouvoirs des tentacules oculaires suivants : *désintégration* (contre sorts), *transmutation de chair en pierre* (contre sorts). Il n'y a aucun jet de sauvegarde contre le tentacule de *mort* !

Niveau 1

1. Passage d'entrée des géants

Cette ouverture est située près de la chaîne qui relie le temple à la Tour ardente. Les géants l'utilisent pour voyager entre la tour et le temple.

2. Escalier en spirale

(valable pour les niveaux 1 à 3, se termine au niveau 3)

C'est un escalier double. L'escalier intérieur (1 m) est un escalier normal avec des marches à des intervalles qui conviennent pour des humains et des humanoïdes. L'escalier extérieur (1,80 m) a été conçu pour les géants de feu, avec des marches de 1,80 m de haut. Depuis le niveau 1, on a l'impression que l'escalier monte deux niveaux au-dessus.

3. Quatre gardes gnolls

Leur travail principal est de contrôler les Zhentilars qui entrent dans le temple car, contrairement aux géants et aux gnolls, ce ne sont pas des adorateurs de Xulla.

4. Antre des griffons

Quatre gardes gnolls gardent le passage depuis les escaliers jusqu'à la grotte. Les PJ rencontrent dix gardes

zhents dans cette salle. Les Zhentilars ont ordre de prendre soin des griffons ; ils ignorent tout des autres événements qui se déroulent dans le temple et se contentent d'accomplir leur mission. Si les choses tournent mal, ils prennent la fuite avec les griffons et abandonnent le temple.

Les Xvimistes zhents de la Tour ardente, située en dessous, utilisent le temple uniquement pour enfermer leurs prisonniers dans les cellules du niveau 2. Si les PJ pénètrent dans leur antre, les griffons les sentiront et voudront les attaquer. Quelles que soient les circonstances (que les PJ soient invisibles ou non), les dix soldats zhents seront surpris : ils sont occupés à jouer et ne prêtent aucune attention à leur secteur.

Si les PJ quittent l'antre des griffons, personne ne les poursuivra. Si les soldats zhents remarquent les PJ, ils les ignorent et considèrent que leur identité et la raison de leur présence sont les affaires de Xulla.

Niveau 2

Ce niveau comporte 70 cellules, qui étaient autrefois les celles des prêtres ou des moines de Baine. Maintenant, elles font office de prison pour le Zhentarim et sont gardées par les adorateurs du Culte de la Bête de Xulla.

1. Escalier en spirale

Voir la description du niveau 1.

2. Couloir

Six gnolls armés de hallebardes font des rondes dans ce couloir. Dès que les PJ franchissent le seuil à l'entrée de la zone, une rune invisible permanente gravée sur le seuil dissipe toute magie active sur eux, telle que *force*, *hâte*, *invisibilité*, *lenteur*, etc. Une *détection de la magie* peut localiser et identifier la rune.

3. Cellules

Chaque cellule mesure 3 m sur 3 m. Quand elle est occupée, elle est

éclairée par une torche et la porte est fermée à clé.

C'est au MD de décider quelles sont les cellules qui comportent des prisonniers. Leur porte est piégée par une aiguille enduite de poison type F (poison par injection, Jet de Sauvegarde contre poison ou mort immédiate) qui pique celui qui ouvre la porte sans la clé adéquate. Les prisonniers ne sont pas au courant du piège.

4. Autel de Baine

Les gnolls ne sont pas au courant de l'existence de cet autel. On peut y accéder seulement après avoir découvert la porte d'entrée secrète. L'énorme autel noir en forme de main est recouvert de sang séché ; il n'y a rien d'autre dans la pièce.

Niveau 3

1. Escalier en spirale

L'escalier ne monte pas plus haut que cet étage.

2. Passages

Ces tunnels font environ 2,50 m de haut et autant de large. Ils ne sont pas éclairés

3. Repaire des géants du feu et des gnolls

Si les cinq géants du feu sont toujours en vie, ils se tiendront soit dans cette pièce, soit sur le toit du temple. Quoiqu'il en soit, les douze gnolls sont présents à l'arrivée des PJ. Ils dormiront si les PJ approchent sans faire de bruit.

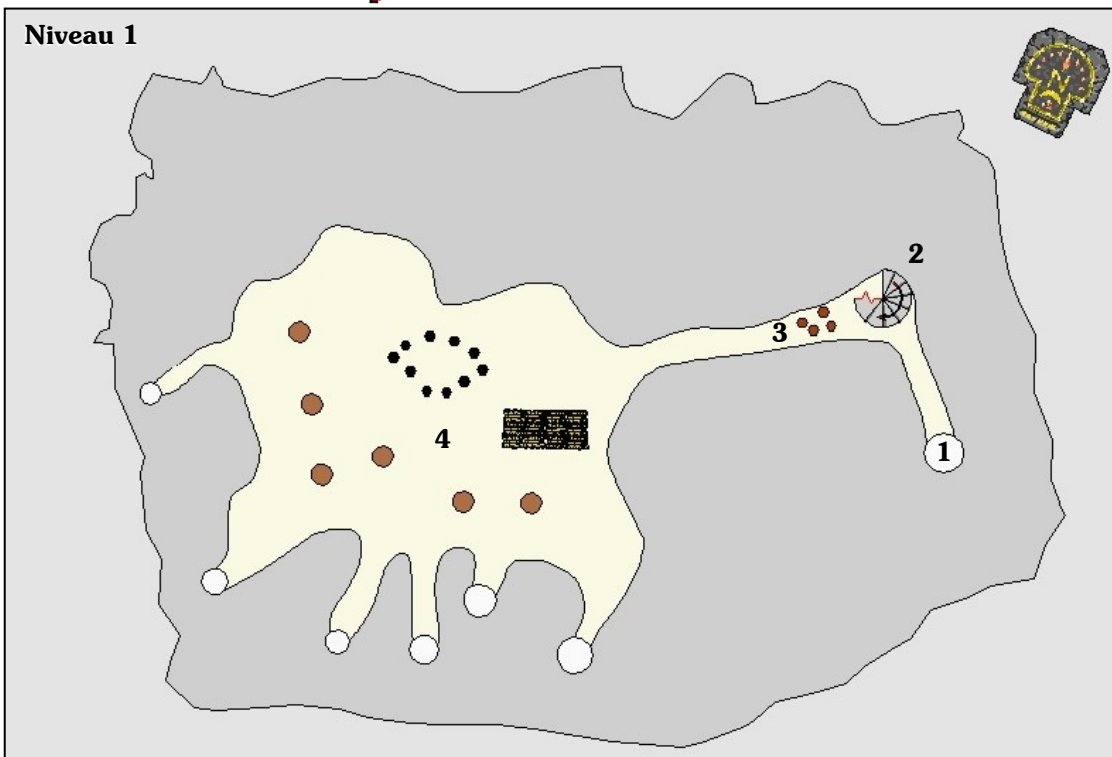
4. La chambre ronde

L'entrée de cette salle est piégée. Le sol est une illusion : le seuil laisse place à un trou large comme le passage sur 60 cm. Le toboggan glisse et tourne jusqu'à la sortie, sur la façade nord du rocher.

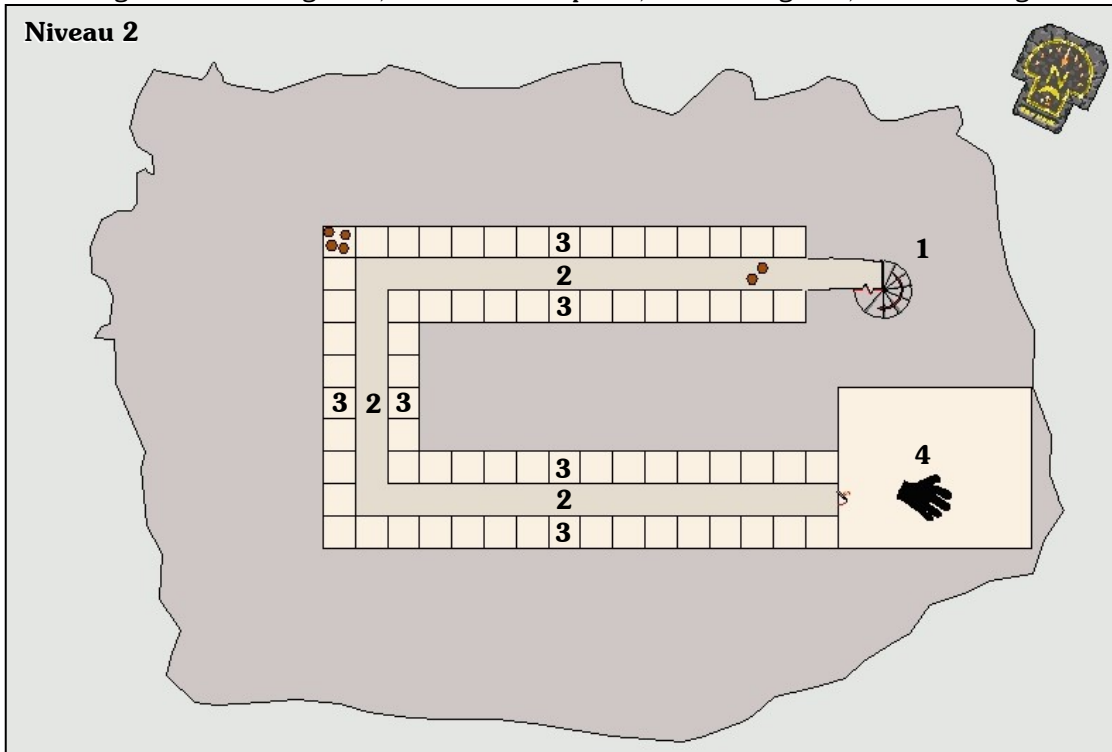
Le PJ s'écrase sur le sol, 120 m en contrebas, à moins qu'il ne puisse activer un sort de *feuille morte*, auquel cas il atterrit en douceur au sommet



Temple dans Le Ciel



1-Passage d'entrée des géants, 2-Escalier en spirale, 3-Gardes gnolls, 4-Ancre des griffons

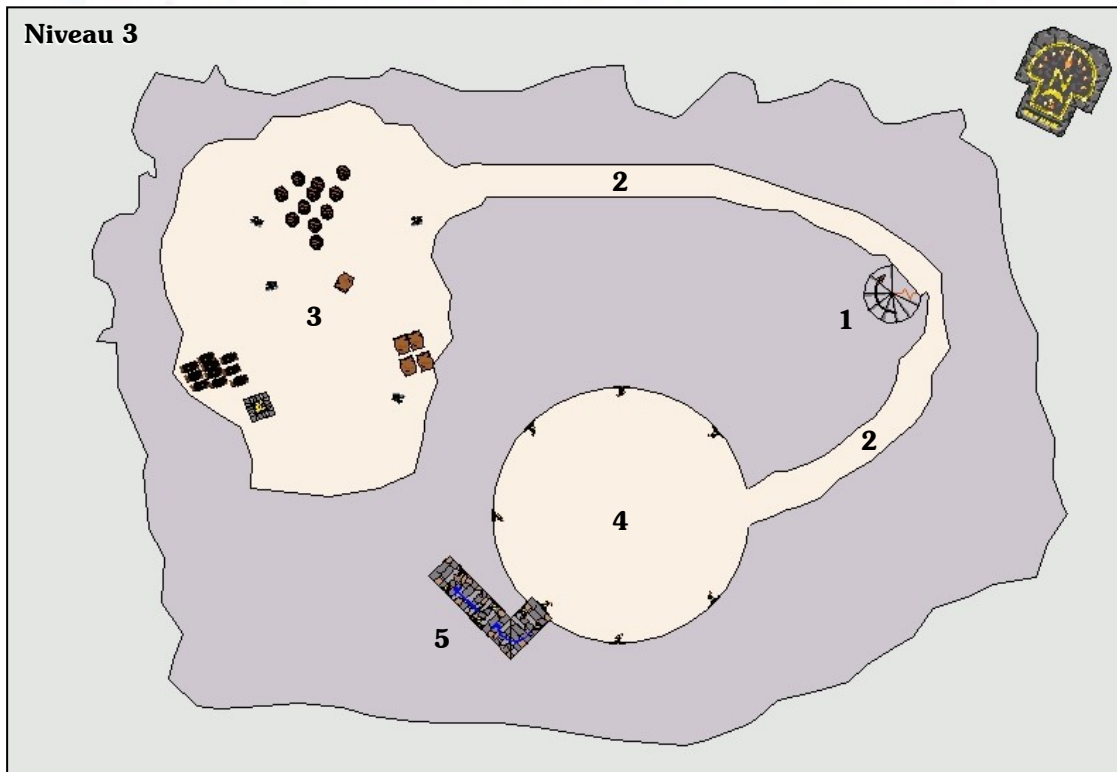


1-Escalier en spirale, 2-Couloir, 3-70 cellules, 4-Temple de Baine



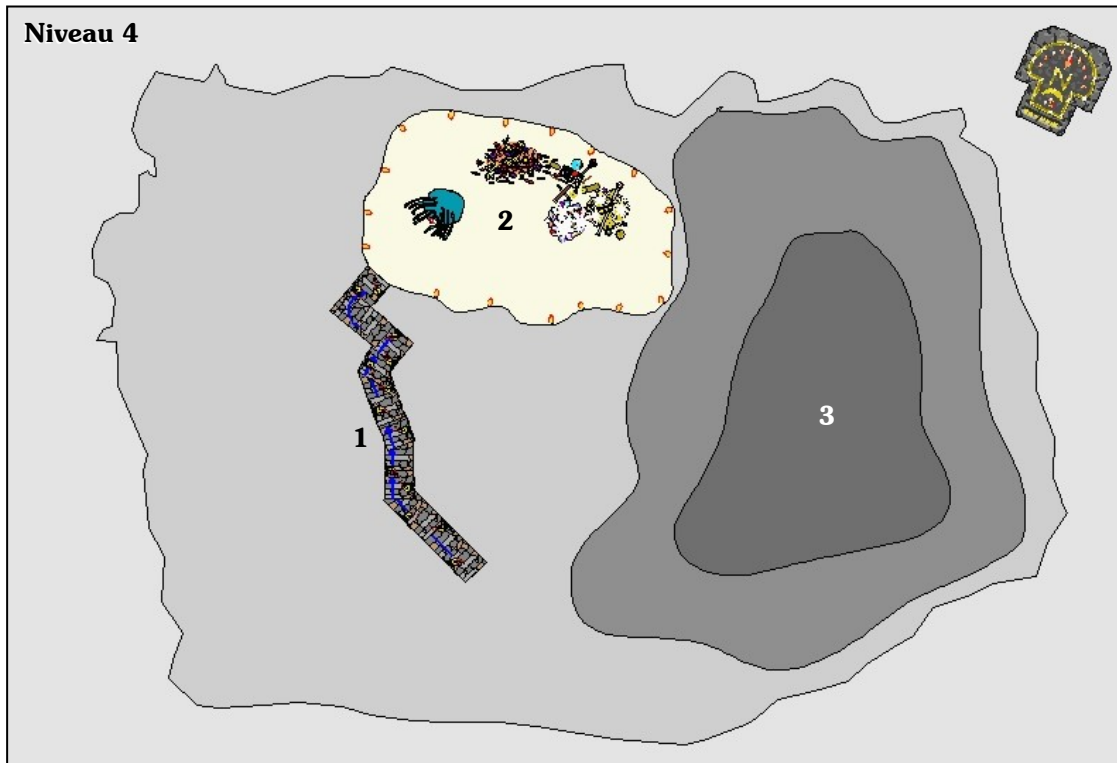


Niveau 3



1-Escalier en spirale, 2-Passage, 3-Repaire des géants du feu et des gnolls, 4-Chambre ronde, 5-Escalier

Niveau 4



1-Escalier, 2-Chambre de Xulla, 3-Toit du temple





de la Tour ardente. C'est au MD de décider de ce qu'il trouvera en descendant l'escalier de la tour.

Vous pouvez aménager cette pièce en fonction des besoins de votre campagne, nous n'avons pas décrit ce qu'elle contient.

5. Escalier

L'escalier est éclairé par des torches.

La première marche dans chaque direction est reliée à un piège mécanique. Sur les côtés de ces marches, un léger décalage met en évidence un piège à pression qui se déclenche lorsqu'on pose le pied dessus. Le piège est sensible à partir d'un poids de 14 kg.

Le premier piège au bas de l'escalier libère un bloc de pierre de 200 kg qui tombe sur la marche. La victime peut tenter de l'éviter à condition d'avoir la place pour libérer rapidement le passage et en réussissant un test de Dextérité avec un malus de +2. En cas d'échec, il subit 5d4+20 points de dégâts.

Le piège mécanique de la marche située après le coude déclenche une

boule de feu à retardement qui provoque 10d6 pv de dégâts dans un rayon de 6 m (jet de sauvegarde contre feux magiques pour ne subir que la moitié des dommages).

Niveau 4

1. Escalier

C'est le prolongement de l'escalier décrit au niveau 3.

2. Chambre de Xulla

Au-delà de l'escalier, il n'y a que des ténèbres insondables. Au fur et à mesure que les PJ traversent la pièce, des torches s'allument magiquement aux murs, révélant une gigantesque pièce aux formes irrégulières. La salle est en grande partie vide mais, derrière un gros tyrannoël bleu qui lévite en face des PJ, un amas de trésor est entassé sur le sol.

Le trésor contient des gemmes et des bijoux pour une valeur globale de 500 000 po et des pièces de monnaies d'origines diverses pour un montant total de 350 000 po.

Plus loin sur la droite se trouve un calice en or avec un couvercle. Il contient un joyau qui semble enfermer un œil sombre en son centre. Il s'agit du phylactère d'une liche. Derrière le

phylactère ont été déposés six livres de sorts entourés d'une aura maléfique verdâtre. Chaque livre est protégé par les sorts *boule de feu à retardement* (qui provoque 10d8 points de dégâts) et *doigt de mort*, qui se déclenchent quand on touche le livre.

3. Toit du temple



Ce niveau du temple est plus petit que les trois autres. Le toit n'est pas accessible depuis la chambre de Xulla, seulement depuis des tunnels à la taille des géants du feu percés dans le plafond de la salle 3 du niveau 3.





TESHMERE



Teshmere est un petit hameau d'environ 200 habitants situé juste à l'ouest des Chutes de la Dague.

Il n'y a rien de particulièrement notable au sujet de cette communauté, excepté la rumeur de ruines d'une ancienne

civilisation qui existeraient quelque part sous le village.







LA TOUR ARDENTE

Remarque

À ce jour, il n'y a pas eu de plan officiel du Temple dans le Ciel. Nous avons basé notre version sur la description donnée dans le roman *Finder's Bane* de Jeff Grubb et Kate Novak (TSR – 1998).

La Tour ardente est située sur le Tesh à environ une journée de cheval des Chutes de la Dague. C'est une grande tour que le Zhentarim a récemment reconstruite, après que les chevaliers de Myth Drannor l'ont détruite il y a deux décennies. Un gros rocher qui flotte dans les nuages, le fruit d'une magie néthérisse appelé le Temple dans le Ciel, lui est enchaîné. Avant le Temps des Troubles, la voix de Baine avait l'habitude de parler depuis ce temple.

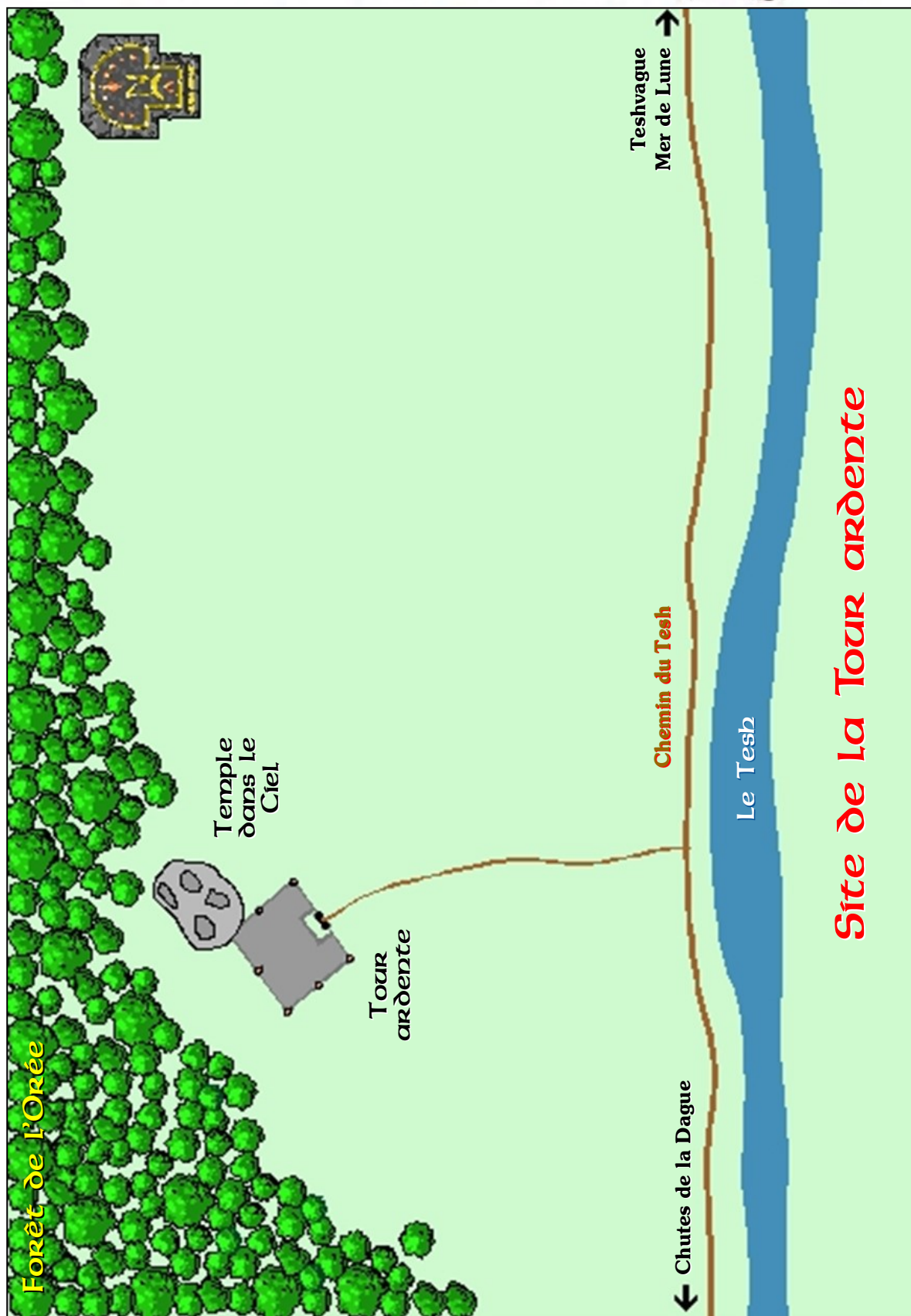
De nos jours, la Tour ardente est une possession du Zhentarim contrôlée par les prêtres xvimistes, tandis que le temple au-dessus est aux mains du Culte de la Bête qui lui est allié. Dans le temple, les gnolls et les géants du feu qui y habitent vénèrent une tyrannœil du nom de Xulla. Il y a également plusieurs griffons dans le temple que les Zhents utilisent pour voyager entre la Tour ardente et le temple. Les géants du feu montent et descendent en grimpant à la chaîne.

La tour ardente a été reconstruite conformément à d'anciens plans, telle qu'elle était avant d'être détruite par les Chevaliers de Myth Drannor. Elle est occupée par cent soldats saisonniers zhents, tous adorateurs de Xvim, par Wallach, un des grands prêtres, par quatre prêtres de Xvim de faible niveau et par quatre mages du Zhentarim, de faible niveau également.

Les Zhents ont arrêté la reconstruction de la tour au cours de l'année de la Bannière (1368 CV) juste après la destruction de Château-Zhentil. À cette époque, le rez-de-chaussée était achevé, les quatre étages et le sommet étaient construits mais il n'y avait aucune cloison dans les étages. Ceux-ci sont toujours vides ; ils mesurent 90 m

par 90 m. La hauteur des murs de chaque étage est de 6 m. Cette hauteur sous plafond permet aux géants du feu de se déplacer dans la tour en cas de besoin. Le toit est vide également, si ce n'est qu'il est utilisé comme aire d'atterrissage pour les griffons qui font la navette entre la tour et le temple.







PNJ de La Tour ardente

40 archers zhentilars (au sommet de la tour)

CA 4 ; VD 9 ; DV hm G4 ; pv 4d10 ; TAC0 17 ; AT : 1(épée longue, Dg 1d8) ou 2 (arc long, Dg 1d8+2, portée 13/15/18) ; AL LM ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 120

40 lieutenants zhentilars niv 4

CA 4 ; VD 9 ; DV hm G4 ; pv 4d10 ; TAC0 17 ; AT : 1(épée longue, Dg 1d8) ou 2 (arc long, Dg 1d8+2, portée 13/15/18) ; AL LM ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 120

10 sergents zhentilars niv 3

CA 4 ; VD 9 ; DV hm/f G3 ; pv 3d10 ; TAC0 18 ; AT : 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; AL Tous sauf M ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 65

20 soldats d'élite zhentilars niv 2

CA 5 ; VD 9 ; DV hm/f G2 ; pv 2d10 ; TAC0 19 ; AT : 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; AL Tous sauf M ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 35

30 guerriers zhentilars niv 1

CA 6 ; VD 9 ; DV hm/f G1 ; pv 1d10 ; TAC0 20 ; AT : 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; AL Tous sauf M ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 15

Wallach de Xvim

CA 5 ; VD 9 ; DV hm Pr10 (Ilyachtu Xvim) ; For 12, Dex 13, Con 12, Int 15, Sag 18, Cha 4 ; pv 66 ; TAC0 9 ; AT 1 ; Dg 1d8+5 et JS contre mort magique ou mort (*masse de destruction* +5) ; AS sorts 4/4/3/3/2/-/- ; AL LM ; T M (1,75 m) ; PX : 3 000

Lundar, Murdoch, Yurdd et Bethlu de Xvim

CA 8 ; VD 12 ; DV hm Pr3 (Ilyachtu Xvim) ; pv 18/17/22/16 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg 1d6 (*masse d'armes*) ; AS sorts 2/1/-/-/-/-/- ; AL LM ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 65



Beltush, Kindur, Klash et Nuryng, mages du Zhentarim

CA 10 ; VD 12 ; DV hm M3 ; pv 9/6/6/9 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg 1d4 (dague) ; AS sorts 2/1/-/-/-/-/- ; AL LM ; T M (1,68 à 1,83 m) ; PX : 65

Plan de La Tour ardente

1. Temple d'Ilyachtu Xvim

Wallach a disposé un trône sur l'estrade et une statue de Xvim, noire et graisseuse, à sa gauche. Au pied de l'estrade sont dressés cinq poteaux en bois avec des chaînes. C'est dans cette salle que Wallach attend les intrus qu'il tente de détruire avec sa magie.

2. Chambre de Wallach de Xvim

3. Antichambre de Wallach de Xvim

4. Bureau du commandant zhent

5. Chambre du commandant zhent

6. Dortoir des prêtres de Xvim

7. Appartement privé de Gardath, prêtre de Xvim

8. Dortoir des mages du Zhentarim

9. Cuisines

10. Salle des repas

11. Couloir

12. Baraquements des soldats zhents

13. Escaliers séparés pour les soldats et les géants

Les escaliers montent aux différents étages vides jusqu'aux toits.

14. Réserve

La nourriture, le grain, la bière, les armes et les armures, ainsi que tous les approvisionnements de façon plus générale, sont entreposés ici.

15. Écuries des cavaliers zhents

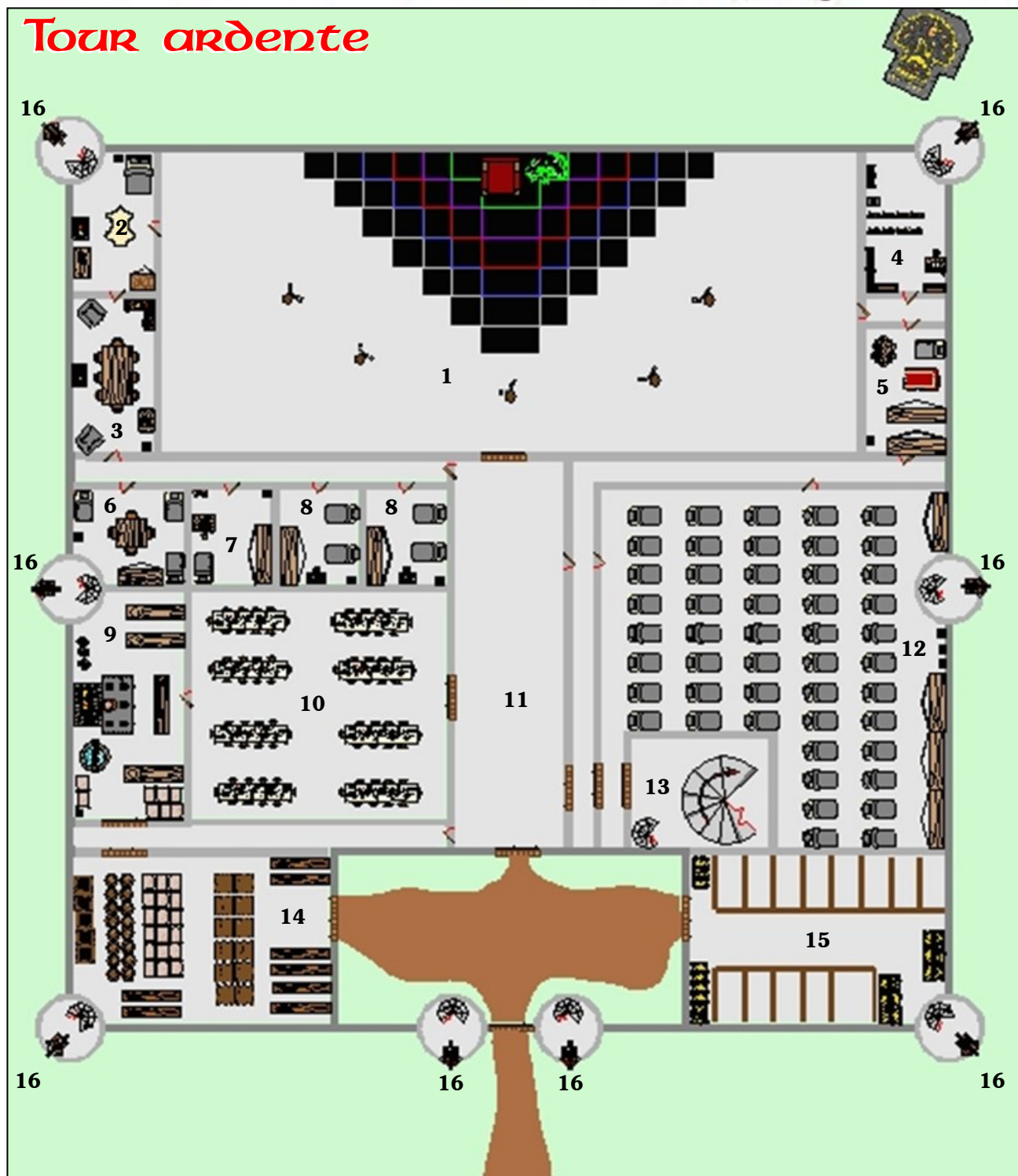
16. Tours de guet

Trois archers zhentilars occupent chaque tour, sur laquelle est aussi disposée une baliste et son équipage.





Tour ardente



1—Temple d'Iyachtu Xvim, 2—Chambre de Wallach de Xvim, 3—Antichambre de Wallach de Xvim, 4—Bureau du commandant zhent, 5—Chambre du commandant zhent, 6—Dortoir des prêtres de Xvim, 7—Appartement privé de Gardath, prêtre de Xvim, 8—Dortoir des mages du Zhentarim, 9—Cuisines, 10—Salle des repas, 11—Couloir, 12—Baraquements des soldats zhents, 13—Escaliers séparés pour les soldats et les géants, 14—Réserve, 15—Écuries des cavaliers zhents, 16—Tours de guet





VAL D'HADRETH

Bien avant que les survivants Nétherisses d'Asram, d'Anauria et de Hlondath fuient devant les sables d'Anauroch et fondent Teshar, au sud de la Forêt de l'Orée, les elfes régnaient sous la vaste canopée du bois de Rystall. En ces temps anciens, les bois — où l'on trouve aujourd'hui le Val d'Hadreth — n'étaient qu'une étendue bordée de pins et de peupliers s'étirant sur les contreforts à l'est des monts du Tesh. Cette partie de la forêt, habitée seulement par des herbivores et des fées, est demeurée paisiblement à l'écart jusqu'à ce qu'une étoile tombe du ciel et que le feu ne provoque une profonde balafre à travers l'Arcorar sur plus de cent cinquante kilomètres en direction du sud. Les Douze Nuits de Feu, comme fut nommé cet épisode, ont déclenché des événements qui allaient affecter cette partie des bois pour toujours.

Durant les Douze Nuits de Feu, alors qu'il luttait contre l'incendie, un druide elfe du Seigneur des Feuilles découvrit le noyau de l'étoile mortelle au milieu des décombres d'Uvaeren. Pas plus grande qu'un œuf de dragon, la pierre lisse couleur d'ébène irradiait une lumière rouge. Un soldat irréfléchi s'en approcha trop près et fut enveloppé dans une brume grise et glaciale qui aspire son énergie vitale, ne laissant de lui qu'une enveloppe d'elfe ratatinée. Le druide baptisa la pierre Daoin Areal et partit en quête d'un endroit pour la cacher tandis que son cercle cherchait un moyen de la détruire.

Les fées du bois de Rystall consentirent à sacrifier une de leurs grottes secrètes pour empêcher que Daoin Areal ne tombe entre des mains maléfiques. Au grand mécontentement du coronal Mhaenal, Daoin Areal prit le chemin du bois de Rystall et fut placé jusqu'à aujourd'hui dans une petite caverne du Val d'Hadreth. Le seul

accès à la cavité était dans le creux d'un ancien chêne tordu planté à une croisée des chemins. Parce qu'il ne faisait pas confiance aux fées, le coronal Mhaenal laissa en faction des soldats autour du chêne et un village elfique se développa rapidement autour du carrefour pour les approvisionner. Ce village fut connu sous le nom d'Areal Gisir et survécut jusqu'à ce que le bois de Rystall tombe aux mains des géants et des orques dans l'année de la Gelée luisante (64 CV).

Alors que la magie elfique s'estompa et que les arbres et les pierres reprenaient leur forme naturelle, Areal Gisir disparut dans l'histoire. Pendant plus d'un siècle, les bois entourant le carrefour de la grotte de Daoin Areal restèrent tels qu'ils étaient avant les Douze Nuits de Feu. Quand l'armée de la Reine des Glaces détruisit Myth Ondath dans l'année des Abîmes (633 CV), toute connaissance de Daoin Areal était perdue, en dehors du cercle druidique qui gardait son secret et de quelques fées de la Forêt de l'Orée.

Le Val d'Hadreth, sous sa forme actuelle, est un avant-poste militaire établi par la maison Morn afin de détourner l'attention de la tribu envahissante des orques de la Pierre brisée loin des Chutes de la Dague. La construction du fort du Crâne d'Orque, nom sous lequel le village fut d'abord connu, commença dans l'année de la Harpie (974 CV) mais il fallut près d'une décennie avant qu'il ne soit achevé. La construction fut souvent interrompue à cause des raids des orques ou des attaques du peuple des fées. Les soldats et les ouvriers des Chutes de la Dague se retrouvèrent au milieu d'une guerre dont ils ne soupçonnaient même pas l'existence. Depuis que les orques avaient envahi la Forêt de l'Orée, les fées et les orques de la Pierre brisée s'affrontaient pour la partie méridionale des bois. Les

orques envoyaient souvent sur les terres contrôlées par le Valdague des pillards à la recherche d'approvisionnements et d'armes pour continuer la lutte contre les fées.

Le fort du Crâne d'Orque fut finalement rasé par les orques de la Pierre brisée dans l'année du Nain flamboyant (987 CV). Il y eut plusieurs tentatives pour le reconstruire au cours des années suivantes, mais sans beaucoup de succès. Durant l'année du Second Fils (1006 CV) une grande offensive des soldats du Valdague permit de reprendre les ruines et, avec l'aide d'Hadreth l'Élu des Fées, l'un des Neuf Druides de Cormanthor, les Morn purent conclure une trêve fragile avec les habitants du bois des Fées. Les premières années de l'alliance furent empoisonnées par la méfiance réciproque et la paix aurait volé en éclats sans la présence d'Hadreth. Dans l'année de la Baleine chassée (1013 CV) une grande armée d'orques envahit la forêt, abattant les habitants qui vivaient dans les bois aux alentours du fort du Crâne d'Orque. La puissante magie d'Hadreth et les quelques gens du Valdague qui avaient échappé au carnage dispersèrent la horde, mais pas avant que les orques de la Pierre brisée n'aient réduit le fort en cendres et tué Hadreth, alors qu'il se tenait au pied d'un vieux chêne tordu au milieu des bois en flammes. En mémoire du druide qui les avait commandés et de son sacrifice, les survivants rebaptisèrent la clairière le Val d'Hadreth.





Les orques de la Pierre brisée n'ont plus jamais lancé d'attaque de cette ampleur contre le Val d'Hadreth. À cause d'un accord passé avec le Zhentarim, ils ont gaspillé le peu de forces qui leur restait dans un assaut manqué sur les Chutes de la Dague au cours de l'année du Gantelet (1369 CV). Mais les fées ont comblé le vide laissé par les orques de la Pierre brisée. Année après année, les bois qui entourent le Val d'Hadreth sont devenus très dangereux pour les habitants du Valdaque qui s'y aventurent. Cela fait plus de dix ans qu'un citoyen du Val d'Hadreth ne s'est pas rendu à Tachepp ou n'a pas reçu la visite d'un elfe. Même quand le Zhentarim s'est emparé des Chutes de la Dague dans l'année du Haut-Manteau (1336 CV), les Zhentilars ont laissé le Val d'Hadreth à l'écart, le considérant comme un village reculé sans importance. Cela a offert un refuge aux Libres Cavaliers pendant la rébellion.

Au fil des ans, des Libres Cavaliers en nombre croissant ont perdu la vie pour garantir l'accès au Val d'Hadreth et, depuis peu, il est devenu évident que les fées n'agissent pas seules. Les nains du clan Grandenclume, originaires des collines voisines de Tarkhen, ont aidé à garder le contrôle des routes qui partent de la ville en direction du sud et de l'ouest, même si elles sont dangereuses, de sorte que leur minerai et leurs marchandises arrivent jusqu'au marché.

Taille de la communauté : village

Type de pouvoir : conventionnel

Alignement : LN

Limite financière : 200 po

Richesse de la communauté : 8 460 po

Population : 846

Type de population : isolé (humains 94 %, demi-elfes 2 %, demi-orques 1 %, elfes 1 %, autres 2 %).

PNJ notoires

Conseillers du village

Artem Dorgoff (NB hm G5 combattant noble), Seigneur de la maison Dorgoff, Aîné du Conseil, propriétaire de la maison de bière de Dorgoff.

Artem est un homme grand, à la fois en taille et en circonférence. Sa musculature, qui a fait de lui un grand guerrier dans le passé, a fondu au cours des années et lui donne désormais une silhouette plutôt ventripotente. Son visage a encore l'apparence tannée et lessivée d'un homme qui a passé de nombreuses années à affronter les éléments. Ses yeux sont continuellement plissés, comme s'il scrutait du haut de son cheval en direction du soleil. Doté d'un bagout extraordinaire, Artem se lie facilement d'amitié et est informé de toutes les allées et venues à des kilomètres à la ronde. Quand il n'a pas d'événements à commenter, Artem peut divertir ses interlocuteurs pendant des heures avec de vraies histoires, un peu « pimentées », de batailles gagnées et d'amours perdues au fil de l'histoire du Valdaque.

Hartel Martist (NM hm V3/G4/M5), Chef de la cellule locale du culte du Pic brisé

Jaegreth (CB hm C6 de Lathandre), Porteur de l'Aube du Temple de la Première Lueur

Homme incroyablement séduisant au début de la cinquantaine, Jaegreth a les yeux d'un homme qui a aimé, été humilié et a aimé encore plus profondément. Il garde ses cheveux soyeux couleur de jais tirés en arrière en une épaisse queue de cheval qui met en exergue sa calvitie et ses tempes grisonnantes, ce qui lui donne un air presque sauvage. Durant les mois d'été, Jaegreth porte souvent les soies légères et translucides du clergé de Lathandre et préfère les teintes dorées relevées de velours rouge. Lorsque le temps devient plus froid dans le Val, Jaegreth se pare souvent de son

habit d'aventure fait de cuir teinté en jaune. Quel que soit le temps, Jaegreth porte toujours sa ceinture pendante emblasonnée avec le symbole sacré de Lathandre.

Garde du village et milice

Sauk du Val (LN hm G5), sergent des Libres Cavaliers

De fins cheveux châtain foncé pendent jusqu'à ses maigres épaules. Son regard sombre ajoute plus de poids à sa mine perpétuellement renfermée. Trop souvent, il a vu des camarades Cavaliers mourir au combat contre les fées de la Forêt de l'Orée. Sauk sait qu'il ne peut vaincre les fées et s'attache uniquement à défendre le Val d'Hadreth et garder ses Cavaliers en vie.

Vaghrhal Demident (CB, ½ orque m, G6), commandant de la milice de Val d'Hadreth

Lipp Kron An (CB, ½ ogre m, G4 barbare), capitaine de la milice de Val d'Hadreth

La garnison du village est composée de 20 Libres Cavaliers (LN hm G1) et de 20 miliciens (CB hm niv 0)

Chefs de guildes

Lerihaer Rougefeuille (LN ½ elfe m M7), maître des charpentiers

Chase Gavrielov (CN hm C1 de Kozah [Talos]/G3), maître des bûcherons

Chase est le frère aîné de Cyril Gavrielov, le Grand Chevalier de l'Aube. Quand Gavriel, leur père, a été tué par des fées alors qu'il coupait du bois au nord-est de Val d'Hadreth, la vie de Chase a pris une direction complètement différente de celle de son frère. À la fin de l'adolescence, il a quitté le Val d'Hadreth, en colère contre la milice qui ne voulait pas rechercher le meurtrier de son père. Sur la bordure orientale de l'Anauroch, il a rencontré une bande de chasseurs bédines et a été emmené chez les Saiyaddars





Val d'Hadreth



Légende

1-Marché, 2-Maison de bière de Dorgoff, 3-Auberge de Jost, 4-Babioles de Gaylon, 5-Haute-Maison, 6-Auberge Chez Gorf, 7-Auberge de la Voie de l'Aventurier, 8-Le Puits aux Souhaits, 9-Trésors mystiques de Garro, 10-Temple de Lathandre





comme prisonnier. Il a été forcé de servir d'esclave à un prêtre de Kozah (Talos) et, au fil du temps, s'est lié d'amitié avec lui. Au cours d'un voyage dans une autre tribu à proximité des Monts Cimeterres, les Bédines que Chase accompagnait ont été attaqués par le dragon brun Axlitis. Chase a saisi cette opportunité pour retourner au Val d'Hadreth, fort des compétences acquises chez les Bédines et prêt à se venger des fées de la Forêt de l'Orée.

Sayra la Chasserresse (LN hf Guerrière niv 4), maîtresse de la chasse

Aphrill Karess (N hf Voleuse niv 5), maîtresse des marchands

Chefs religieux

Cyril Gavrielov (LB hm Paladin de Lathandre niv 7) Grand Chevalier de l'Aube du Manoir de l'Aster

Cyril apparaît toujours extrêmement fatigué et sa franchise, semblant parfois désinvolte, reflète sa lassitude. Une barbe grise de trois jours recouvre sa mâchoire autrefois puissante qui semble désormais faible sous ses joues tombantes. C'est un homme qui a renoncé à la vie, mais qui ne veut pas se l'avouer. Cyril est souvent paré de sa cuirasse métallique, renonçant aux jambières en raison de la douleur constante que le poids provoque sur ses hanches et son genou gauche. Lors de la reconquête des Chutes de la Dague, au cours de l'année du Gantelet (1369 CV), Cyril a perdu sa jambe droite juste au-dessus du genou à cause d'un guerrier Zhent.

Jadrund Matamer (CM hm loup-garou Clerc de Malar niv 4), Seigneur de la chasse

Jadrund est un hors-la-loi dont la robustesse excite bien des jeunes femmes. Il utilise son apparence à son avantage pour en savoir plus que quiconque sur ce qui se passe. Quelques-uns au Val d'Hadreth le soupçonnent d'être derrière des attaques de grizzly

mais, par sa ruse, il conserve une longueur d'avance et il parvient souvent à retourner les soupçons contre ses accusateurs. Jadrund obéit au maître chasseur Darlar Melinth de Creux de Craie blanche, qui est le chef de la chasse locale.

Rhiannon Gardepierre (LB hf Pr9 Lathandre), Dame du Matin de la Maison de la Première Lueur

À chaque année qui passe, Rhiannon gagne en beauté. Pas dans le sens d'un corps convoité par la luxure – Rhiannon a son lot de rides et de pattes d'oie bien méritées aux coins des yeux – mais dans le sens spirituel et intellectuel dans lequel les gens sages trouvent davantage de plaisir. Ses yeux verts pétillent d'une étincelle de vie et son rire peut faire se rappeler des temps plus gais même au cœur le plus sombre. Rhiannon s'habille dans des robes de soie brillantes à manches longues caractéristiques du clergé de Lathandre. Elle préfère des dégradés de rose et de jaune qui contrastent de façon complémentaire avec ses cheveux roux foncés. Elle attache des rubans dorés dans sa tresse qui pend pratiquement jusqu'au sol. Peu de gens s'imaginent qu'elle peut manier une épée avec son esprit vif ; ils sont encore moins nombreux à l'avoir vu le faire.

Etter (LN ½ elfe sauvage m D4 de Sylvanus), Compagnon des Neuf Druides de Cormanthyr.

Autres citoyens notoires

Eltos Piedléger (CB elfe de la lune m Rôdeur de Mailikki niv 3), membre de la Communauté de la Licorne d'Argent

Garro (CB saurial cornu m M6), maître des Trésors mystiques de Garro

Garro est un individu qui vit reclus et qui cache son identité à tous sauf à ses apprentis. Mesurant près de 3 m de haut, Garro est un personnage physiquement impressionnant, mais

son habileté à contrôler la Trame est là où se cache sa vraie puissance. Il trouve peu d'utilité à porter des vêtements car il est couvert d'écailles vertes et ternes ; celles-ci sont si sombres qu'elles paraissent noires, sauf en pleine lumière. Ce n'est qu'à des occasions spéciales, comme recevoir des visiteurs importants ou réaliser un rituel vital, qu'il revêtira une de ses robes ornementées de magicien.

Gaylon III (CM hm loup garou M5 académicien), propriétaire des Babioles de Gaylon

Gorf (NB hm G2), propriétaire de Chez Gorf

Hormdeller (CN hm G4), propriétaire de l'auberge de Jost

Fildvite « File » Déverselle (CN pm pieds-velus Ps4/V3), propriétaire du Puits au Souhaits

Le bavard et malicieux Fildvite Déverselle – un petit-homme aux cheveux hérissés toujours habillé de façon extravagante – adore être le sujet de conversation du village. Il prend beaucoup de plaisir dans la vie et n'a pas peur des délices exotiques. File croit sincèrement que tout le monde l'aime et qu'une amitié durable n'est qu'un agréable au revoir. Certaines de ses relations ont tourné au vinaigre, mais ça n'a pas pour autant assombri son esprit.

Tanfael Boisdhiver (NM ½ elfe m V6), propriétaire de la Voie de l'Aventurier.

Explorer le Val d'Hadreth

1. Marché du Val d'Hadreth

Il y a trois cents ans, le fort du Crâne d'Orque se tenait à cet endroit. Quand le fort a été incendié par les orques de la Pierre brisée, les survivants ont consacré les ruines à leur héros, Hadreth l'Élu des Fées. Désormais, la clairière fait office de marché. La récession économique, liée au manque de sûreté des routes, a affecté les vendeurs du marché d'Hadreth





plus que toutes les autres activités du village. Chaque semaine, le marché accueille un nombre réduit de marchands qui essaient de vendre leurs produits et leurs denrées alimentaires à une ville qui s'appauvrit.

Au centre du marché d'Hadreth se dresse un majestueux chêne tordu. Lorsque tous les autres arbres ont été abattus pour fournir du bois et faire de la place au fort du Crâne d'Orque, ce grand arbre a été épargné par la hache des bûcherons. Peu de gens savent que le creux à la base de l'arbre conduisait jadis à une grotte souterraine des fées. Après la mort d'Hadreth, ses amies fées et les compagnons de son cercle de druides ont fait de l'arbre un sanctuaire, pour commémorer son sacrifice et pour aider à protéger la caverne de Daoïn Areal. Les gens de Val d'Hadreth savent que l'arbre est sacré ; il reste vert même pendant les hivers les plus rigoureux. L'arbre est entouré d'un sentier en graviers de la taille de pois et de quatre pierres de granite — plantées vers le ciel comme des couteaux de silex géants — juste à l'extérieur du sentier.



Amorce d'aventure : le chemin vers la grotte de Daoïn Areal demeure intact après tous ces siècles. Si des individus parvenaient à convaincre le gardien du passage de les laisser passer pour atteindre la grotte souterraine où est gardé Daoïn Areal, ils découvriraient une magnifique caverne de taille modeste, aux murs recouverts d'une mousse bleutée scintillante. En

revanche, ils ne trouveront pas la pierre de la taille d'un œuf de dragon, couleur d'ébène et qui émet une lueur rouge. Il y a de cela dix ans environ, Gabranaël (CM nymphe 12 DV) a eu vent du secret et a ordonné qu'on la dérobe dans sa grotte pour l'utiliser dans la guerre qu'elle mène contre tous ceux qui souillent la Forêt de l'Orée. Gabranaël considèrerait comme sacrée la grotte qui abritait Daoïn Areal et elle l'a protégée de ceux qui osaient la profaner. Arrachée à sa demeure par les elfes, elle a passé des décennies à rassembler une cohorte de fées qui veulent que le sang de chaque créature (elfe, humain, orque ou, d'ailleurs, tout ce qui n'appartient pas au peuple des fées) soit utilisé pour ramener la vie florissante d'antan à la Forêt de l'Orée.



Récemment, Gabranaël s'est alliée avec l'Eldreth Veluuthra, qui s'était montré si utile pour attaquer et assassiner les humains au sud et à l'est du village. Avec les escarmouches constantes des orques de la Pierre brisée, des hommes-bêtes et des hobgobelins contre la forêt, Gabranaël n'a pas été en mesure de continuer ses attaques contre la maison Morn et le Zhentarim. Elle est persuadée que le secret de Daoïn Areal lui donnera le pouvoir de faire pencher la balance en sa faveur, faisant d'elle la reine de la Forêt de l'Orée et de tous les autres peuples des esclaves des fées soumis à sa volonté.

2. Maison de bière de Dorgoff

La famille Dorgoff habite Val d'Hadreth depuis quatre générations. La maison de bière, une grande cabane à deux étages, est un autel à la loyauté de cette famille vis-à-vis de Val d'Hadreth et du Valdague. Chaque centimètre de mur est recouvert de tableaux – des portraits de défunts et des paysages anciens – et d'étagères sur lesquelles sont posées des reliques du passé du village. Artem connaît l'histoire de chacun de ces objets et il est à même de relater le rôle essentiel qu'ont joué ses ancêtres. Il y a autant d'histoires qui sont purement imaginaires que celles qui rapportent des faits réels, mais ce sont toutes de superbes contes qu'Artem ne cesse d'améliorer à chaque fois qu'il les raconte. La maison de bière ne brasse pas sa propre boisson, mais elle fait venir des productions d'autres communautés. Les clients peuvent se rincer le gosier avec des pintes de bière de l'Hermine (5 pouces de cuivre), de bière de Dernesh (6 pouces de cuivre), de bière d'Ortie (9 pouces de cuivre) ou d'eau-de-vie de fruit (6 faucons d'argent). Artem a fait en sorte de maintenir des prix bas, ce qui a maintenu la maison de bière à flot en ces temps difficiles.

Amorce d'aventure : les Dorgoff ont toujours été de fervents partisans des Morn, même avant la période fortement contestée qui a précédé la fondation du Valjoyeux. Artem a perdu son fils aîné, Mortarar, dans une escarmouche avec des ettercaps alors qu'il patrouillait près de Donjon Iryth et son plus jeune enfant, Rythheld, est tombé il y a deux mois au cours d'une bataille contre les Zhents, à une dizaine de kilomètres à l'est des Chutes de la Dague. Le seul enfant d'Artem encore en vie est sa fille, Ahmaeliah ; elle a disparu – avec le reste de sa patrouille – au cours d'une mission qui faisait suite à une recrudescence de signalements de gobelins près du hameau de





Noirebranche. Randal Morn a demandé qu'Ahmaeliah soit retrouvée et rendue à son père pour que la Maison Dorgoff ne s'éteigne pas avec Artem.

3. Auberge de Jost

Avant que Colderan ne trahisse le clan Vivelame, le clan Grandenclume a conservé une résidence permanente au Val d'Hadreth pour soutenir leur négoce avec les Chutes de la Dague et même au-delà. Cette construction au plafond bas sert maintenant de salle de restauration pour le village. Le sous-sol de ce bâtiment est souvent tapissé de parois de glace, coupée sur la rivière Tesh pendant l'hiver, et il est utilisé pour stocker de la viande et des légumes durant toute l'année. L'auberge est dirigée par le talentueux Hormdeller : les voyageurs sont souvent surpris par la très grande qualité de la nourriture servie ici. Hormdeller est un ancien Libre Cavalier qui souffre d'un strabisme ; il a repris l'Auberge de Jost quand Japheth a quitté le village après le meurtre de sa femme et de sa fille.

4. Les babioles de Gaylon

Gaylon troisième du nom, un désagréable célibataire au début de la trentaine, dirige le seul magasin du village ouvert en permanence. Le bâtiment poussiéreux est rempli de toutes sortes de matériel. Le grand-père de Gaylon était un bricoleur de génie capable de fabriquer les meilleurs produits, mais il n'a enseigné à son fils que la façon de les réparer. Gaylon était plus intéressé par les livres poussiéreux sur l'histoire et la politique du lointain Cormyr que de se familiariser avec le remplacement des manches de pelle et l'affûtage des haches. Plutôt inepte socialement, Gaylon bafouille et bégaye en présence d'une personne du sexe opposé mais, avec un homme, il peut se montrer ennuyeux à mourir en étalant ses vastes connaissances sur les Dragons pourpres. Lorsque Gaylon ne refait pas l'inventaire

de son magasin, de façon dénuée de logique, ou qu'il ne relit pas *Les Histories de la famille Obarskyr* pour la trente-quatrième fois, il s'occupe soigneusement de son jardin d'aromates derrière le magasin.



Amorce d'aventure : Gaylon a toujours secrètement désiré la belle Gwen, la plus jeune des filles de Japheth. Quand il a finalement eu le courage de lui parler, elle lui a ri au nez, s'est moquée de ses défauts les plus évidents (son bégaiement, son poids, ses traits ordinaires, ses vêtements sales) et l'a quitté sans lui manifester le moindre respect. Gwen a partagé ce qu'elle avait dit à Gaylon avec Jadrund, dont elle était follement amoureuse, pensant vraiment que cela le ferait rire. Peu de temps après, Jadrund fixa à Gwen un rendez-vous galant au clair de lune et l'attira dans des cavernes de grès voisines, elle et sa mère Lhys (qui soupçonnait sa fille d'avoir une conduite indigne d'une demoiselle de bonne famille). À l'insu de Gwen, Jadrund avait convié Gaylon qui attendait dans les cavernes pour assouvir sa vengeance. Gaylon tua Lhys, tortura Gwen pendant des heures et ne la relâcha que pour le plaisir de lui donner la chasse et l'étrangler à mains nues. Jadrund apparut alors, satisfait de Gaylon, et se transforma en loup-garou sous les yeux terrifiés du jeune homme. Jadrund le récompensa en lui laissant à peine un souffle de vie et en lui trans-

mettant la lycanthropie. Il se régala ensuite des corps de la famille de Japheth avec son jeune mais prometteur apprenti. Les restes de Gwen et Lhys furent retrouvés éparpillés dans les bois et leurs morts furent attribuées à des attaques d'animaux sauvages.

Quelques personnes murmurent que ce ne sont pas de simples animaux qui ont tué la famille de ce pauvre vieux Japheth, mais des fées ayant pris la forme de loups géants assoiffés de sang, d'ours et de bêtes plus étranges encore. D'autres pensent que les bêtes, qui peuvent prendre une apparence humaine, se cachent au milieu des gens du village et qu'ils choisissent leur prochaine victime parmi les plus imprudents. Quelle qu'en soit la cause, les habitants du Val d'Hadreth aimeraient bien voir quelqu'un (ou quelque chose) payer de son sang pour la mort de Gwen et Lhys.

5. La Haute Maison

La Haute Maison, un immeuble à deux étages en brique rouge, est construite sur le côté ouest du marché d'Hadreth ; c'est le plus grand bâtiment du Val. La mousse et la vigne tapissent ses murs et donnent l'impression que la maison a été cultivée plutôt que construite. Le maître de la Haute Maison est Hartel Martist, un dirigeant de la communauté et le chef de cellule local d'un culte secret. Hartel est un homme séduisant, aux traits saillants, toujours affable et prêt à donner un coup de main. C'est sans aucun doute l'une des personnes les plus appréciées de la communauté ; personne ne suspecterait qu'il a commandité la mort d'une centaine d'individus et qu'il en a tué quelques-uns de ses propres mains. Il serait prêt à tout pour voir l'ancienne Netheril oubliée.

La famille Martist habite au Val d'Hadreth depuis longtemps et a toujours affirmé que sa richesse provenait de ses investissements à l'étranger. En





réalité, elle provient des trésors de sorciers assassinés et de tombes néthé-risses qu'ils ont pillées. Martist est en contact avec le maître du Pic brisé et il entretient souvent d'autres cultistes qui ont besoin de ses conseils. Le culte du Pic Brisé a intérêt à ce que les artefacts et les secrets perdus de Nétheril restent inconnus.

6. Chez Gorf

Gorf dirigeait la meilleure auberge de la ville. Il l'a vendue aux Libres Cavaliers et il a accepté de rester pour entretenir le bâtiment et encadrer le personnel d'intendance des soldats qui vivent ici. C'était pour lui le seul moyen de garder son emploi dans le village de la façon dont les événements s'annonçaient. Derrière l'auberge se trouve une grande écurie où les Libres Cavaliers abritent leurs chevaux et où les citoyens du Val d'Hadreth rentrent leur bétail durant les tempêtes et les périodes de grand froid.

7. La Voie de l'Aventurier



La Voie de l'Aventurier est l'auberge de Tanfael Boisdhiver, un aventurier en retraite. Après une carrière profitable dans la région de la Mer de Lune, Tanfael est revenu dans son village natal du Vallon d'Anathar. Il n'a pas pu se réadapter à la vie avec sa famille et il est parti peu de temps après pour recommencer ailleurs une nouvelle vie. Il est finalement arrivé au

Val d'Hadreth et a racheté la Voie de l'Aventurier à son ancien propriétaire. Tanfael a constaté que diriger une affaire est beaucoup plus difficile qu'il ne le pensait. La concurrence de la maison de bière de Dorgoff, de l'Auberge de Jost et du Puits aux Souhais fait que sa salle commune reste vide la plupart des nuits. Les marchands itinérants ou les aventuriers de passage ne restent qu'une nuit et sont repartis avant la tombée de la nuit suivante. À chaque fois qu'un aventurier muni d'un sac plein d'or titube dans la taverne, Tanfael s'empresse d'essayer de lui vendre la Voie de l'Aventurier.

8. Le Puits aux Souhais



On entend toujours des rires et de la musique en provenance du Puits aux Souhais. Au-dessus de la porte est accroché un panneau qui représente une voluptueuse femme nue assise sur la margelle d'un puits en pierre. Chaque planche à l'avant du bâtiment est peinte d'une couleur différente. Même si l'intérieur n'est pas peint à la manière d'un arc-en-ciel chaotique, la scène n'en est pas moins tapageuse. Des hommes et des femmes légèrement vêtus servent des boissons ou dansent de manière érotique au rythme de la musique. On voit souvent le propriétaire jongler ou réaliser des tours pour des clients pris au hasard.

Le Puits aux Souhais, dirigé par Fildvite « File » Déverselle, fournit toutes sortes de divertissements pour accompagner les boissons qui sont servies. On entend régulièrement le cliquetis des pièces que parient les clients qui accompagne le claquement

des dés. File entretient également un bain fumant, avec deux de ses dames à portée de main, dans le cas où un client serait enclin à se faire frotter le dos. File a toujours quelques dames ou messieurs prêts à se rendre à l'étage pour prendre part à des divertissements privés. La maison est également réputée pour procurer de temps en temps à ses clients de l'Herbe du Diable, des feuilles de Rougefleur ou de la poudre de champignons hallucinogènes. File prend grand soin de chacun de ses clients, habitués comme débutants, et garde sous contrôle strict toutes les substances dont il pourrait être fait un usage excessif.

9. Trésors mystiques de Garro



Les trésors mystiques de Garro est davantage un musée qu'un magasin. Le premier apprenti de Garro se présente comme le propriétaire du commerce et ouvre les portes au public une poignée de fois par an sans jamais vraiment s'attendre à vendre quoi que ce soit. Les citoyens du Val d'Hadreth se pressent dans le petit magasin pour observer les bizarreries que « Garro » a à présenter. Le magasin lui-même est une extension ajoutée à la façade nord d'une large tour à deux étages.

On n'a jamais vu le vrai Garro en dehors de sa tour depuis qu'elle a été construite. Bâtie par des nains sous contrat de la maison Grandenclume, cette tour est élevée pour les deux étages qu'elle comporte. Elle s'élève à douze mètres au-dessus du sol et ses hautes ouvertures étroites ressemblent plus à des meurtrières qu'à des fenêtres. Si Val d'Hadreth était attaqué





par des forces imposantes, les Trésors mystiques constitueraient un bâtiment de défense approprié. Des chandelles éclairaient les fenêtres presque toutes les nuits et, de temps en temps, une lueur étrange peut apparaître au sommet de la tour. La plupart des gens n'y font plus attention et ne se préoccupent pas d'un magicien qui ne se promène pas en ville.

10. Temple de Lathandre

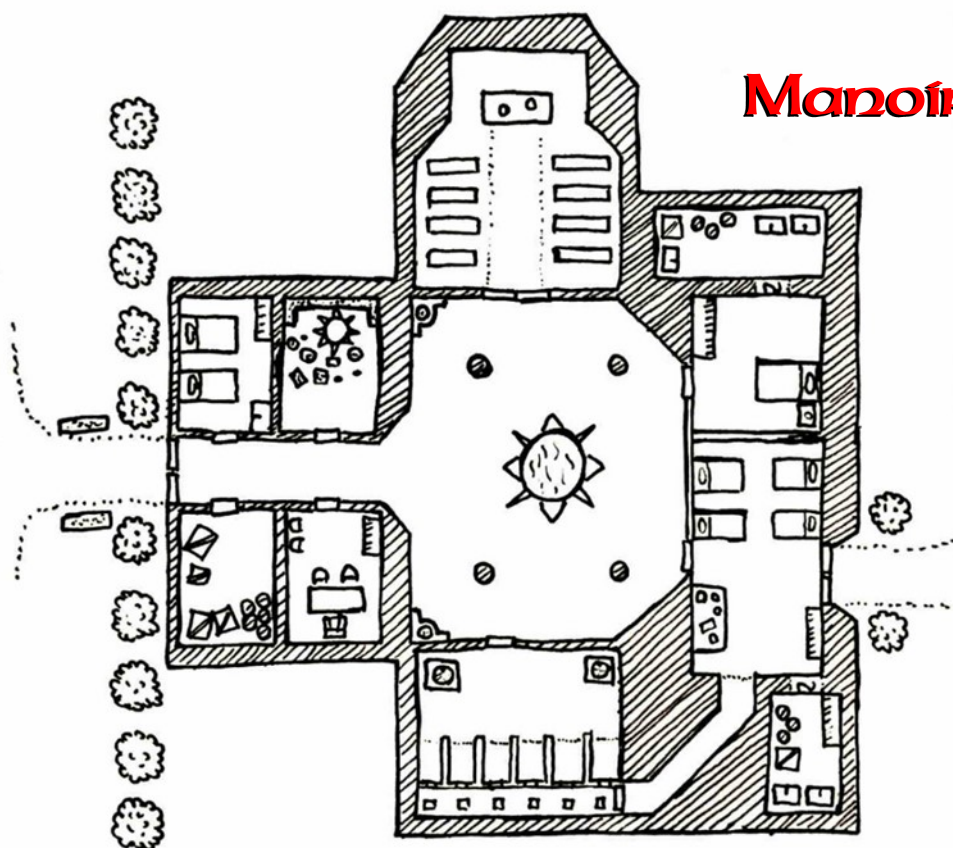
Le Temple de Lathandre a été construit sur l'emplacement du campement des Éclaireurs de l'Aube, venus pour la première fois il y a de cela quatre cents ans pour répondre aux besoins des constructeurs du fort du Crâne d'Orque. Le site est dédié au Seigneur de l'Aube depuis cette époque. Le Temple a une longue tradition pour faire sortir de ses rangs des personnes qui deviendront très in-

fluentes par la suite au sein de la profession qu'ils auront choisie. Bon nombre des postulants qui ont suivi l'enseignement du temple sont devenus des politiciens, des philosophes, des commandants militaires et des théologiens. Le temple de Lathandre est en fait constitué de deux bâtiments. Le bâtiment le plus au nord, dirigé par le Grand Chevalier de l'Aube Cyril Gavrielov, porte le nom de Manoir de l'Aster. Le bâtiment situé au sud, sous l'égide de la femme de Cyril, la Dame du Matin Rhiannon Gardepierre, s'appelle la Maison de la Première Lueur.

À la suite de la destruction du fort du Crâne d'Orque, dans l'année de la Baleine chassée (1013 CV), Réginald, un Éclaireur de l'Aube de l'ordre de l'Aster et seul membre survivant du clergé de Lathandre, recueillit tous les

orphelins et entreprit la construction du Manoir de l'Aster. Le bâtiment fut achevé lors de l'année de la Tempête rugissante (1016 CV) et servit d'école uniquement pour les orphelins qui avaient été recueillis à l'origine. Le premier manoir fut détruit par un incendie d'origine accidentelle et le nouveau fut reconstruit en granite rose ; il accepta de nouveaux pensionnaires à partir de l'année de la Dernière Épreuve (1036 CV). La maison Morn légua des fonds à l'ordre pour construire un séminaire à côté du Manoir. La Maison de la Première Lueur fut terminée l'année de l'Absence d'Aurile (1049 CV). Le Manoir de l'Aster et la Maison de la Première Lueur ont enseigné à des jeunes du Valdague, nobles ou orphelins, la théologie, la philosophie, l'histoire, la science, l'art, les mathématiques, les langues, la stratégie militaire et l'équitation.

Manoir de l'Aster



- 1—Salle principale
- 2—Réserve
- 3—Cuisine
- 4—Chambre d'hôtes
- 5—Bibliothèque et scriptorium
- 6—Dortoir des pensionnaires
- 7—Chapelle
- 8—Chambre des acolytes
- 9—Salle secrète
- 10—Chambre du Grand Chevalier
- 11—Salle secrète



0 10 m



VALLON D'ANATHAR

Le vallon est occupé par le clan nain des Vivelame, deux vieilles familles humaines – les Mèche noire et les Talop – et deux familles demi-elfes – les Neigedorée et les Boisdhiver. Les nains extraient de l'argent et des émeraude des mines, les humains et les demi-elfes sont des fermiers fidèles de Chauntéa ; ils apportent leur soutien aux druides et ceux-ci les aident en retour. Les membres des quatre familles entretiennent le temple de Chauntéa et font tourner la brasserie qu'il abrite. Ce village fonctionne essentiellement comme une communauté.

L'arrivée au village

Tandis que vous voyagez sur la piste de Téthyamar, vous avancez sur une route entourée de paysages superbes, qui serpente entre une succession de basses collines. Cet endroit semble avoir été béni par les dieux : toute la végétation adaptée au climat du Valdague pousse ici. Les côtés de la piste sont bordés par une abondante végétation : herbes et buissons, fleurs des champs, baies sauvages ainsi que des arbres d'une grande diversité, notamment des pruniers et des pommiers. D'après ce que vous avez entendu, les auberges étaient pratiquement inexistantes avant que Randal Morn ne reprenne possession des Chutes de la Dague, il y a de cela à peu près deux ans, et il est probable que ce soit toujours le cas, donc les auberges doivent toujours être rares.

Alors que ces pensées vous traversent l'esprit, vos chevaux vous mènent au sommet d'une autre colline, et vous découvrez sur l'autre versant une vallée verdoyante qui s'étend devant vous. Elle est entourée de nombreux bosquets et, au-delà, des collines vallonnées se succèdent jusqu'à l'horizon. A 450 mètres devant vous, la route parvient à un croisement : appa-

remment, ce n'est qu'un banal chemin qui s'écarte de la route en direction de l'ouest, mais il est bordé par un pré qui ferait un campement idéal pour la nuit et il commence à se faire tard.

En atteignant le pré, vous remarquez la présence d'un panneau récemment planté qui pointe en direction du chemin qui part à l'ouest. Le sentier mène en direction d'une haute colline surplombée par un rocher rouge. Le panneau indique :

*Manoir d'Anathar au Vallon d'Anathar
Bonne cuisine des Vaux libres
Chalets confortables à louer, 6 km*

La piste est étroite, à peine assez large pour que deux cavaliers puissent se croiser et pourtant les traces montrent qu'elle est fréquemment empruntée. Après une centaine de mètres, elle longe un petit cours d'eau qui descend du sud et s'écoule dans une vallée encaissée. Des deux côtés de la route poussent des herbes hautes et des buissons qui précèdent les taillis. Après avoir suivi la piste sur 5 km, vous commencez à distinguer des mouvements qui s'accompagnent de feulements aigus en provenance des buissons. La vue fugace d'un tigre ne manque pas de vous surprendre.

Si les PJ attaquent le tigre, ses cris attirent ses parents furieux en 1d4 rounds, puis des villageois en colère 1d4 rounds plus tard. En effet, par l'entremise des druides de Chauntéa, des tigres surveillent les entrées du Vallon d'Anathar (voir le roman *Finder's Bane* et le *Guide de Volo des Vaux*).

Quelques minutes plus tard, dans la lumière déclinante du jour, la vue porte sur une vallée avec une colline en son centre, des champs de cultures et des vergers d'arbres fruitiers. Vous entendez l'eau couler en amont, un ruisseau alimente le moulin du village.

Le bâtiment pourrait être une forge. De l'autre côté du pont, la route serpente sur le versant de la colline en direction du village, chaleureusement illuminé par d'accueillantes lanternes. Des fermes occupent le flanc de la colline. A travers les arbres, il y a comme un groupe de chalets et un bâtiment plus imposant, peut être une auberge, se dresse au sommet. Une autre piste de terre battue encercle le pied de la colline de l'autre côté du cours d'eau.

Carte du Vallon d'Anathar

1. Mines des Vivelame

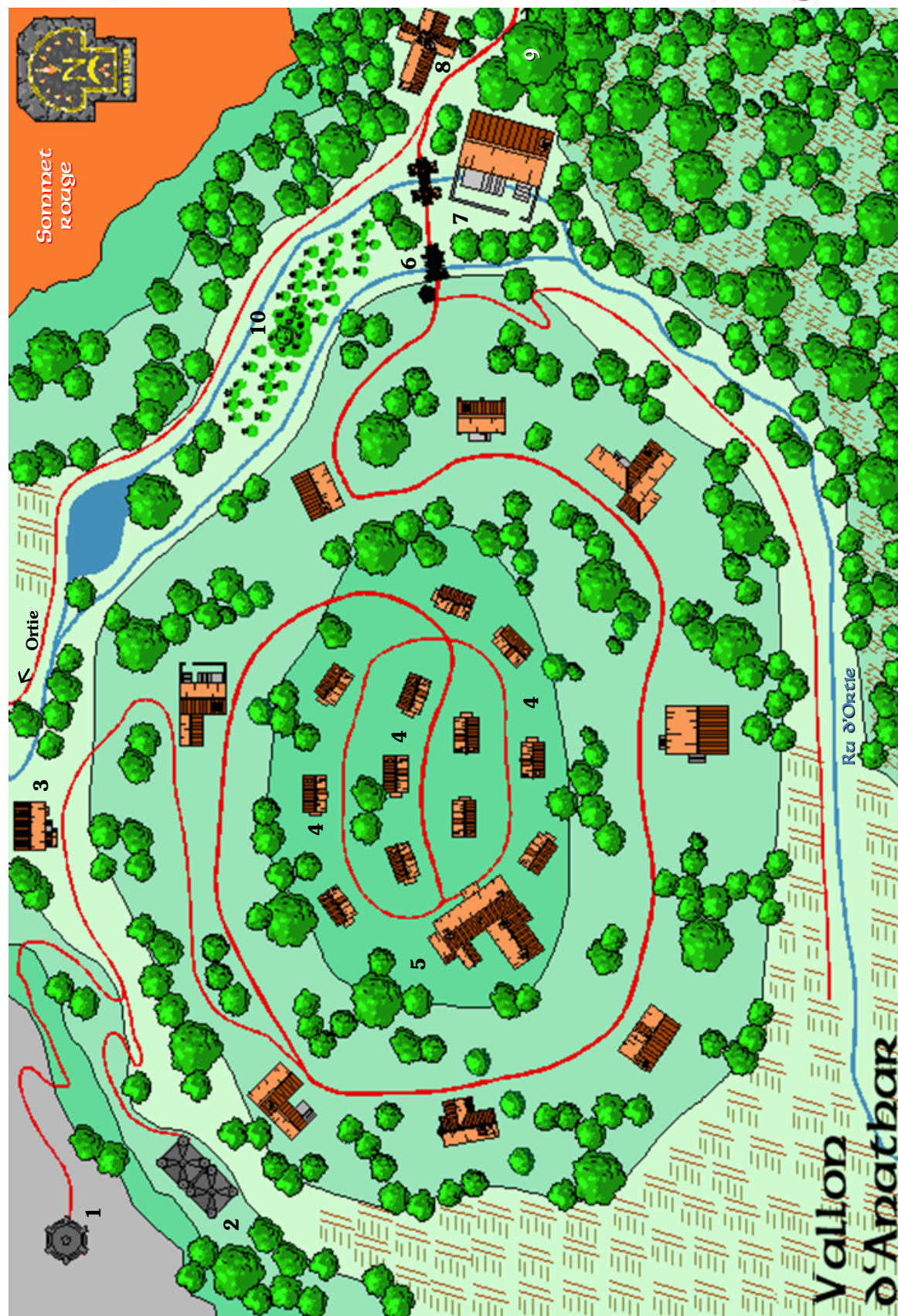


Pour une grande part, on ne peut voir que des gravats et la massive entrée de pierres sculptées qui orne l'entrée des galeries et des mines du clan Vivelame. C'est le clan qui a fondé le Vallon d'Anathar ; il extrait surtout de l'argent et des émeraude. Il fond aussi des lingots d'argent d'une valeur de 25 lions d'or qui sont acceptés à cette valeur pratiquement partout dans les Royaumes.

2. Place forte

C'est une grange puissamment fortifiée que les nains du clan Vivelame ont construite pour les habitants humains et demi-elfes du Vallon d'Anathar. Les familles du village font paître de grands troupeaux de bovins sur la plus haute colline à l'est du village, de la fin de Tarsakt jusqu'à la mi-Eleinte si le temps le permet. La





1-Mines des Vivelame, 2-Place forte, 3-Forge et étables, 4-Chalets de location, 5-Manoir d'Anathar, 6-Pont-levis, 7-Moulin de la vallée, 8-Temple de Chauntéa, 9-Arbre maison des Neigedorée, 10-Cimetière



grange sert d'abri à ces troupeaux durant l'hiver. Mais ce bâtiment aux hauts murs sert aussi de forteresse défensive aux habitants qui peuvent s'y réfugier durant les attaques.

Un profond puits fournit de l'eau en abondance et les celliers de nourriture des villageois sont situés sous la place forte ; on peut y stocker assez de provisions pour tenir un siège de deux ans. Dans les temps anciens, la tour du mage Anathar se dressait sur ce site. Anathar avait un accord avec le clan Vivelame pour défendre le village. Il s'est entretué avec un dragon lorsque ce dernier a attaqué le village.

3. Forge et étables

Cette affaire est tenue par le maître - forgeron nain Njolding (LB nm Guerrier niv 5), mais son intérêt se limite à la forge. Un de ses employés, le rôdeur en retraite Londa Warrin (NB ½em Rôdeur niv 10) fait tourner l'étable et prend soin des chevaux pour lui.



4. Chalets de location (voir n° 5)

5. Manoir d'Anathar

Cette auberge accueillante est dirigée par une naine du nom de Kharva. La cuisine et la boisson y sont plutôt bonnes. La chambre d'hôte la plus grande sert encore, de temps à autre, de quartier général impromptu aux Libres Cavalier de Randal Morn, et les chambres du premier étage servent de

baraquement pour 8 Libres Cavaliers (NB hm 6G1, 1G2 et 1G3) qui sont en poste ici de façon permanente. Cette auberge est une activité communautaire.



Toute la nourriture de l'auberge provient de l'agriculture locale, y compris la bière qui est fermentée dans la brasserie du temple. Les chalets de location autour du Manoir dépendent de l'activité de Kharva. Un chalet peut accueillir jusqu'à deux personnes et coûte deux lions d'or par jour. Cela donne le droit aux invités de boire et de manger tout ce qu'ils veulent au Manoir. Celui-ci est ouvert à tous les habitants et aux hôtes des chalets, tous peuvent boire et manger gratuitement et à volonté. Il y a un encart pour les PJ qui se rendent au Manoir ! (voir ci-après)

6. Pont-levis



Habituellement, le pont est baissé, mais il est relevé quand des incidents sont prévus et pour la nuit. Un des habitants du village est toujours en faction dans le petit poste de garde à côté du pont.

7. Moulin

Les adeptes locaux de Chauntéa moulent le grain et pressent l'huile. Le moulin appartient au temple.



8. Temple de Chauntéa



La majeure partie du temple sert en fait à entreposer le grain et d'autres cultures ; pourtant, les druides de la région président des offices à Chauntéa au moment des deux solstices et des deux équinoxes. Les adorateurs de Chauntéa du village entretiennent le temple et s'occupent de sa brasserie.

9. L'arbre maison de la famille Neigedorée



Cet arbre est de loin le plus grand chêne du Vallon d'Anathar. Les PJ peuvent ou non remarquer la grande cabane tout en haut du chêne. Certains membres de la famille demi-elfe Neigedorée vivent dans cette cabane ; ils maintiennent une surveillance constante depuis cet emplacement et sonnent l'alarme en cas de besoin. Les





Neigedorée prennent également soin des tigres qui patrouillent dans le périmètre du village.

10. Cimetière du village

Rencontres au Manoir d'Anathar

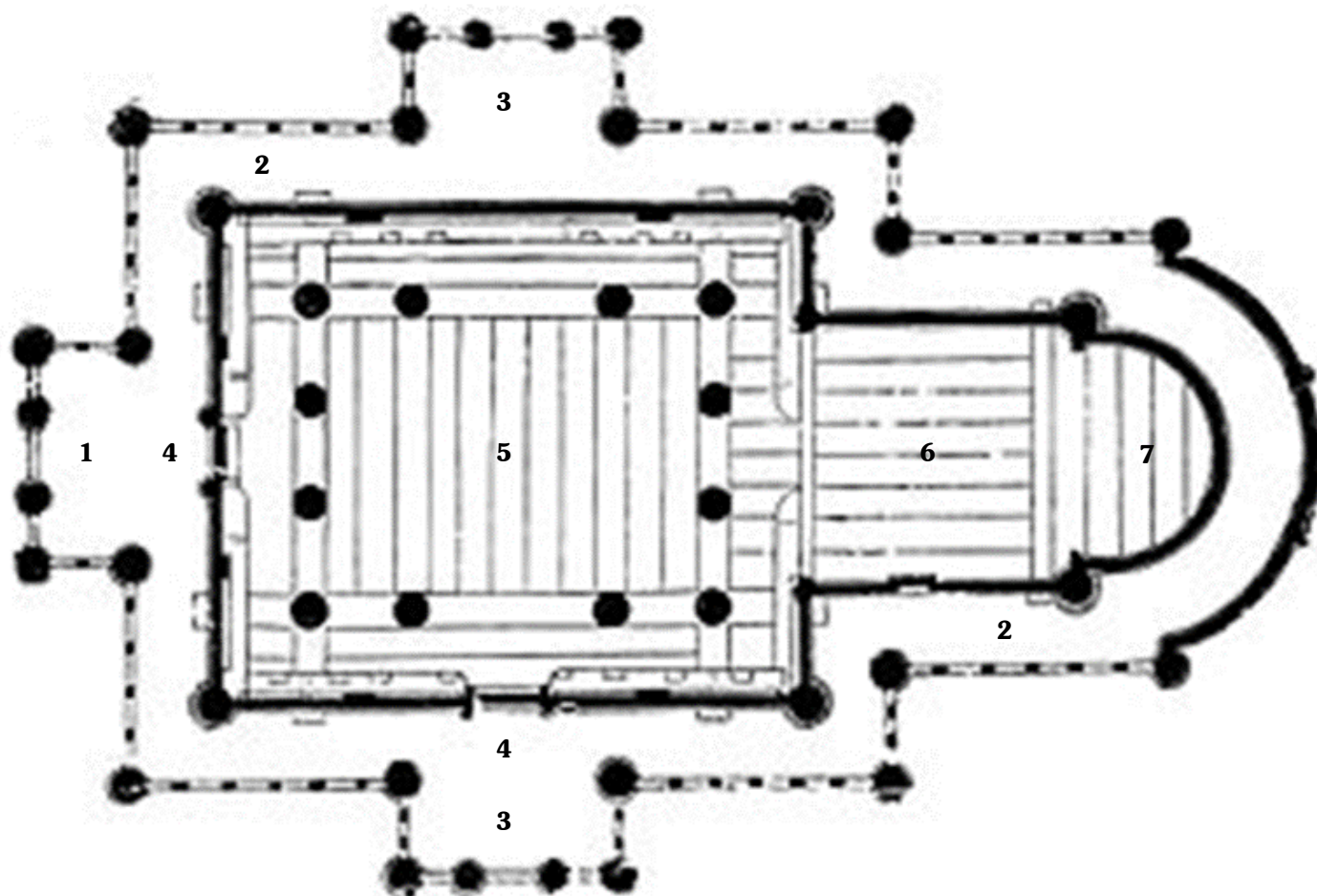
Voir encart ci-après.

Kharva a bien précisé que la note du chalet comprenait tout ce que vous pourriez boire ou manger, et elle semblait insinuer que la cuisine avait un garde-manger sans fin. Au moment où la nuit tombe, elle s'approche de votre table avec un bout de parchemin. D'un coup d'œil rapide, vous

vous apercevez que c'est une carte du Valdague.

« Randal Morn a eu fort à faire dans le sud du Valdague au cours des dernières décennies, vous raconte Kharva. Son quartier général secret se trouvait ici, dans ce manoir très précisément. »

Temple de Chauntéa



1—Entrée principale, 2—Galerie couverte 3—Entrées latérales, 4—Portes du temple, 5—Entrepôt de nourriture, 6—Espace de prière, 7—Statue de la déesse





Tout le monde peut se sentir chez soi au Manoîr d'Anathar. Les murs de pierre massifs, de toute évidence le travail de maîtres maçons nains, procurent un sentiment de sécurité.

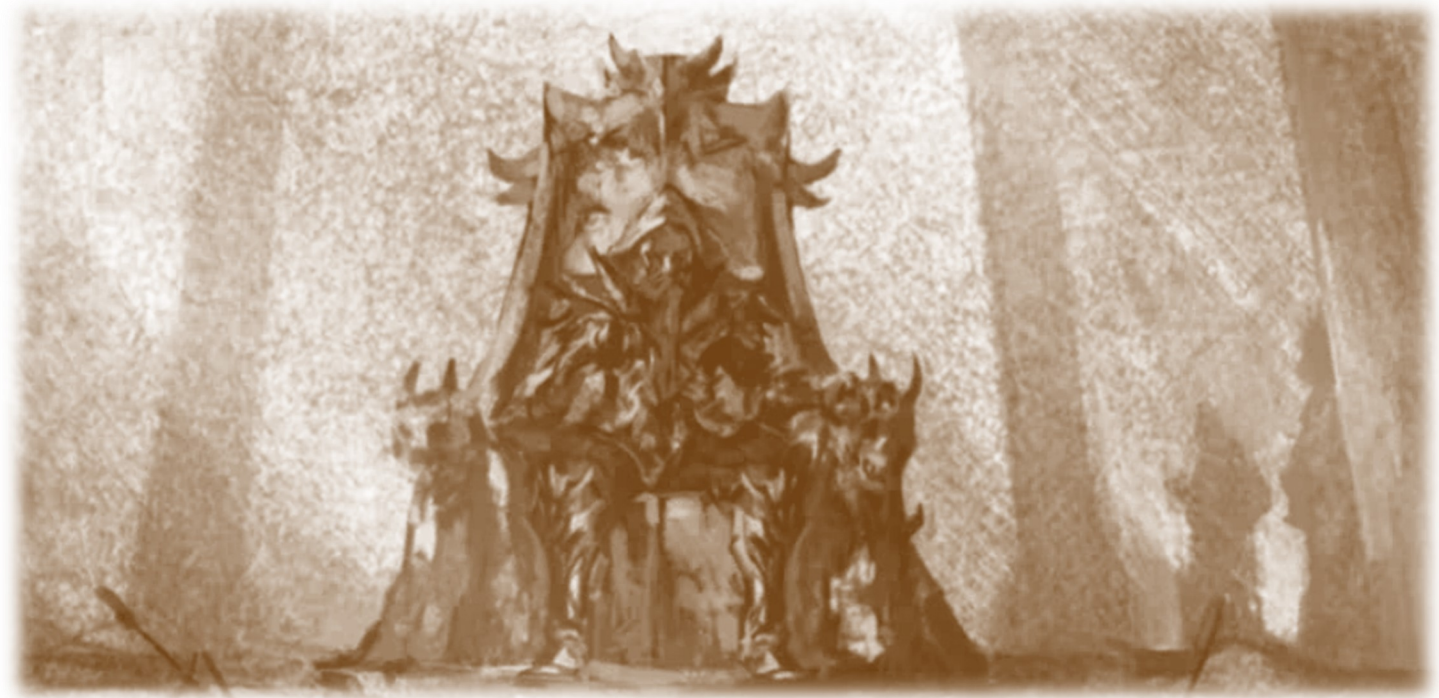
Le ronronnement des deux énormes cheminées, la chaude lumière des lanternes et l'ambiance joviale qui emplissent la maison mettent de bonne humeur, sans parler de l'excellente bière blonde qui est brassée dans le temple du village. Tous les délicieux produits de la région sont cuisinés à la perfection par l'aubergiste, Kharva la naine.

Le menu de ce soir est composé de rôti de bœuf du cru, de pommes de terre de chez nous arrosées d'une abondante sauce forestière aux champignons, d'un large plat de légumes et d'un immense bol de salade, le tout produit localement.





ARBRE GÉNÉALOGIQUE DE RANDAL MORN



Colderan Morn, le seigneur-mage (qui dirigea le Valdague il y a environ un siècle) épousa Bélisaria Arplume, qui fut empoisonnée par ses « alliés » drows. Sa mort mit Colderan en rage et le rendit amer, car tout laissait présumer que son jeune fils Belard avait été assassiné (alors qu'il avait simplement disparu à l'époque du meurtre de Bélisaria). Les sorts de Colderan ne retrouvèrent jamais la trace de Belard, enlevé comme par enchantement par les drows pour être gardé en captivité et utilisé comme monnaie d'échange pour s'assurer de l'obéissance de Colderan ; il fut promptement « *délivré* » des elfes noirs par certains Ménestrels, dont Elminster et Oragie, pour le maintenir hors de portée des drows et de Colderan et l'élever loin de la cruelle tyrannie de son père.

Belard « Cimépines » n'eut jamais connaissance de ses véritables origines. Jeune homme robuste, plein d'énergie et aimable, il a grandi

comme un Ménestrel dans les terres situées entre Sécombre et Everlund, au sein de la famille de rôdeurs Cimépines. Durant son service chez les Ménestrels, Belard rencontra, aima et épousa une autre Ménestrel, une roturière du Val des Chutes de feu du nom de Danathra Cliquebois.

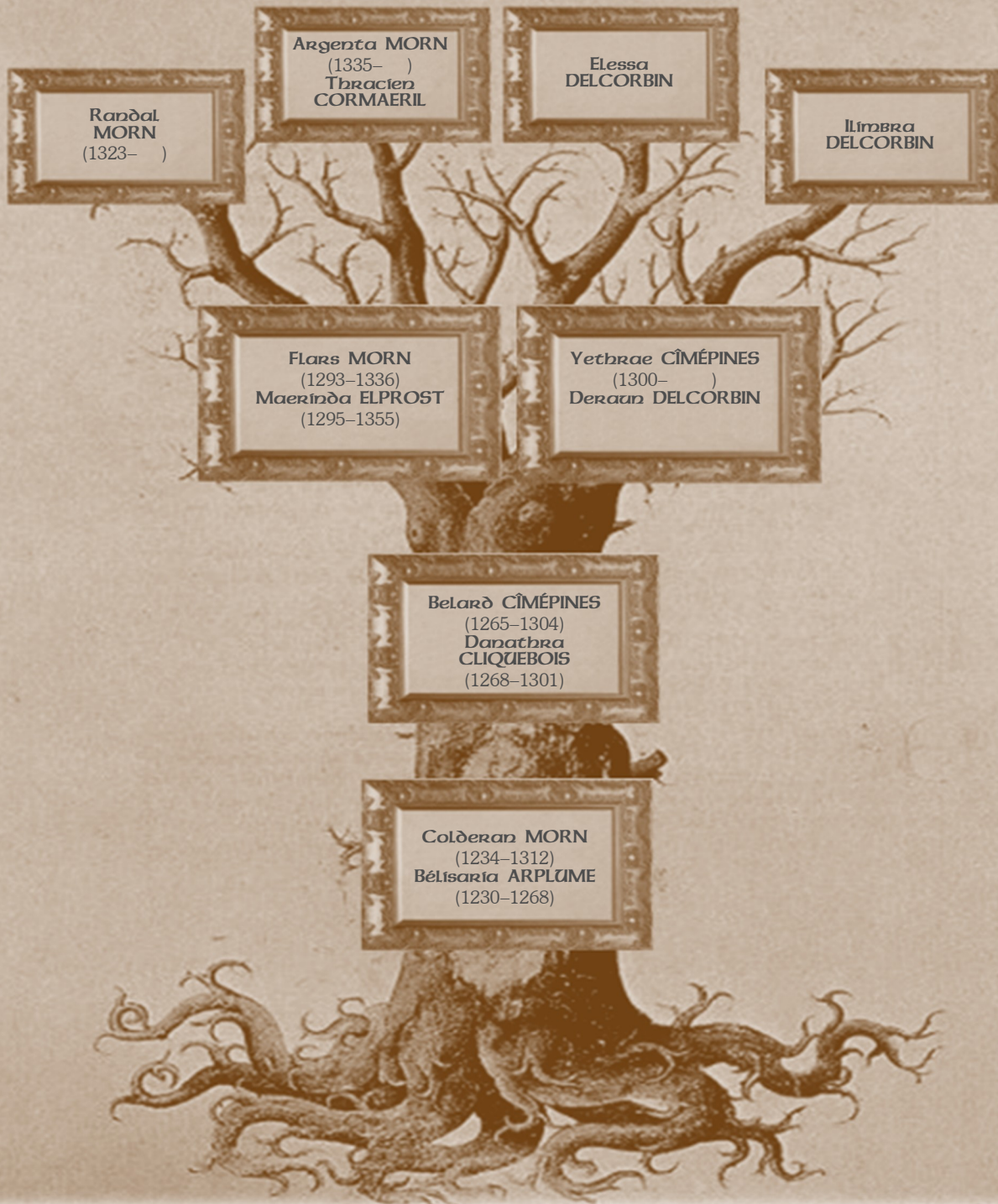
Après avoir été gravement blessés au cours d'embuscades hivernales avec des trolls, Belard et Danathra quittèrent le service actif des Ménestrels et prirent leur retraite à Valprofond, où ils devinrent tonneliers (et s'enrichirent grâce au commerce avec les Ménestrels, toujours en quête de bons tonnelets et barils). Ils eurent un fils, Flars, et une fille, Yethrae.

Quand Danathra fut emportée par une fièvre hivernale, l'éploré Belard se lança dans la chasse aux loups, prenant des risques de plus en plus considérés jusqu'à ce qu'il trouve la mort dans les bois près de Myth Drannor,

en affrontant une créature bien plus meurtrière qu'un loup. À cette époque, des Ménestrels se faisant passer pour des brigands « enlevèrent » Flars (alors qu'il n'était encore qu'un jeune garçon) et Yethrae (qui n'était guère plus grande qu'un bébé).

Yethrae fut emmenée à Eauprofonde, où la famille de scribes Elondar la recueillit et l'éleva comme leur propre enfant. Elle épousa le scribe dont elle était l'apprentie et elle est toujours en vie sous le nom de Yethrae Delcorbin ; respectée, âgée et de santé fragile, elle a pris sa retraite après avoir été à la fois un scribe accompli et une relieuse d'art et ne garde qu'un lointain souvenir de son enfance. Yethrae et Deraun Delcorbin ont deux filles, Elessa et Ilimbra, mais pas de fils (les Ménestrels regardent cette branche de la famille comme une « solution de secours » dans le cas où la lignée des Morn s'éteindrait par la branche de Flars).







Flars fut élevé comme un troubadour et un forestier (rôdeur) par les Ménestrels des Contrées du Mitan et il parcourut de long en large les lisières occidentales de la Haute-Forêt. Au cours d'une de ses rares visites à Lunargent, il rencontra Maerindra Elprost, une jeune tisserande d'Amn conduite à la Gemme du Nord par Ultos Dreahond, un drapier véreux et lubrique. Celui-ci espérait y faire fortune, mais il tomba en disgrâce auprès des Lunargentins et perdit rapidement presque tout.

Flars et Maerindra tombèrent amoureux fous l'un de l'autre au premier regard, un vrai couple béni des dieux, et ils se marièrent dans les jours qui suivirent. Draehond vivait de la taxe d'apprentissage que lui versaient les parents de Maerindra et qui ne cessait de diminuer ; il essaya de la faire pourchasser et arrêter sous le (faux) motif qu'il était son tuteur. Les Ménestrels profitèrent de la traque pour faire une descente, escamoter Flars et Maerindra hors de la ville, révéler ses origines à un Flars sidéré et lui proposer leur aide pour faire valoir ses prétentions sur le Valdague.

Pour faire court, Flars accepta, le Valdague fut arraché aux hors-la-loi de toutes sortes qui dirigeaient des terres ici où là, soutenus par plusieurs seigneurs de Château-Zhentil ; nombre de ceux-ci finançaient des « groupes de lames » sans foi ni loi pour étendre leur prospérité dans cette région, maintenir les seigneurs locaux dans un état de faiblesse et faire régner le danger et l'insécurité sur ces terres en dehors de Château-Zhentil lui-même. En définitive, la maison Morn fut rétablie dans ses droits.

Flars et Maerindra ont eu deux enfants, Randal (nommé ainsi en hommage à un aïeul de Maerindra) et sa jeune sœur Argenta (en souvenir de

Lunargent). Ceux-ci étaient adolescents lorsque Flars et Maerindra ont été brutalement assassinés par des spadassins à la solde du Zhentarim, dont le but était d'installer des souverains fantoches au Valdague.

Une fois encore, les Ménestrels ont chevauché à la rescousse, et Randal a grandi en combattant à leurs côtés pour reconquérir le Valdague et débarrasser à la fois ses propres terres et la vallée du Tesh (à cette époque, c'était le territoire des « camps mercenaires » du Zhentarim, d'où les bandes d'écorcheurs pillaient les terres avoisinantes).

Ils y sont parvenus trois fois, la « dernière » étant décisive, et les Ménestrels ont persuadé Randal Morn (qui détestait gouverner, mais adorait partir en campagne et se battre) de partir à l'aventure sur la Côte des Épées sous le commandement de Khelben Bâton-noir (j'en dirai un peu plus dans une réponse ultérieure). Il a laissé sa sœur Argenta Morn régner en son nom comme Dame du Valdague jusqu'à son retour (encore une fois, les Ménestrels ont séparé la fratrie sans état d'âme, dans l'espoir de garder Randal en vie et d'assurer sa succession avec des enfants de son propre sang).

Les Zhents ont à nouveau tout balayé, cette fois-ci avec une armée de taille, et ils ont soumis le Valdague. Argenta Morn s'est réfugiée dans la clandestinité (pour éviter d'être mariée de force au « Seigneur du Valdague » installé par le Zhentarim) et Randal a dû quitter sa vie d'aventure et s'en retourner à cheval pour reconquérir une nouvelle fois son val – tandis que les Ménestrels sont affaiblis et occupés sur plusieurs fronts, et que des guerres de plus grande ampleur sont sur le point de s'abattre sur les Vaux.





LA COUR DU VALDAGUE

La cour du seigneur du Valdague est composée de neuf conseillers en plus du seigneur lui-même. C'est le principal organe délibératif du val et, même si le seigneur Morn jouit d'une autorité absolue, il ne prend presque aucune décision majeure sans l'avis de son conseil. Chaque membre de la cour a des responsabilités en dehors de l'organe consultatif lui-même, qui s'occupe du bon fonctionnement du gouvernement du val. Bien que peu de ces postes soient rémunérés, ce sont toujours des fonctions très prisées, pas seulement pour le pouvoir politique qu'ils accordent, mais aussi parce que ceux qui occupent des sièges à la cour sont dispensés d'avoir à payer au gouvernement central du val l'impôt sur leurs propriétés foncières. Les sièges de la cour sont les suivants :

Seigneur du Valdague

Le chef héréditaire du val dirige la cour et le Valdague comme un monarque absolu. Il assiste aux délibérations de la cour et prend ses avis en considération, mais les décisions finales lui appartiennent. Le seigneur actuel est Randal Morn, le dernier héritier mâle de la lignée. Sa plus proche parente est sa sœur Argenta Cormaeril, qui s'est mariée dans l'une des maisons nobles de Cormyr. La crainte que le val puisse tomber sous le contrôle des Cormyriens à sa mort tourmente le monarque depuis bien des années.

Chambellan

Le chambellan¹ agit principalement en tant que secrétaire du seigneur du Valdague. Il planifie l'agenda du seigneur et contrôle ainsi qui peut le rencontrer presque à toute heure. Il contrôle également le trésor, signant chaque dépense. Au-delà de ces prérogatives, le chambellan jouit de

l'autorité suffisante pour agir en tant que régent temporaire au cas où le seigneur du Valdague meurt et que son héritier ne soit pas en mesure de monter sur le trône dans l'immédiat.

Caytlyn Gelmont, qui occupe actuellement ce rang, a servi il y a des décennies comme nourrice du seigneur Morn. Elle est profondément loyale à son seigneur, hautement pragmatique et extrêmement organisée. Cependant, elle manque souvent d'imagination pour élaborer des solutions non conventionnelles afin de résoudre les problèmes.

Maréchal du Val

Le maréchal est le chef militaire le plus haut gradé hormis le seigneur du Valdague. Il commande à toutes les forces armées du royaume, dans l'éventualité d'une invasion, y compris les troupes du guet et de la milice.

Ariton Delmis, paladin de Torm, demeure le commandant en second du Seigneur Morn en ce qui concerne la force militaire des Vaux ; de ce fait, il occupe la fonction de maréchal. Ariton est farouchement loyal envers son seigneur et sa divinité et il ne tolère aucune menace envers l'un ou l'autre. De plus, il se soucie profondément des gens en général et du peuple du Valdague en particulier. Le conflit avec le Zhentarim a enseigné au paladin les vertus de la patience et d'une bonne planification, mais il a encore tendance à préconiser l'action directe pour des causes presque désespérées s'il ressent qu'elles sont bonnes et justes.

Chroniqueur

Le chroniqueur est chargé de donner à la Cour une perspective historique et de consigner toutes les informations historiques pertinentes au sujet du val.

Le chroniqueur actuel est Horus Fèvéchange ; il est au service de la famille Morn en tant que chercheur et conseiller depuis plus de 60 ans. Le vieil homme a une intelligence affûtée et l'esprit vif. Ses modestes capacités en tant que devin l'aident un peu dans ses fonctions mais ses compétences de sage sont inégalées dans le pays.

Contrôleur des comptes

Le contrôleur des comptes est le principal auditeur du royaume. Il a le pouvoir d'effectuer des vérifications concernant n'importe quel contribuable ou relatives au Trésor du Val. En règle générale, la comptabilité du val est plutôt simpliste ; cette position est donc en fait, de manière plus évidente mais néanmoins secrète, une fonction de maître-espion pour les affaires internes. Il travaille en étroite collaboration avec le commandant des Éclaireurs et des troupes irrégulières des Libres Cavaliers, qui lui s'occupe des intrigues internationales.

Connétable des Chutes de la Dague

C'est le véritable bourgmestre des Chutes de la Dague. Le seigneur Morn a nommé un élu à ce poste (bien qu'il puisse à tout moment destituer le connétable et demander la tenue d'une nouvelle élection) maintenant que l'occupant zhentilar a été mis en déroute. Chaque citoyen des Chutes de la Dague détient un vote lors de l'élection et celle-ci a lieu tous les cinq ans ou à chaque fois que le besoin s'en fait sentir.

Grand Arcaniste du Tribunal

Le Grand Arcaniste est le principal conseiller du seigneur du Valdague pour tout ce qui est arcanes et magie, et protéger le seigneur et sa cour ; il est aussi le principal arbitre des lois concernant l'utilisation de la magie dans le val (qui sont peu nombreuses).



Il organise également les magiciens du val dans le cadre de la défense commune et soutiendra les forces de l'ordre si un mage doit être appréhendé.

Porte-parole de La Diaspora

Cet homme est le porte-parole des bergers solitaires, des chasseurs, des forestiers, des colons et de toutes les autres personnes qui habitent au Valdague mais qui ne résident pas dans les limites des communautés reconnues. Bien que ces gens soient moins nombreux au sein de la population que dans les autres vaux, en raison de l'histoire pleine de conflits du Valdague, certains ressentent encore le besoin de vivre en marge. Le porte-parole est nommé par le Seigneur du Valdague, mais il s'agit presque toujours d'un rôdeur ou un chasseur tenu en grande estime à la fois par ceux qu'il représente et par les citoyens plus «civilisés» du val. Le poste est actuellement occupé par la rôdeuse Mestin «la Troll» Durmark, qui s'est distinguée en tant que capitaine des Libres Cavaliers.

Avocat des Bourgmestres

L'Avocat des Bourgmestres représente les communautés des trois provinces du Valdague, à l'exception des Chutes de la Dague. Bien que tous ces dirigeants ne soient pas appelés «Bourgmestre», le terme «Avocat des Bourgmestres» les englobe tous. La fonction alterne chaque année entre les représentants des chefs des communautés dans l'ordre suivant : le nord (Teshmere, Creux-de-Craieblanche, Tachepp et le Val d'Hadreth), le centre (Rives-de-Téthymar, les Sources froides, Noirebranche et Orbe vert) et le sud (le Vallon d'Anathar, Ortie et Ortie-le-Haut). L'avocat actuel est Percy Hash, Premier Citoyen de Teshmere, un vieux tanneur grincheux mais également profondément loyal au Valdague et à son seigneur.

Conciliateur des Religions

Le Conciliateur des Religions est le principal conseiller du seigneur du Valdague pour tout ce qui est spirituel et divin. Plus difficile encore, le conciliateur est chargé de veiller à ce que

les différentes confessions actives dans le val restent en paix les unes avec les autres et avec l'État; tout en favorisant un minimum de coopération entre les divers membres du clergé. Il a également pour tâche d'organiser l'attribution des lieux publics aux églises, en veillant, par exemple, à ce que le festival des récoltes de Chauntea n'occupe pas le marché en même temps que les prêtres d'Ilmater ne l'utilisent pour une séance publique d'auto-flagellations. Enfin, le Conciliateur a pour mission de travailler avec les diverses instances chargées d'appliquer la loi dans le val pour éliminer les cultes illégaux ou les adorateurs de divinités maléfiques (les principaux concernés pour le moment sont les fidèles de Baine et de Cyric.)

¹ Pour un aspect pratique, les pronoms masculins sont employés par défaut pour toutes les fonctions de la cour, quel que soit le genre de la personne qui l'occupe, exception faite pour le seigneur du Valdague dont la succession obéit à la règle du mâle premier né.





LES LIBRES CAVALIERS DU VALDAGUE

Ce chapitre a pour but de proposer au MD une organisation alternative pour l'armée permanente du Valdague et une histoire cohérente de ses modestes débuts. Les modules d'aventure officiels décrivent les Libres Cavaliers de Randal Morn comme une unité de cavalerie ; il est difficile d'imaginer qu'une compagnie rebelle de 200 hommes soit exclusivement composée de cavaliers, d'où l'ajout d'une unité d'infanterie. Les années mentionnées ci-dessous sont le fruit de suppositions raisonnables, mais ne contredisent (espérons-le) aucun matériel officiel.

Contexte historique

Randal Morn se bat pour la liberté du Valdague depuis 1339 CV, alors qu'il était un jeune homme d'environ 16 hivers. Rassemblant un petit groupe de marginaux, il a formé les Libres Cavaliers, une force rebelle dont l'unique objectif était de renverser le gouvernement soutenu par le Zhentarim, qui dirigeait le Valdague depuis 1316 CV.

Leur nombre est monté à cent au début des années 1350. Environ la moitié d'entre eux étaient des cavaliers qui se battaient à cheval ; les autres étaient des fantassins à cheval qui pouvaient rapidement descendre de leur monture et se battre à pied. Le fait d'être montés leur a donné la mobilité nécessaire pour frapper vite et fort dans les hameaux contrôlés par les Zhents. En tant qu'unité de harcèlement, les Libres Cavaliers n'ont jamais établi de quartier général permanent, mais ils ont souvent utilisé le Château Valdague et les collines environnantes comme base d'opérations.

Leur nombre a augmenté régulièrement au cours des années suivantes dès lors que Randal et ses officiers, le seigneur Ariton Delmis et la rôdeuse Mestin « la Troll » Durmark, sont passés de hameau en hameau pour quérir

le soutien du peuple. Des paysans et des nobles se sont battus sans distinction sous sa bannière. Comme la plupart de ces personnes ne possédaient pas de chevaux et que les cavaliers ne pouvaient leur en fournir un, la création d'une unité d'infanterie est devenue indispensable. Une partie de l'infanterie à cheval est devenue de l'infanterie régulière, mais la plupart d'entre eux se sont entraînés pour devenir de vrais cavaliers. Cependant, le progrès le plus important au cours de cette période de développement a été la création des arbalétriers à cheval. Ils ont fourni aux Cavaliers une unité rapide et puissante capable à la fois de manœuvres éclair et de soutien d'armes à distance sur le champ de bataille.

Vers le milieu des années 1360, la force des Cavaliers a presque doublé et comprenait une cinquantaine de mercenaires et de volontaires du Valbrume et de Valombre. Cependant, contrairement à la cavalerie, dépendante d'une certaine manière du nombre important de soldats, l'infanterie est devenue trop nombreuse pour être gérée par une seule personne. Elle a donc été divisée entre Mestin et son ancien lieutenant, Reiner Trall.

Au moment de la disparition de Randal avant la bataille des Chutes de la Dague, en 1369, les Cavaliers ont atteint un pic avec une force maximale d'environ 210 soldats et mercenaires. Toutefois, au cours des jours qui ont précédé la bataille, leur nombre a augmenté à plus de 500, voire 600, du fait que des volontaires ont afflué des quatre coins du val et au-delà.

La structure organisationnelle des Libres Cavaliers est restée pratiquement inchangée depuis que le Valdague a obtenu son indépendance ; la seule exception a été la création du guet de la ville, la Garde de la Dague,

composée de près de 30 cavaliers et fantassins chargés de maintenir l'ordre dans l'enceinte des Chutes de la Dague. Les propos ci-dessous se réfèrent généralement à la reprise de la ville et à la période antérieure ; ils ne tiennent donc pas compte de la promotion qu'ont reçue différents officiers après les événements de 1369 CV.

Organisation

Les Libres Cavaliers sont plus structurés qu'un groupe rebelle typique, mais leur organisation leur permet une certaine souplesse, indispensable pour mener des opérations de guérilla. La plupart de ces soldats sont généralement des personnages de niveau 1 ou 2, et environ un cinquième du total est de niveau 3 ou plus.

Cavaliers

L'unité de cavalerie des Cavaliers est commandée par le capitaine Ariton Delmis. Elle est répartie en trois divisions : la première dirigée par le seigneur Delmis lui-même et les autres par ses deux lieutenants. Chaque division peut être partagée à son gré par ses commandants respectifs, généralement en deux compagnies dirigées par un sergent à cheval.

Comme il se doit, les cavaliers sont entraînés pour se battre à cheval avec des lances, des épées et d'autres armes de cavalier. Près de 50 % d'entre eux ont par la suite développé des aptitudes en équitation pour utiliser des arbalètes légères de manière efficace.

Pour le jeu, les cavaliers possèdent la compétence équitation (cheval) et les arbalétriers ont également une spécialisation dans le style d'arme archer monté (pas de pénalité lorsque la monture se déplace à mi vitesse, pénalité de -2 pour toucher quand elle se déplace à pleine vitesse).



Pour des raisons d'organisation, l'infanterie à cheval des premiers stades de la rébellion est considérée comme une unité de cavalerie, même quand elle est à pied.

Fantassins

L'infanterie est dirigée par le capitaine Mestin Durmark, qui a mis au point l'organisation étonnamment structurée de l'unité. L'infanterie a ensuite été divisée en deux, l'autre moitié étant commandée par le capitaine Reiner Trall.

Quand un fantassin entre pour la première fois dans les Cavaliers, on lui assigne un compagnon, un autre fantassin de même taille, du même poids et (généralement) du même sexe avec lequel il va nouer des liens étroits. La raison à cela est simple : quand un fantassin tombe au combat, son compagnon doit pouvoir le transporter en sécurité, et cela doit également être le cas lorsque la situation est inversée. Si l'un des deux était plus grand, l'autre aurait du mal à porter son partenaire.

Bien que l'équipe de compagnons soit l'unité de base de l'infanterie, une paire de fantassin est rarement envoyée seule dans les terres sauvages. L'unité de combat de base est la cellule, une unité de quatre hommes peu structurée, suffisamment petite pour échapper à la détection par les éclaireurs ennemis et pour se déplacer sans encombre dans la forêt. Il n'y a pas de chef désigné dans une cellule, juste deux équipes de compagnons qui se font suffisamment confiance pour connaître leur travail respectif. Trois à cinq cellules forment un groupe, sous le commandement d'un sergent. Les cellules d'un groupe se déplacent rarement en formation rapprochée (voir *Conseils de jeu de rôle* ci-dessous).

En corps à corps, les fantassins se servent habituellement d'épées longues, d'épées larges ou d'épées courtes et ils peuvent porter de petits boucliers ; l'armure dépend de l'équipement dis-

ponible et de la nature de la mission. Les archers utilisent des arcs longs ou courts et portent des armures légères et non métalliques (Les archers petites-gens sont décrits séparément ci-dessous). Des équipes de compagnons de type différents peuvent même être mélangées au sein d'une même cellule.

Les Gardes de la Dague, le guet de la ville, ont été créés après la reprise des Chutes de la Dague ; ils sont structurés de la même manière que l'infanterie. Comme les effectifs ne sont pas aussi importants que dans l'armée régulière, l'unité de cavalerie des gardes a également adopté cette organisation. Les Gardes sont indépendants à la fois de l'infanterie et de la cavalerie.

Autres unités militaires

Les troupes décrites ici sont indépendantes et ne relèvent pas du commandement direct d'Ariton, de Mestin ou de Reiner (à l'exception des archers petites-gens). Ils ont leurs propres chefs qui travaillent en étroite collaboration avec les trois officiers du Valdague et même Randal Morn n'a pas le pouvoir de leur ordonner de s'acquiescer de tâches contre leur volonté.

Cavaliers du Valbrume

Le Valbrume est un proche allié du Valdague et soutient la cause de Randal depuis le début. Une unité d'environ huit cavaliers du Valbrume est affectée aux Chutes de la Dague, en rotation chaque année depuis le début de 1350 CV. Ils sont équipés de lances (de n'importe quel type), d'épées (longues ou larges) et d'épieux. Ils portent une cotte de mailles et un bouclier (petit ou moyen). En cas d'urgence, le Valdague peut demander au Valbrume une unité supplémentaire de cavaliers ou de miliciens.

Souvent dirigés par un guerrier du 4^{ème} niveau minimum, les Cavaliers du Valbrume opèrent généralement comme de la cavalerie légère, chevauchant le long du (ou des) flanc(s) du

corps de cavalerie principale. Parfois, ils entraînent aussi les troupes du Valdague, cavalerie comme infanterie.

Instructeurs de Valombre

Le voisin et allié le plus proche du Valdague n'envoie pas des troupes ordinaires, mais déploie plutôt une force hautement qualifiée de spécialistes dans les techniques de guerre de harcèlement. Ce groupe, généralement composé de sept hommes, reste avec les Libres Cavaliers pour une durée indéterminée. Ils entraînent les nouvelles recrues et des recrues plus expérimentées dans les domaines suivants : survie dans la nature, tactiques d'escarmouches, pillage et embuscades, furtivité et pistage. Cette configuration permet aux officiers des Cavaliers de se concentrer sur la conduite de leurs propres opérations.

Ce groupe est presque toujours dirigé par un rôdeur du 6^{ème} niveau minimum et composé d'aventuriers expérimentés (4^{ème} niveau en moyenne) à l'aise dans les contrées sauvages, comme des voleurs éclaireurs, des guerriers elfes et occasionnellement un druide ou un prêtre d'une divinité de la nature (Mailikki par exemple). Quand le besoin est pressant, ils peuvent se battre aux côtés des Libres Cavaliers et également demander quelques renforts de Valombre.

Nains Vivelame

À la fin des années 1350, le clan Vivelame a envoyé tout un peloton de soldats pour aider la cause de Randal Morn. Armés et vêtus selon la tradition naine de la guerre (hache d'armes, marteau de guerre, pic militaires, cotte de mailles/cotte de mailles améliorée, bouclier petit ou moyen), ils servent de troupes de choc dans les batailles en terrain découvert contre des soldats zhentilars et sont particulièrement efficaces contre les troupes humanoïdes. Leur nombre s'élève à une vingtaine de guerriers de niveau 1 à 3 et les morts sont rapidement remplacés





(bien que cela arrive rarement). Le peloton est dirigé par le Grand Hachedouble Realgar Garderune et l'aumônerie est assurée par Aegirine « Aegis » Poing-de-Pierre de Berronar Purargent.

Archers/Frondeurs petites-gens

Bien qu'ils ne constituent pas un élément distinct des Libres Cavaliers, leurs talents uniques les font presque considérer comme un groupe à part. En raison de leur taille plus petite, les Grands-Gars du Valdague ne se mélangent généralement pas avec les troupes humaines afin de ne pas les ralentir. Néanmoins, les cellules des petites-gens sont parmi les éclaireurs et les monteurs d'embuscade les plus populaires, ce qu'ils doivent à leur furtivité naturelle, leur capacité à se fondre dans les bois, et leurs bonus d'attaque avec l'arc court et la fronde (les petites-gens niv 0 gagnent un bonus de +3 pour frapper avec ces deux armes ou toute arme lancée). Leur chef de fait (davantage considéré comme un porte-parole) est Chaz Sawyer, un rôdeur autoproclamé (utilise le profil Garde-forêts du Manuel complet des Gnômes et des Petites-Gens).

Aumôniers de campagne

Parfois, les prêtres aventuriers rejoignent les rangs des Libres Cavaliers. Ils ne forment pas une unité spécifique, mais ces individus servent de conseillers spirituels, de guérisseurs, et ils font même parfois usage de leur capacités de combat. Leur nombre varie énormément d'une période à l'autre et oscille entre deux et vingt. La plupart de ces prêtres sont des druides de Chauntéa appartenant au Cercle des Sept Dagues, mais on peut trouver aussi parfois des clercs de Lathandre, Tymora, Heaum et même de Mask.

Cercle des Magiciens

Les praticiens de l'art qui souhaitent rejoindre les Libres Cavaliers ne sont assignés à aucune des unités, même

ceux dont les compétences au combat sont recherchées (multi-classés ou de classes jumelles). Au lieu de cela, on les « réserve » jusqu'à ce qu'on ait besoin de leurs talents, habituellement sur le champ de bataille au service du capitaine, pour l'espionnage ou pour la communication à distance. À tout moment, il n'y a approximativement que cinq magiciens chez les Cavaliers ; la plupart d'entre eux sont natifs du Valdague, mais certains sont des volontaires d'autres Vaux (en particulier Valombre) et même de plus loin. Même si Randal et ses adjoints ont tendance à s'appuyer davantage sur des méthodes de guerre conventionnelles, ils ont découvert qu'à l'occasion, une boule de feu ou deux peuvent faire des merveilles et améliorer leurs chances contre le Zhentarim.

Hommes de l'intérieur

Randal a son propre réseau d'espions dans les murs des Chutes de la Dague. Ces agents sont relativement efficaces pour communiquer les mouvements et la force des troupes du Zhentarim aux Libres Cavaliers mais, malheureusement, le réseau n'est pas assez puissant pour infiltrer les postes clés du Zhentarim et découvrir leurs plans. Ces hommes de l'intérieur peuvent être des espions professionnels, des paysans normaux, des hommes d'affaires, des artisans ou d'anciens aventuriers qui vivent dans la ville.

Mercenaires

Randal demande souvent à des aventuriers indépendants d'accomplir des missions spécifiques telles que mener une enquête ou faire de l'espionnage, en particulier durant les périodes où il ne pouvait pas se permettre de sacrifier des hommes. La plupart d'entre eux comprennent la situation de Randal et ne demandent aucune récompense ou indemnisation. Malheureusement, certains ont une vision trop mercenaire pour adhérer à une cause ou sont tout simplement trop avides

Conseils de jeu de rôle

Lorsqu'ils rencontrent des fantassins dans les terres sauvages, les PJ ne remarquent et/ou n'interagissent qu'avec une seule cellule (quatre hommes). À moins que cette cellule ne soit qu'une patrouille de reconnaissance avancée, d'autres cellules se trouvent à proximité et observent probablement la rencontre. Le MD peut donner des indications aux PJ quant à des mouvements ou « le sentiment d'être surveillé ». La cellule rencontrée ne sous-entend jamais ni ne dit qu'il y a plus de Cavaliers présents, à moins qu'elle ne le juge nécessaire.

Les hommes de la cavalerie, quand on les rencontre, essaient toujours d'utiliser leur supériorité numérique et leur mobilité pour encercler un groupe qu'ils jugent suspect. C'est un commandant en second, préalablement désigné, qui prend la parole pour demander des documents attestant de l'identité, les allégeances du groupe et le but du voyage. Ils voyagent presque toujours en groupe important (au moins 15 cavaliers).

Les unités qui ne sont pas originaires du Valdague sont complètement autonomes mais sont toujours coopératives, sauf peut-être pour certains groupes de mercenaires.

Notes

Les termes *division* et *compagnie* ne doivent pas être interprétés dans le strict sens militaire actuel, car l'ensemble des troupes de Randal ne dépasserait pas une ou deux compagnies dans un bataillon moderne. À la place, considérez les divisions comme des pelotons modernes d'environ 30 hommes et les compagnies comme des escouades de 15 soldats.



LES ORQUES DE LA PIERRE BRISÉE

« Cela fait longtemps que notre peuple est pris en tenaille entre les fées et les hommes de la vallée. Nous ne tremblons plus entre ces arbres ! Sous le regard froid de Celui qui ne dort jamais, nous planterons nos lances dans le cœur de nos ennemis et nous sentirons leur sang chaud se répandre sur nos visages ! »

Vernnagar, chef des orques de la Pierre Brisée

Les orques de la Pierre Brisée ont passé des siècles sous les arbres de la Forêt de l'Orée. La puissance de la tribu a connu une croissance fulgurante au fil des décennies ; ses chefs ont cherché à étendre leur territoire au-delà des limites de la forêt. Jamais les orques de la Pierre Brisée n'ont été aussi peu nombreux, mais jamais leur dirigeant n'a été aussi fort.

Contexte

Au bord de la famine, les tribus orques des Pics blancs étaient unies sous le commandement de l'opportuniste Gurvoth. Ils vinrent hurler en bas de la montagne, sous les branches des chênes et des pins puissants du bois de Rystall à la fin de l'automne de l'Année de l'Herbe verte (-205 CV). Telle une vague de crocs et de haches, la horde orque écrasa les hameaux et les villages elfiques comme des feuilles tombées sous ses pieds. Avant la première chute de neige, la horde avait enveloppé Yrlaancel ; Pourtant, les elfes réussirent à défendre leur ville contre les envies sanguinaires des orques. Pendant le froid mordant de l'hiver, Gurvoth jeta toutes les troupes dont il disposait sur Yrlaancel mais, alors que la glace commençait à fondre dans les torrents des hautes montagnes, les elfes crièrent victoire.

Tandis que les troupes de Gurvoth attaquaient Yrlaancel, une tribu se sépara et chercha des proies plus fa-

ciles vers le sud, dans les régions du bois de Rystall faiblement peuplées par les elfes. De plus en plus profondément, ils traversèrent la forêt jusqu'à s'éloigner de la horde qui assaillait la Cité de la Paix. Les fées du bois de Rystall encerclèrent la tribu, la privant de tout espoir de rejoindre la horde de Gurvoth au nord, et entreprirent lentement de la séparer et la pousser plus loin au sud. Au moment où ils parvinrent dans la forêt placée sous la protection des elfes de Tachepp, les orques ne formaient plus qu'un petit groupe de guerriers désespérés. Au nord-est de Tachepp, dans une région de ravines escarpées, ils tentèrent désespérément de survivre et effondrèrent l'entrée de grotte derrière eux pour s'enfuir sous terre. Se contentant de laisser les orques mourir de faim sous les racines enchevêtrées des pins et des chênes, les elfes ne les suivirent pas.

Contrairement à ce que les elfes pensaient, les orques ne moururent pas de faim. Inconnue des elfes et même des fées, la grotte conduisait profondément sous la terre à un lac d'eau douce rempli de poissons et entouré de mousses et de champignons comestibles. Au fil des décennies, les orques se multiplièrent et commencèrent à regagner des forces. Ils appelèrent leur nouveau pays Darlat Gorkoth, ce qui signifie «tombe prématurée» en langue commune. Cette caverne dans laquelle ils vivaient, ainsi que les grottes environnantes, étaient toutes pauvres en minéraux. Les orques ne disposaient pas de métal pour fabriquer des armes ou des armures. Pour se protéger des créatures qui grouillaient dans les parties profondes du lac, ils apprirent à se battre plus efficacement avec leurs poings, leurs griffes, leurs crocs et leurs pieds. C'est à cette époque qu'ils commencèrent à s'appeler les Orques de la Pierre Brisée.

Alors que le nombre d'individus de la tribu grossissait et que les ressources en nourriture commençaient à s'épuiser, les orques de la Pierre Brisée excaverent l'entrée effondrée pour découvrir que la forêt était assiégée par une horde d'orques et de géants. Ils rejoignirent cette horde qui s'abattit sur le bois de Rystall durant l'année de la Gelée luisante (-64 CV). C'est à cette époque que l'avant-poste elfique d'Areal Gisir fut détruit par les orques de la Pierre Brisée, mais les elfes de Tachepp réussirent à empêcher leur ville d'être balayée par les orques et les géants. Dans les années qui suivirent la chute du bois de Rystall, les orques de la Pierre Brisée étendirent lentement leur territoire au nord, tuant de nombreux elfes, hybsiles et satyres.

Au cours de l'Année des Cieux qui brûlent (632 CV), les Orques de Pierre Brisée rejoignirent l'armée d'Iyracléa, la Reine de Glace. À cette époque, ils contrôlaient la moitié sud du bois de Rystall, appelée Forêt de l'Orée par les humains qui vivaient dans la vallée du Tesh. Dans l'année des Abîmes (633 CV), Myth Ondath fut détruite et ils accueillirent beaucoup d'orques et d'ogres qui faisaient partie de l'armée de la Reine de Glace. Les Orques de Pierre Brisée tenaient toute la forêt à l'exception de la pointe sud grâce à la puissance de leurs alliés ogres et de leurs rejetons ogrillons.

Vergluk le Cornu, chef des orques de la Pierre Brisée, eut bientôt du mal à garder le contrôle des orques, des ogres et des ogrillons répartis dans toute la Forêt de l'Orée. Les prêtresses de glace ogrillonnes d'Aurile commencèrent à semer la dissidence parmi les ogres, les ogrillons et les orques du nord contre les orques de Gruumsh au sud. En l'année de l'Immolation de la Colère (639 CV), une guerre à outrance éclata entre les deux factions.





Les fées de la Forêt de l'Orée profitèrent de chaque occasion pour attaquer les deux côtés. Au bout de six ans, les orques vénérant Aurile et leurs alliés étaient presque anéantis et les orques de la Pierre brisée au sud n'étaient plus qu'une poignée au moment de la chute de Myth Ondath.

Au cours des trois cents années suivantes, les orques reprirent une grande partie de la Forêt de l'Orée méridionale, en dépit des efforts des fées. Ils entreprirent de tester leur puissance contre les hommes de la vallée du Tesh. À l'époque, les humains ne représentaient guère plus que quelques villes et villages indépendants, unis par un accord de défense commun connu par tous sous le nom de Valjoyeux. La famille Morn, une des maisons les plus puissantes et les plus influentes de la vallée, décida de construire le fort du Crâne d'Orque pour protéger ses intérêts forestiers et agricoles le long de la lisière sud de la Forêt de l'Orée. Les orques réussirent à détruire le fort à plusieurs reprises avant d'être vaincus par les soldats de la garnison et l'un des neuf druides de Cormanthyr, dans l'année de la Ba-leine chassée (1013 CV).

Il a fallu encore trois cents ans avant que Gulab, le chef des orques de la Pierre brisée, ne s'allie avec le Zhentarim et n'attaque les Chutes de la Dague en l'année du Gantelet (1369 CV). Malheureusement, après l'attaque de sa tribu, Gulab s'est rendu compte que les Chutes de la Dague n'allaient pas être aussi faciles à prendre que le Zhentarim l'avait promis. Gulab a été tué dans la bataille et son peuple a été contraint de se retirer dans la Forêt de l'Orée pour panser à nouveau ses plaies.

Vernnagar, le seul fils de Gulab qui ait survécu, dirige maintenant les Orques de la Pierre brisée. Ses attaques réfléchies mettent ses ennemis sur leurs dents et contribuent à garder en vie sa nombreuse tribu.

Vernnagar

(NM ½ dragon à pointes / ½ orque des montagnes male G7)

Né de l'union entre l'orque des montagnes Gulab et le dragon à pointes femelle Sevellantranarth, Vernnagar est rapidement devenu un guerrier puissant du fait de son héritage draconique et de l'influence de son père. Il a construit sa réputation parmi les guerriers de la tribu en achevant des missions en solitaire pour son père et pour les clercs et les adeptes de la tribu. On a fini par lui donner le commandement de sa propre bande armée. Vernnagar a formé sous sa gouverne un groupe de guerriers qualifiés qui ont tué de nombreux ennemis de la tribu tout en perdant très rarement l'un des leurs. L'ossature de cette bande armée forme aujourd'hui le haut commandement des orques de la Pierre brisée.

Vernnagar a deux épouses qui ont donné naissance à cinq filles. Sa fille aînée, Vernharra, a survécu à quatorze hivers. Vernnagar souhaite engendrer un fils et il ne perd pas de temps pour former ses filles à devenir d'habiles combattantes et de fines tacticiennes.

Objectifs

Comme la plupart des orques qui ont la force et l'esprit pour garder une tribu d'orques sous leur contrôle, Vernnagar cherche à s'approprier toute la forêt et des zones qui sont au-delà de sa portée. Sous le règne de son père, les orques de la Pierre brisée occupaient presque toute la moitié méridionale de la Forêt de l'Orée. L'humiliante défaite de Gulab aux Chutes de la Dague a coûté à la tribu la quasi-totalité de la région qui était jadis sous son contrôle. Réduite à une grosse bande de pillards, les orques de la Pierre brisée attaquent les petites caravanes et les communautés qui se trouvent dans la Forêt de l'Orée et ses alentours.

Vernnagar sait qu'il lui reste beaucoup de travail à accomplir avant de pouvoir réaliser son rêve. Il a passé les années qui ont suivi la mort de son père à construire les fortifications de la caverne ancestrale de la Pierre brisée, Darlat Gorkoth. Il a passé encore plus de temps à entraîner ses guerriers à devenir des tueurs rapides et mortels qui comprennent l'importance de faire croire à leurs ennemis qu'ils sont plus nombreux qu'en réalité. En raison de la petite taille de la tribu, de nombreuses femelles orques appartiennent à la caste des guerriers. Avec l'aide de sa mère, le dragon à pointes Sevellantranarth, les orques de la Pierre brisée ont asservi une tribu d'ogres et un groupe de hobgobelins.

Utiliser ce PNJ

Vernnagar se préoccupe vraiment de la vie de ses guerriers, uniquement parce qu'il considère chacun d'eux comme un élément important de son plan visant à mettre sous son joug tous ceux qui vivent dans la Forêt de l'Orée – et au-delà. Cette sollicitude pour ses guerriers les a amenés à être extrêmement loyaux envers leur chef. Vernnagar se soucie peu du sort des ogres et des hobgobelins qui ne sont rien de plus que de la piétaille pour affaiblir ses ennemis.

Utilisant abondamment les éclaireurs, Vernnagar étudie les humains, les elfes et les fées qui entourent sa tribu. Son niveau de prudence est inédit pour sa race, mais il garde ses guerriers assez actifs pour assouvir leur soif sanguinaire.





Apparence et comportement

Issu d'un orque des montagnes et apparenté à un dragon, Vernnagar est une créature d'apparence féroce. Sa tête bestiale est encadrée de pointes et de cornes qui partent de son visage. Des crocs surdimensionnés dépassent de ses mâchoires supérieure et inférieure, qui bavent perpétuellement de la salive. C'est un spécimen énorme, couvert d'écailles et de pointes brunes. Vernnagar semble calme à tout moment. Confiant en ses propres capacités, il ne craint rien de ce qui existe sous les feuilles de la Forêt de l'Orée. Même quand il s'approche de sa mère, Vernnagar est simplement prudent. Il aime se produire en combat singulier contre ses ennemis et ne refuse jamais un défi. Comme il possède un sens de l'honneur, Vernnagar refusera de l'aide, même si son adversaire fait intervenir des alliés dans le duel.

Vernharra

NM Orque des montagnes femelle
Voleuse 3 Ombre



Vernharra est une vipère silencieuse au milieu des arbres de la Forêt de l'Orée. Son père considère que les méthodes de sa bande armée sont lâches, mais il ne peut pas contester l'efficacité de ses guerriers. Vernnagar pense que ses tactiques ressemblent trop à celles des elfes, et Vernharra a effectivement beaucoup appris de ses ennemis elfes. Elle a vu trop de puissants guerriers orques, capables d'écraser une pierre dans leur poing, tomber sous les flèches des elfes bien avant qu'ils ne soient à portée de

lance. Les elfes doivent être chassés comme ils avaient l'habitude de chasser les orques et elle a entraîné ses guerriers à être des tueurs de la forêt rapides et silencieux.

Vernharra s'intéresse peu aux projets de conquête de son père et passe peu de temps parmi les orques de Darlat Gorkoth. Elle et ses guerriers continuent à vivre à la limite des terres occupées par les orques de la Pierre brisée, tuant les ennemis de la tribu et envoyant aux siens de la viande fraîche prélevée dans la forêt.

Vernharra est grande et mince, ce qui est inhabituel chez les femelles orques, plus trapues et plus lourdes. Son héritage draconique est toujours visible dans les traits serpentins de son visage. Quelques écailles brunes ornent son front et chacun de ses sourcils porte une paire de protubérance en corne. Pour accentuer ses traits draconiques, Vernharra s'est fendu la langue à un âge précoce, ce qui fait qu'elle parle avec un léger zozotement.

Sevellantranarth

CM dragon à pointes femelle adulte



Terriblement blessée, Sevellantranarth s'est frayée un chemin depuis la forêt entourant les ruines de Myth Drannor jusqu'à la Forêt de l'Orée. Elle a été découverte par Gulab et ses guerriers qui étaient sur le point de l'achever pour rentrer chez eux en puissants tueurs de dragons, mais le dragon a convaincu le chef orque de les retenir en échange d'un héritier qui ne ressemblerait à aucun autre. L'ex-

périence a été si révoltante pour Gulab que le dragon à pointes n'a donné naissance qu'à un seul enfant. Pour Sevellantranarth, les expériences menant à son union ont été une telle tension pour son état mental que le dragon considère depuis les orques de Pierre brisée comme son trésor personnel et elle les protège comme tel.

Sevellantranarth passe son temps allongée dans une salle au fond de Darlat Gorkoth, à écouter les chuchotements (car les orques ont vite appris qu'une voix forte peut la mettre en rage) de ses précieux orques lui raconter leurs plans et implorer son aide. La plupart du temps, elle essaie d'ignorer ce qu'ils ont à lui dire, car quel dragon ayant toute sa tête laisserait son trésor lui dicter ce qu'il doit faire. Mais le dragon à pointes n'a plus toute sa raison et, à l'occasion, elle agit selon les suppliques des murmures orques comme si ces plans étaient les siens.

La peau de Sevellantranarth est couverte d'épaisses cicatrices écarlates qui remontent aux temps qu'elle a passés dans les ruines de Myth Drannor. Beaucoup des nombreuses pointes qui recouvrent son corps sont brisées.

Tlarget

CM orque des montagnes male Guerrier niv 1 Barbare / Chaman de Gruumsh niv 8

Tlarget a toujours convoité la direction des orques de la Pierre brisée. Il n'a jamais pu défier Gulab et maintenant il ne peut plus s'échapper de l'ombre de Vernnagar. Dans sa jeunesse, Tlarget avait des envies de grandeur au sein de la tribu. Plus fort et plus sauvage que la plupart des orques, il a rapidement obtenu le soutien des clercs et des adeptes de la tribu. Fort de la promesse que Guur, le chaman de Gruumsh, le soutiendrait au retour de sa bande armée, Tlarget devait défier Dabruk, le chef de la tribu, à la fin d'une expédition





dans la partie centrale de la Forêt de l'Orée. La mission a mal tourné pour les guerriers de Tlarget. Ils ont tous péri dans une embuscade tendue par des satyres, des hybsiles et des shadarkais. Tous ont succombé à l'exception de Tlarget, qui a tué beaucoup de fées mais a fini par s'évanouir après avoir perdu un bras et un œil. Les fées en sont même venues à le poignarder à de multiples reprises pendant qu'il baignait dans son sang. Deux semaines après son départ de Darlat Gorkoth, Tlarget était de retour dans la caverne, vaincu et agonisant aux pieds de Guur, qui a vu dans l'œil manquant de Tlarget un présage de Gruumsh : il a guéri le guerrier déchu plutôt que l'achever. Guur a vite ôté son soutien à Dabruk, le chef vieillissant, pour le donner à Gulab et il a pris Tlarget sous son aile.

Tlarget a mis très longtemps pour accepter son rôle de chaman. Ce n'est qu'après avoir surmonté la honte d'avoir été vaincu et avoir élaboré de

nouveaux plans pour prendre la tête de la tribu, qu'il a commencé à prendre son rôle avec zèle. Tlarget a cherché à élever des fils capables de défier Gulab, par l'intermédiaire desquels il pourrait contrôler la tribu. Malheureusement, Gulab est tombé au cours de la bataille contre les Chutes de la Dague, dans l'année du Gantelet (1369 CV), et son fils impur a pris le contrôle de la tribu avec crocs et griffes. Le fils aîné de Tlarget a été le premier à défier Vernnagar et à se faire égorger. Le deuxième fils de Tlarget a attaqué dès que le corps de son demi-frère a touché le sol et il n'a réussi qu'à renforcer la réputation de tueur brutal de Vernnagar. Après avoir tué les deux fils aînés de Tlarget, Vernnagar a commencé à soupçonner, à juste titre, les desseins du chaman pour prendre le contrôle de la tribu. Plutôt que le tuer, Vernnagar a cherché à l'humilier davantage en le qualifiant ouvertement de demi-orque, en faisant référence à son membre

manquant et à la faiblesse des guerriers qu'il a engendrés. En se moquant publiquement de Tlarget, le deuxième prêtre le plus puissant de la tribu, Vernnagar a aussi commencé à affaiblir l'influence des clercs de la tribu. La haine de Tlarget pour la lignée de Gulab a été décuplée le jour où ses fils ont été tués. Peu importe la manière dont Vernnagar réussit à conduire la tribu de victoire en victoire, Tlarget voit dans la stratégie du chef orque (recueillir des informations avant de frapper rapidement) des manifestations supplémentaires de son sang contaminé et de son indignité à gouverner. Tlarget continue de comploter contre Vernnagar. Guur est vieillissant et il dépérit sous l'effet des drogues qui le font délirer : prendre la tête de la faction religieuse de la tribu n'est pour Tlarget que la prochaine étape qui doit mener à la chute de la lignée de Gulab.





L'AER ASCALTIA

« Nous, les elfes, sommes seuls face aux nombreux maux qui affligent notre monde. Les drows, les orques, les humains, ces vermines ont réduit notre peuple à un pâle reflet des glorieux royaumes que nous avons autrefois dirigés. N'ayez pas peur. Il reste beaucoup de force dans notre sang. Nous ne resterons plus sans rien faire, imaginant que notre patience nous mènera à des jours meilleurs. La vermine à nos frontières sait seulement que la guerre et le sang seront répandus. Mais, cette fois, ce ne sera pas le nôtre. Je garderai nos enfants en sécurité. Je veillerai à ce que leur nouvel avenir soit lumineux. Je serai le chef dont notre peuple a besoin depuis Faahresc. Par notre bienaimée Seldarine, je tiendrai cette promesse que je vous fais. » —Anam Hyshaanth, Éminence de l'Arc, le jour où il a été élu pour succéder au sein de l'Aer Ascaltia à son prédécesseur, décédé de mort naturelle.

Établie il y a des siècles, au cours du douzième rysar du bois de Rystall, l'Aer Ascaltia a apporté autorité et stabilité aux confins sud de la forêt lorsque le royaume est tombé sous la coupe de la Horde à la Marque pendant l'année de la Gelée luisante (–64 CV). La puissance dont peuvent faire preuve les guerriers de Tachepp est dirigée contre les ennemis selon la volonté de l'Aer Ascaltia.

Bref historique

Tachepp a toujours existé dans le but d'apporter la mort aux drows. Pendant des milliers d'années, les elfes de la région se sont entraînés dans la forteresse connue sous le nom de CaelathShevarash. Les coronals d'Yrlaancel ont commandé aux guerriers elfes de Tachepp jusqu'à ce que le royaume soit mis à bas par la Horde à la Marque commandée par le seigneur démon Belpharasst. L'Aer As-

caltia a été fondée par nécessité lors de cet événement tragique. Les guerriers vaincus de Tachepp rentrèrent chez eux, leur ennemi esclavagiste sur leurs talons. Ils n'étaient plus beaucoup et la Horde à la Marque, bien que plus faible depuis la guerre, était encore nombreuse et avide de chair elfique. L'autorité d'Yrlaancel était révolue et une grande partie du haut commandement de Tachepp était morte ou avait disparu. Cyreth de CaelathShevarash, Evavel du Temple de la Vengeance incessante et Ahreen Villuth de la Tour du Vent silencieux définirent la tradition sur laquelle l'Aer Ascaltia fut établi.

La Horde à la Marque s'abattit sur Tachepp comme une invasion de sauterelles. Sans nulle part où s'enfuir, les débris de l'armée rystallienne furent réduits à néant dans leur tentative désespérée de faire front. Les armes grossières de la Horde à la Marque firent couler le sang des elfes, imbibant le sol de la forêt. Les pleurs des blessés et des enfants furent noyés dans les cris victorieux des géants et des orques. C'est au milieu de cette scène infernale que Cyreth, Evavel et Ahreen Villuth émergèrent de la Tour du Vent silencieux.

En désespoir de cause, ces trois elfes, qui figuraient au premier rang des membres restants de CaelathShevarash, du Temple de la Vengeance incessante et de la Tour du Vent silencieux, avaient conclu un pacte impie pour obtenir un avantage sur leur ennemi. Ils descendirent de la tour, consumant les forces de Belpharasst comme le feu ardent brûle l'herbe sèche d'une prairie estivale. Ce fut désormais au sang des orques et des géants d'imbiber le sol de la forêt. Les trois se retrouvèrent finalement face au seigneur démon Belpharasst lui-même et le vainquirent rapidement.

Avant que Belpharasst ne rende son dernier souffle, il prédit l'avenir des elfes de Tachepp, que les trois gardèrent secret vis-à-vis de tous.

Cyreth et Ahreen Villuth revinrent à Tachepp avec le corps d'Evavel. Ils furent accueillis par les rares survivants dans un silence solennel. Après les funérailles d'Evavel, Cyreth et Ahreen Villuth furent élus par ce qui restait des maisons les plus influentes pour diriger les elfes de Tachepp. Ils se désignèrent sous le nom d'Aer Ascaltia. En l'honneur du sacrifice d'Evavel, les elfes choisirent Ansrelis du Temple de la Vengeance incessante pour diriger Tachepp sur le plan spirituel aux côtés de Cyreth et d'Ahreen Villuth. La paix s'installa et la puissance de l'Aer Ascaltia fut mise en sommeil durant cette période.

L'année des Pages périlleuses (262 CV), certains membres de la Maison Hyshaanth, qui avaient abandonné Myth Drannor plutôt que de la partager avec les N'Tel'Quessir, furent accueillis avec grand honneur par l'Aer Ascaltia. La maison Hyshaanth prit rapidement le pouvoir à Tachepp, soutint ardemment Ahreen Villuth et orchestra le complot qui conduisit à la mort de Cyreth et à l'installation de Maliat Hyshaanth à la chaire d'Éminence de l'Arc en l'année du Diadème cramoi (303 CV). Maliat se hâta de consolider son pouvoir et rassembla les soutiens nécessaires pour priver Tachepp du peu d'influence qu'exerçait encore Yrlaancel. Maliat était écoeuré par les événements qui se déroulaient à Yrlaancel, ponctués par le fait que la ville se rebaptisât Ondathel.

L'organisation

L'Aer Ascaltia est organisée en trois chaires : la Chaire de l'Arc, la Chaire de la magie et la Chaire de la Foi. Historiquement, les Éminences avaient également autorité sur le CaelathShe-





varash, la Tour du Vent silencieux et le Temple de la Vengeance incessante. Cette tradition a progressivement changé à mesure que les dirigeants se sont rendu compte que ces organisations resteraient largement fidèles à l'Aer Ascaltia sans que les chefs de ces organisations n'occupent de chaire.

Les principales responsabilités de l'Aer Ascaltia concernent la sécurité de Tachepp. Afin de réaliser la création d'un refuge où les elfes seraient en sécurité, l'Aer Ascaltia établit que chaque elfe de Tachepp devait cinquante ans de service à compter de son centième anniversaire. Les cinq premières années de service sont supervisées par la Chaire de la Foi. Durant cette période, les elfes travaillent à maintenir des stocks de provisions suffisants, à aider les citoyens dans le besoin et à entreprendre des projets de construction. Les 35 années de service suivantes sont supervisées par l'Éminence de l'Arc. Durant cette période, les elfes suivent un entraînement aux arts de la guerre et servent comme soldats au CaelathShevarash. Pour les dix dernières années de service, il est donné à chaque elfe la possibilité de décider s'il restera dans la Chaire de l'Arc, assumera un autre mandat dans la Chaire de la Foi ou servira sous l'Éminence de la Magie. Si un elfe choisit de servir dans la Chaire de la Magie, les dix dernières années font office de préparation studieuse avant la requête pour devenir apprenti de la Tour du Vent silencieux. Les elfes qui choisissent cette voie donnent plus de cinquante ans au service puisque leur véritable formation dans l'art commence en général après leur dixième année sous l'Éminence de la Magie.

Chaque Éminence a souvent des préoccupations et des intérêts personnels dont il s'occupe en plus de ses principales fonctions de sécurité. Afin d'atteindre ses objectifs, chaque Éminence crée son propre réseau de sou-

tien lorsqu'il accède à sa position. Cela va d'une poignée de conseillers à un groupe complexe et changeant de nombreux partisans.

Il n'y a pas de règles établies quant à la manière dont une Éminence est choisie. Les personnes servent traditionnellement toute leur vie dans une chaire, sauf si elles choisissent de se retirer. Il y a bien eu quelques cas au cours de l'histoire de l'Aer Ascaltia où une Éminence a été destituée par la force, mais cela est demeuré très rare.

La Chaire de la Foi

La grande prêtresse Calyn Rumthas du donjon de Sahandrian est devenue Éminence de la Foi à la mort naturelle de Simal Jaraia, pendant l'année de l'Épée (1365 CV). L'ascension inattendue de Calyn a semé le trouble à la tête de l'organisation. Ce rôle a toujours été confié à un chef issu des Dhaerowathila et les soutiens venaient du Temple de la Vengeance incessante, dont les membres avaient l'habitude depuis longtemps de remplir cette fonction. La grande prêtresse Rumthas a immédiatement coupé tous liens avec le Temple et entrepris d'étendre le rôle que joue le clergé du donjon de Sahandrian dans les responsabilités de l'Éminence de la Foi. L'entretien des entrepôts de ravitaillement et l'avancement des projets ont connu des retards et des problèmes au fur et à mesure que Calyn et ses équipes ont appris leurs nouveaux rôles. L'Éminence de la Foi a été taxée à plusieurs reprises d'incompétence au cours des deux premières années, mais elle a rapidement maîtrisé la situation. En dépit de tous ses efforts, le seigneur Hyshaanth n'a pas réussi à la renverser et ce malgré tous ses appuis politiques. Certains l'accusent même secrètement d'avoir provoqué certains des accidents mystérieux qui ont affecté la grande prêtresse Rumthas au début de sa carrière.

La meilleure alliée et conseillère de

la grande prêtresse Rumthas est la Mystique Illonmarakash «Illony» Ruannallalas, qui a l'a ordonnée Éminence de la Foi. Avant qu'Ilony ne s'exprime en faveur de Calyn pour l'élection, les deux femmes n'entretenaient aucune relation. Le soutien d'Ilony a été une surprise totale, car Calyn n'avait pas exprimé clairement sa volonté de prendre la responsabilité de la Chaire de la Foi. Ilony lui accorde du temps de manière désintéressée et partage sa sagesse avec elle tout simplement parce qu'une vision de Sehanine Archelune lui a ordonné d'aider la personne qui n'appartenait à aucune faction. Les méditations d'Ilony l'ont amenée à croire que Calyn était celle dont sa déesse parlait dans sa vision.

Au début de sa carrière, plusieurs accidents très suspects se sont produits à chaque fois que Calyn inspectait des projets de construction. Au cours de sa première inspection, à peine quelques semaines après son entrée en fonction, Calyn a été enterrée sous un mur qui s'est effondré. Ilimali Ahnvaelaelua (NB f elfe sauvage G5/P5 [Corellon Larethian]), qui avait remplacé le superviseur Daerowathil du projet, s'est précipitée au secours de Calyn et lui a sauvé la vie avec son toucher de guérison. Depuis ce jour, Ilimali ne s'éloigne plus de Calyn. La grande prêtresse a toujours supposé que sa loyauté était le fait de sa dévotion à Corellon Larethian ; elle n'a jamais réalisé que l'ardente passion qui brûle dans les yeux d'Ilimali pouvait être de l'amour pour sa personne.

Ilimali Ahnvaelaelua se déteste pour ce qu'elle sait faire de mieux. Depuis sa jeunesse, manier l'épée est aussi naturel pour elle que respirer. Jamais elle n'a voulu étendre ses capacités au-delà du jeu et du sport. Au cours de ses 35 années de service au CaelathShevarash, ses supérieurs ont reconnu ses impressionnantes capacités et l'ont affectée à des missions où ses talents seraient les plus utiles. À





chaque fois qu'Ilimali a dégainé sa lame, elle a pleuré pour les vies qu'elle a prises. Il y a toujours eu des ennemis de Tachepp et la vie des autres dépend du fait qu'elle prenne ces vies. Elle a terminé son dernier service dans la Chaire de la Foi et elle a consacré sa vie au donjon de Sahandrian. Encore aujourd'hui, elle pleure à chaque fois qu'elle sort son épée.

La Chaire de l'Arc

Cette chaire est actuellement occupée depuis longtemps par le seigneur Anam Hyshaanth, de la maison Hysshaanth, et ce depuis la mort naturelle de son père Kethlonsan dans l'année du Labyrinthe (1 003 CV). Dans les siècles qui ont suivi sa prise de fonction d'Éminence de l'Arc, Anam s'est entouré d'un réseau d'espions, d'hommes de main et de laquais arrogants.

Avant tout, Anam utilise sa position pour améliorer encore le statut et la richesse de la famille Hyshaanth et faire progresser les objectifs de l'Eldreth Veluuthra. Le seigneur Hysshaanth a toujours trouvé un moyen pratique d'utiliser le CaelathShevarash à ses fins tout en faisant paraître ses efforts comme altruistes vis-à-vis de Tachepp. Certes, beaucoup connaissent les véritables motivations d'Anam, mais ils sont si effrayés ou profitent tellement du seigneur Hysshaanth qu'ils restent silencieux.

Le seigneur Hyshaanth ne s'éloigne jamais de la garde d'élite chargée de sa protection, connue sous le nom de Ky'Caelon, qu'on reconnaît au carquois rouge sang que porte chacun des soldats. Le Ky'Caelon est composé d'une douzaine d'elfes dorés aux talents variés et commandés par le capitaine Afsan Ryhar (CM m elfe doré V7 Assassin / M6), un elfe incapable de remords. La véritable loyauté de Afsan va à l'Eldreth Veluuthra et c'est aussi le cas des douze Ky'Caelon. La véritable mission d'Afsan, inconnue

même d'Anam, est d'infiltrer au plus près les organes du pouvoir de Tachepp afin d'assurer le contrôle total de l'Aer Ascaltia par l'Eldreth Veluuthra.

La Chaire de la Magie

Cette chaire a toujours été occupée par le plus haut magicien de la Tour du Vent silencieux et elle est actuellement occupée par le Maître Alolanhuor Haermeliyth. Les objectifs de l'Ordre du Vent silencieux et les responsabilités de l'Éminence de la Magie se complètent parfaitement et les mages s'acquittent efficacement de leur tâche. Alolanhuor et ses mages concentrent leurs études sur la magie pour aider à défendre Tachepp contre ses principaux adversaires: les drows, les orques et les humains.

Quand les elfes entrent dans la troisième phase de leur service auprès de l'Aer Ascaltia et qu'ils choisissent de commencer leurs études de magie, ils finissent par prendre l'une des trois voies suivantes, une fois apprises les bases de la magie. Quelques-uns sont choisis pour poursuivre des études en tant qu'apprenti parce qu'ils ont démontré des aptitudes à gérer les méandres tortueux d'une compréhension approfondie de la magie. D'autres, moins nombreux, sont élus pour devenir des chantelameurs. La plupart finissent par quitter la Tour du Vent silencieux avec une simple compréhension des rudiments de l'Art. Certains d'entre eux finissent par mener des carrières assez réussies d'aventuriers.

Buts et motivations

L'Aer Ascaltia a toujours travaillé pour assurer la sécurité de Tachepp tout en s'efforçant de ressusciter une fois de plus le bois de Rystall en tant que nation elfique. L'organisation est xénophobe dans son ensemble et, en raison de l'influence de la maison Hyshaanth, elle est fortement influencée par l'Eldreth Veluuthra. Les Dhae-

rowathila ont également exercé une forte influence sur l'Aer Ascaltia en orientant fortement les décisions dans le sens d'agressions contre les drows.

Les erreurs commises dans le passé par Yrlaancel et Myth Drannor ont toujours été des exemples utilisés par l'Aer Ascaltia pour mettre en évidence les dangers de se mêler à des races plus faibles. Des siècles de rhétorique ont effrayé même les cœurs les plus purs vis-à-vis des N'Tel'Quessir (ceux qui ne sont pas elfes), quand ce n'est pas de l'hostilité à leur égard.

Alliés

En raison de la nature insulaire des elfes de Tachepp, ils sont persuadés de devoir atteindre leurs objectifs tous seuls. Après des siècles de progrès tenus, les Éminences travaillent à des alliances dans l'espoir de reconquérir enfin une partie de l'ancienne gloire des royaumes. À ce jour, l'Aer Ascaltia ne reconnaît officiellement qu'une seule alliance.

L'alliance avec les Dix Tribus du Crépuscule a été négociée par le seigneur Anam Hyshaanth et a mis fin aux hostilités qui existent entre les elfes et les fées depuis des milliers d'années. Les elfes et les fées ont la possibilité de traverser le territoire des autres, avec certaines restrictions, sans être inquiétés. L'accord exige également que les Dix Tribus renoncent à leurs attaques contre les orques de la Pierre brisée, ce qui a conduit le clan orque à mener à plusieurs reprises des raids de ravitaillement dans le nord de la forêt sous la protection de Tachepp. En retour, l'Aer Ascaltia a engagé une partie de ses forces dans des attaques contre le Zhentarim à partir de Mantelneige. Cette alliance a permis aux elfes de renforcer leurs défenses contre les terres humaines situées au sud et aux entrées des Profondeurs.

Il existe aussi l'alliance officieuse avec l'Eldreth Veluuthra, que la plupart des elfes de Tachepp ne veulent





pas admettre. C'est en raison des liens que l'Eldreth Veluuthra entretenait avec la cour de Gabranaël que le seigneur Hyshaanth a pu nouer une alliance avec les Dix Tribus du Crépuscule. Même depuis la fin de la Guerre des Larmes, l'Eldreth Veluuthra a occupé des postes influents au sein de l'Aer Ascaltia, utilisant les elfes de Tachepp pour promouvoir leurs propres objectifs. En raison de ces liens, une grande partie du soutien financier, magique et personnel que Tachepp reçoit provient d'elfes sympathisants des objectifs de l'Eldreth Veluuthra.

Ennemis

Les elfes de Tachepp ont beaucoup d'ennemis. Les orques de la Pierre brisée reprennent rapidement leurs forces après leur défaite dans la lutte pour les Chutes de la Dague au cours de l'année du Gantelet (1369 CV). Les terres humaines du Valdague s'enfoncent constamment de plus en plus loin dans la Forêt de l'Orée à la recherche de ressources naturelles. Et les réfugiés drows de Maerimydra sont enfin dans une position où les forces de Tachepp peuvent débarrasser définitivement la région de leurs frères elfes abhorrés.

Depuis la chute de Maerimydra, les réfugiés drows se sont dispersés dans les Mornes Landes en quête d'un lieu où se cacher et se soigner. Beaucoup ont trouvé leur chemin dans des cavernes sous la Forêt de l'Orée et sont remontés à la surface à la recherche de nourriture et d'eau. Les attaques des drows se sont accrues régulièrement et les elfes de Tachepp les ont perçues comme des tentatives de survie désespérées. Les Dhaerowathila demandent constamment à l'Aer Ascaltia de les aider à débarrasser Tachepp de cette menace venant d'en bas.

Le Valdague est devenu plus stable depuis la fin de l'occupation des Zhents. Les humains s'efforcent de

reconquérir les terres perdues pendant les guerres et ont besoin de ressources pour soutenir cette expansion. Malheureusement pour le peuple du Valdague, les meilleures ressources en bois et en gibier se trouvent sur des terres protégées par les elfes de Tachepp. Les elfes considèrent les chasseurs et les bûcherons qui pénètrent sur leur territoire comme des actes d'agression de la part des humains. Le seigneur Randal Morn a été forcé d'envoyer ses troupes armées pour protéger les chasseurs et les bûcherons, ce qui a dégénéré en escarmouches entre les Libres Cavaliers et le CaelathShevarash. Le seigneur Morn ne veut pas d'une guerre larvée dans la Forêt de l'Orée et ses tentatives d'entamer des pourparlers avec l'Aer Ascaltia se sont avérées infructueuses.

L'Aer Ascaltia considère que les orques de la Pierre brisée sont le cadet de ses soucis. Ses éclaireurs lui disent que le clan n'a pas la force d'être une menace dans un proche avenir. Cela a été la position des elfes depuis des siècles, ce qui a permis aux orques de survivre et de prospérer. Les problèmes que posent les humains au sud et les drows en dessous sont plus urgents ; du coup, les orques sont effectivement ignorés en ce moment. Cela convient parfaitement au chef Vernnagar.



La chute du seigneur démon Belpharasst

Alors que Belpharasst était agenouillé devant les trois elfes, ses dernières gouttes de sang s'écoulant de sa blessure, il éclata de rire tandis que les trois se tenaient crânement devant lui. « Je vois que vous avez été marqués

comme je l'ai été. Je comprends maintenant le rôle que j'ai joué et pour cela je remercie le Roi à la Marque. Regardez-vous !

De même que le sang des elfes et celui de la Horde à la Marque sont unis dans le sol de cette forêt, qu'ils s'unissent aussi dans vos lignées. » Alors que la poitrine de Belpharasst se soulevait et qu'il haletait dans ses derniers soupirs, Evavel du Temple de la Vengeance incessante regarda Belpharasst avec horreur au moment où il réalisa la terrible erreur que lui et les deux autres avaient commise.

« Pardonne-nous Shevarash », murmura Evavel en s'éloignant du corps de Belpharasst.

« Les paroles désespérées d'une ordure agonisante », fut la réponse apaisante d'Ahreen Villuth de la Tour du Vent silencieux. « Ne te prends pas la tête avec ces bêtises, Evavel. »

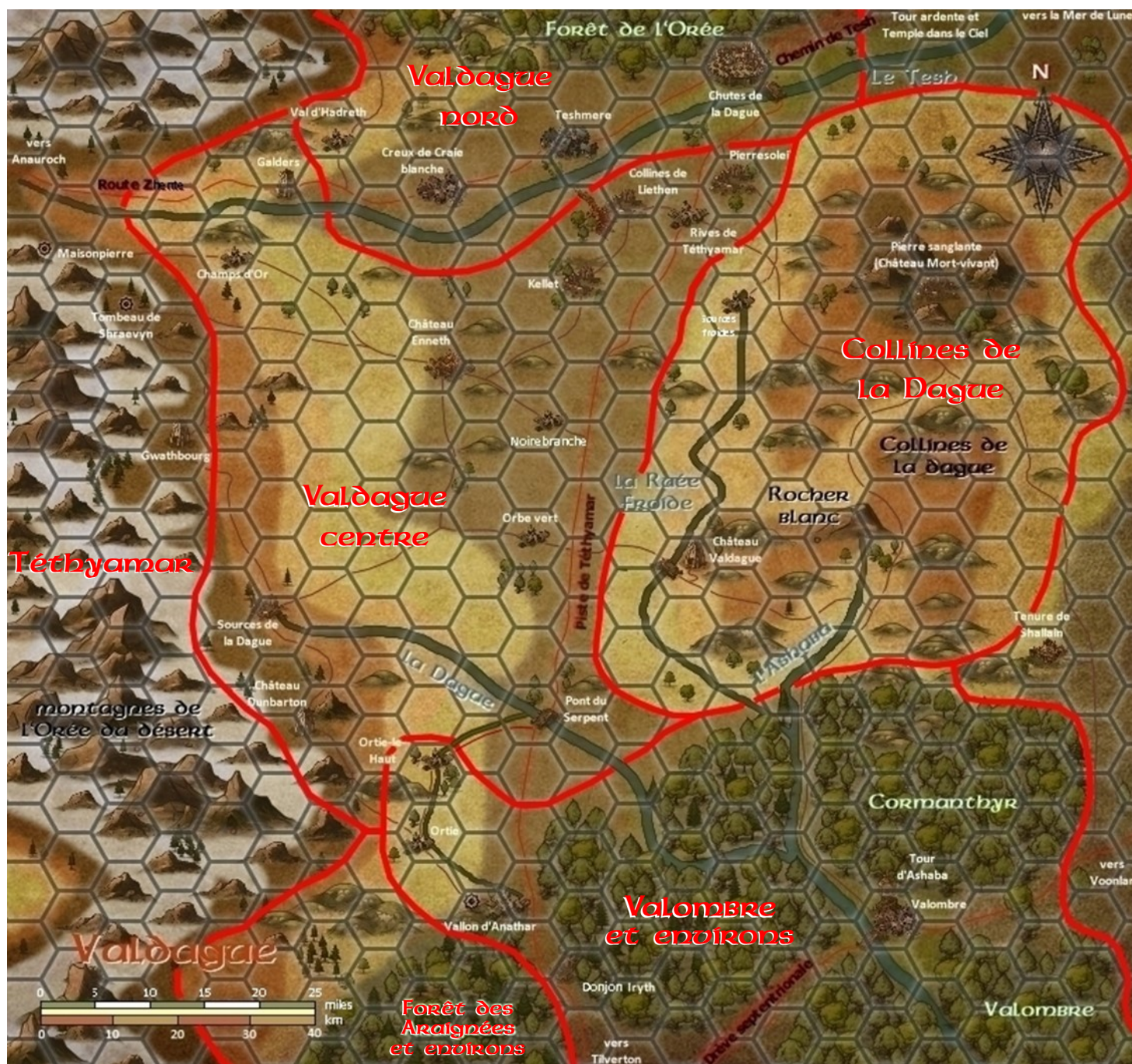
Le regard d'Evavel passa du cadavre de Belpharasst aux visages d'Ahreen et de Cyreth du CaelathShevarash, terrorisés par la peur. « Regardez ! » cria Evavel, pointant sa main tremblante vers Belpharasst. Sous les yeux des trois chefs, le corps de Belpharasst s'était transformé en celui d'un bel elfe mâle.

« Personne ne doit savoir ça », dit Ahreen d'un ton égal en regardant le corps se transformer à ses pieds. Tandis que les deux autres s'éloignaient de Belpharasst, Evavel dégaina sa lame et se dirigea vers Cyreth. « La Horde à la Marque s'achèvera ici avec nos morts. » Evavel fit un moulinet avec sa lame en direction du cou de Cyreth mais l'acier résonna en rencontrant l'acier de l'épée d'Ahreen. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, Cyreth dégaina sa lame et la planta dans le cœur d'Evavel. Evavel glissa au sol quand Cyreth retira l'arme ; Cyreth répondit froidement à Ahreen. « Bien sûr, personne ne le saura. »





RENCONTRES ALÉATOIRES AU VALDAGUE



Centre : Champs d'Or, Château Dunbarton, Château Enneth, Collines de Liethen, Kelliet, Noirebranche, Orbe vert, Pierre-soleil, Pont du Serpent, Rives-de-Téthymar, Sources de la Dague – **Collines de la Dague** : Château Valdague, Pierre sanglante (Château Mort-vivant), Sources froides – **Drève septentrionale** : Temple dans le Ciel, Tenure de Shallain, Tour ardente – **Forêt des Araignées** – **Nord** : Chutes de la Dague, Creux de Craie Blanche, Tachepp, Teshmere, Val d'Hadreth – **Téthymar** : Gwathbourg, Maisonpierre, Tombeau de Shraevyn – **Valombre** : Donjon Iryth, Ortie, Ortie-le-Haut, Valombre





En m'inspirant de la table des rencontres aléatoires de *Menace sur Valdague*, j'ai proposé ces éléments pour figurer ce que les PJ peuvent rencontrer sur les routes du Valdague lors de leurs trajets aller-retour vers un donjon.

Rencontres génériques

Lancer un d10

Durant la journée : 1-2

Nuit : 1-4

Hors des sentiers battus : lancer deux fois le dé.

Lancer un d20 :

1-2 : Les collines ont des yeux (1 spectateur – tyrannœil, créatures apparentées)

Tandis que vous gravissez une colline particulièrement escarpée, une ombre se projette sur votre tête, alors que le soleil fait apparaître un monstre flottant dans l'air, semblable à un orbe orné de plusieurs branches oculaires sinueuses. Il pivote vers vous ; son corps sphérique est entièrement dominé par une bouche plissée et un unique œil cyclopéen.

3 : Oiseaux en piqué (2 faucons sanguinaires – oiseau)

Ces oiseaux ont décidé d'attaquer une proie probable du groupe : un chien, un gnome, une petite-personne ou un familier. Ils piquent du ciel pour attaquer, frappent une fois puis tentent de s'envoler avec la proie qu'ils ont choisie. S'ils ne peuvent pas s'en saisir du premier coup, ils reprennent leur envol.

4-6 : Patrouille de mercenaires (Plumes rouges) (2d8+2 gardes protégés par une armure feuilletée et un bouclier [N hm G1 CA 3])

Ce groupe de mercenaires d'apparence brutale est vêtu d'armures feuilletées avec des casques à grandes plumes rouges. Ils nettoient les routes des bandits, mais peuvent pratiquer eux-mêmes le brigandage et l'extorsion – surtout s'ils rencontrent et har-

cèlent des groupes d'humanoïdes. C'est une patrouille à pied, mais ils chercheront malgré cela à arrêter et interroger le groupe. Si le groupe comprend un humanoïde, ils tenteront d'inventer une affaire ou des accusations de banditisme (montées de toutes pièces bien sûr) à moins que les PJ ne versent un pot-de-vin (environ 1 po pour chaque garde, par PJ). S'il en est ainsi, les mercenaires continuent leur chemin. Sinon des combats éclatent ; le meilleur choix pour les PJ peut être de fuir les Plumes rouges (qui sont lents à cause de leur armure lourde).

Chaque gardien porte un sac contenant des biens pillés : de l'argenterie, de la vaisselle, du matériel de fer et des outils d'une valeur de 2 à 40 pa.

Remarque : l'armure feuilletée réduit leur VD à 6.

7-10 : Pillards gobelins (1d6+2 gobelins)

Un groupe de gobelins qui rentrent d'un pillage après leur repas. Ils peuvent être achetés avec un pot-de-vin de 50 po si le groupe a l'air fort et sans blessé. Si les PJ sont blessés et en infériorité numérique, les gobelins attaquent toujours.

11 : Chasseur de nuit (1 chauve-souris géante)

Cette attaque ne se produit que la nuit. Pendant la journée, considérez qu'il ne se produit aucune rencontre. Une énorme chauve-souris vole rapidement et silencieusement dans le campement des PJ, s'emparant de restes, de petits animaux (tels que des familiers) ou d'autres aliments. S'il est attaqué, il hurle une fois et s'enfuit avec tout ce qu'il peut transporter.

12-13 : Buissons vampiriques (1d6+2 nielleux)

Cette attaque ne se produit que la nuit. Pendant la journée, considérez qu'il ne se produit aucune rencontre.

Des nielleux agressent le groupe depuis le sous-bois. Ils font un bruit de feuilles qui frémissent dans le vent. Si on les tue, ils ressemblent à un tas de fagots.

14 : L'ogre des collines (1 ogre)

Un ogre est descendu des Collines de la Dague pour se faire un gros magot. Il a peu de valeur, même s'il pense s'être très bien débrouillé. Son énorme sac contient : deux cuisses de gibier, un plat de côtes de sanglier brûlé, un lapin écorché sur un bâton mais pas encore cuit, un casque de nain bosselé, une roue de charrette, 38 os à moelle qui n'ont pas encore été fendus (du cerf, du sanglier et un os de nain), et une parure de pinces à barbe en bronze, de facture naine, légèrement ensanglantées, valant 250 po (500 po pour un acheteur nain).

15-16 : Libres Cavaliers (Capitaine Reiner Trall, 6 fantassins à cheval, 4 archers à cheval)

Une importante patrouille de Libres Cavaliers se rapproche de l'endroit où doit se tenir le Marché de Minuit des gobelins, cherchant à l'arrêter avant qu'il ne se produise (le 31 du mois de Marteau). Le capitaine Reiner Trall a pisté les gobelins depuis un piton rocheux non loin de Pierresoleil. Maintenant, il revient avec une escouade de Libres Cavaliers et il a l'intention d'attaquer sans tarder. Des lames supplémentaires sont toujours appréciées.

17-18 : Des rôdeurs dans les bois (1d4+4 loups)

Ces loups ont bien mangé ces derniers temps et ils ne sont pas intéressés par le groupe, à moins qu'il n'y ait des restes à manger ou que le groupe semble blessé et faible. Peu importe le moment de la rencontre, les loups n'attaquent pas avant la tombée de la nuit ; ils préfèrent rester dans l'ombre du sous-bois, à l'abri des regards, jusqu'à ce que le soleil se soit couché.





19 : Bandits de grands chemins

(1d12+4 bandits montés sur des chevaux de guerre légers, en armure anelée [CN hm G0 CA 7])

Lâches face au danger, ces guerriers fainéants ne veulent pas se risquer dans une vraie bataille en tant que mercenaires ; ils préfèrent donc s'en prendre à des gens faibles et sans défense.

S'ils sont en supériorité numérique à au moins deux contre un, ils exigent un droit de passage. Dans le cas contraire, ils observent à distance de sécurité (depuis le sommet d'une colline ou retranchés dans une ferme). En cas de refus, ils attaquent et prennent tout ce qu'ils peuvent. Si deux (ou plus) d'entre eux sont tués, les autres s'enfuient. Les bandits n'ont encore dépouillé personne et ne possèdent aucun trésor.

20 : Leucrotta (1 leucrotta)

Un cri de détresse retentit dans la campagne environnante... Un instant plus tard, le cri recommence, plus bouleversé qu'avant. On dirait le cri d'un cheval en perdition. En accourant dans le sous-bois, les PJ découvrent une clairière avec un certain nombre de traces de cerf piétinées et les os d'un cheval sauvage, probablement mort depuis des semaines. Alors qu'ils s'interrogent, le leucrotta attaque par surprise. S'il sent qu'il a le dessous, il rue sur un des PJ et s'enfuit dans la nature.

Centre du Valdague (niv 1-6)

Cette région recouvre la majeure partie du territoire situé immédiatement au sud de Chutes de la Dague et dans la partie centrale du Valdague, où la plupart des villes et des villages sont situés.

Tables des rencontres (quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d20)

1 : Ventre vide (1 ours noir)

Vous repérez un ours noir en train de manger des baies. Il n'a pas mangé depuis un moment et, curieusement, il est dressé. Toute tentative réussie (facile) de se lier d'amitié permet de se l'adjoindre pour 1d4 rencontres avant qu'il ne s'éloigne.

2 : Voraces (1d4+2 faucons sanguinaires – oiseau)

Les faucons sanguinaires enlèvent un traînard sans défense (une personne ordinaire, s'il n'y a pas un membre de petite taille dans le groupe). Ils sont voraces, mais ils ne combattront pas jusqu'à la mort s'ils sont battus à plates coutures.

3 : Patrouille montée du Zhentarim (2d4 gardes et le capitaine Eli Marshking, montés sur des chevaux de guerre légers, 50 % de chances qu'un prêtre les accompagne).

4 : Pilleurs nains (1d4 guerriers nains et 1d4 voleurs nains)

Des éclaireurs et des gardes nains se dirigent vers l'aire des Aigles pour voir ce qu'ils peuvent y trouver.

5 : Pillards du Gros Ventre (2d4 gobelins, 1 gobelours)

Des pillards gobelins de la tribu du Gros Ventre, commandés par un gobelours.

6 : Avions furtifs (1d4 chauve-souris géantes)

Les chiroptères sortent à la nuit tombée pour se nourrir.

7 : Ombres nocturnes (3d4 morelles)

Des morelles noires de Colderan sillonnent les terres sauvages durant la nuit, à la recherche de victimes pour le filet des rêves.

8 : Le géant et son chien (1 ogre et une hyène géante)

Le géant Poolar et Dent bleue, son animal de compagnie, descendent des montagnes de l'Orée du Désert vers la vallée du Tesh.

9 : Patrouille de Libres Cavaliers

(Capitaine Reiner Trall, 2d4 archers à cheval sur des chevaux de selle, 50 % de chance qu'un aumônier les accompagne)

10 : Meute de loups (1d6 loups et 1d4 loups noirs)

11 : Bandits vagabonds (10+1d10 CM hm niv 0, 1 CM V1 sicaire)

Des bandits à cheval et leur chef, un sicaire, terrorisent les fermes de la région ou campent dans des ruines.

12 : Caravane du Zhentarim (7 hm G1, NM hm G2 assassin, LM ½o G2 berserker)

Cinq chariots, tirés par deux bœufs chacun, font route vers le village le plus proche. La caravane est escortée par Morgan le Rouge (NM hm G2 assassin) et « Madame » Mara Sang-de-Troll (LM ½o G2 berserker) montée sur Feu rageur (cheval de guerre moyen). La plupart des gardes conduisent les chariots.

13 : L'Enfer est en haut (2 harpies)

Des harpies rôdent dans la campagne.

14 : Les gardiens de la nature (1d2 centaures, 1d4 faucons sanguinaires)

Des centaures battent la campagne avec leurs rapaces entraînés, cherchant des gobelinoïdes ou des Zhents à harceler.

15 : Morts-vivants (1d4 goules, éventuellement 1d4 zombis voire plus)

1d4 goules sont tapies dans les ténèbres. Si le combat dure plus de 5 rounds, 1d4 zombis entrent en scène, puis 1d6 zombis supplémentaires arrivent tous les 2 rounds jusqu'à un total de 20 zombis).

16 : Grand fantôme rouge

C'est un phénomène atmosphérique naturel ressemblant à des cercles pourpres qui s'agitent au-dessus des Collines de la Dague. Les autochtones peuvent savoir des choses à ce sujet.





17 : Patrouille à pied du Zhentarim (2d6 soldats, 1 prêtre et 1 capitaine)

En général, ils ne sont pas trop éloignés de Chutes de la Dague ou d'une ferme.

18 : Esclavagistes du dragon (4d6 kobolds, 2 lézards géants)

Des kobolds, accompagnés par deux lézards géants qui portent leur barda, escortent un gnoll enchaîné et à peine en vie (actuellement à 1 pv).

19 : Esclavagistes (2d4 hm CM V1, 1 CM hm V2 sicaire, 1 hm LM Pr2 [Iyachtu Xvim])

Un groupe d'esclavagistes escorte 1d6 prisonniers (N hm niv 0) à Château-Zhentil ou à la Tour ardente.

20 : Prédateurs (1d2 ours hiboux)

Des ours-hiboux terrorisent la campagne environnante.

Collines de la Dague (niv 3-6)

Adaptés pour les niveaux. Approprié pour des PJ de niveau 3-6. Quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d12.

1 : Patrouille zhente (1d6+4 soldats, 1 capitaine)

Un chevalier du nom de Lurlakh Ombur et son escorte patrouillent sur des chevaux de guerre légers.

2 : Bandits (12 NM hm G1, 1 NM ½o G3)

Ces bandits, commandés par le demi-orque Alarim Renta, sont des sympathisants des Libres Cavaliers.

3 : Demis-ogres (1d4 demi-ogres)

Des pillards demi-ogres reviennent bredouilles d'une attaque contre un camp de gobelins situé à proximité (rencontre 8)

4 : Aux loups ! (2d4 loups, 1 loup noir)

5 : Chevaux sauvages (5d6 chevaux sauvages)

Une horde de chevaux sauvages pousse librement.

6 : Enclave de nains des collines (2d10 N nm/f niv 0, 1d10 LN nm/f G1, 1d4 nm Pr1 [Gorm Gulthyn], LN nm Pr4 [Gorm Gulthyn] templier, LN nm G5 bien né)

Une bande de nains des collines a établi un repaire dans les ruines d'une vieille tour de guet naine, détruite par les drows dans les temps anciens. Ils ont un puits en état, une baliste sur la tour et ils ont construit un sanctuaire à proximité, dédié à Gorm Gulthyn, le dieu mourant des gardiens nains. L'enclave comprend des roturiers, des gardes, des prêtres dirigés par Tauroun le Barakor et le noble Angrath Braeror, chef de l'enclave.

7 : Le dragonnet de feu (1 drake igné)

Un petit dragon rouge, victime d'un sortilège de *débilité mentale* dont il ne peut pas se débarrasser, lézarde au soleil sur une colline. Il n'est violent que si on l'attaque, sinon il regarde les PJ avec des yeux pleins de chagrin ; il a du mal à s'exprimer et recherche l'empathie et la compassion des passants. Si quelqu'un parvient à convaincre la créature qu'elle peut être guérie de cette affliction (un exploit presque impossible), il accompagne le groupe, bien qu'il s'avère rarement utile. À la place, il part en vadrouille et se montre généralement distrait.

8 : Vagabonds gobelins (2d6+3 gobelins, 1d4 loups, 2 kenkus)

Des gobelins sans tribu sont en quête de nourriture avec leurs animaux familiers et leurs esclaves

9 : Libres Cavaliers (1d12 cavaliers, capitaine Mestin « la Troll » Durmark [20 %] ou Ariton Delmis)

Ils patrouillent dans les collines, montés sur des chevaux de selle.

10 : Esclavagistes (2d10 NM hm V1, NM hf V3, 1d4 N hm niv 0 [20 %]).

Des bandits, commandés par Falindra, leur capitaine, sont à la recherche d'esclaves s'ils n'en n'ont pas déjà capturés. Ce sont généralement des criminels, mais il peut s'agir de fermiers innocents.

11 : Vermine (1d4 ankhegs)

Des ankhegs cherchent une proie facile.

12 : Orques de la Pierre brisée (1d6+6 orques des montagnes, 1 sous-chef)

Des orques du clan de la Pierre brisée sont en maraude, commandés par leur cheftaine Oowotah. Elle est rusée, encline à tendre des embuscades et à savoir quand battre en retraite pour revenir combattre un autre jour.

Drève septentrionale (niv 2-5)

Approprié pour des PJ de niveau 2-5. Quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d6. Si la rencontre a lieu la nuit, ajouter 4 au dé.

1 : Patrouille de Valombre (3d4 NB hm G1, 1 NB hm G3, 1 griffon)

Le chef de patrouille Tethan le Noir, monté sur son griffon, commande une patrouille de gardes de Valombre.

2 : Caravane (3d4 N hm G1, 1 N hm niv 0, 1 NB em G3/M3 chantelameur)

Des gardes escortent un chariot rempli d'armes qui se rend en direction de la Mer de Lune. Le chariot est tiré par un cheval de trait et conduit par le marchand Resker et son associé, l'elfe doré Havrétoile.

3 : Bandits (2d4 CN hm V1, 1 NM hf V3 Bandit, 1 chien esquivé)

Des bandits, commandés par la capitaine Aglavia Soulrin et son animal de compagnie Asher, cherchent à délester les passants de leur monnaie.





4 : Patrouille de Valombre (3d4 NB hm G1, 1 LB hm G3 preux)

Le chef de patrouille Arlborn Manteau d'Orage commande une patrouille montée sur des chevaux de guerre légers.

5 : La prêtresse errante (CB hf Pr5 [Tymora])

La prêtresse dame Antonia Bonnechance de Tymora voyage dans la région, incitant les gens à prendre des risques en quête de leur rêve et compter sur leur audace pour obtenir les faveurs de la Dame souriante. Il est possible de gagner l'une des faveurs suivantes (par groupe) : (1) guérison pour 1d4 PJ de 2d4+2 pv ou la suppression d'une affection chacun. (2) Un don de 1d4 *potions de soin*. (3) L'incantation d'une faveur de Tymora sur un seul individu, conférant un bonus aux jets de sauvegarde jusqu'à utilisation, soit un bonus de +4 au premier jet, +3 au deuxième, +2 au troisième, et +1 au quatrième ; le pouvoir du sort est alors épuisé.

6 : Squelettes (1d4+8 squelettes)

1d4 squelettes se lèvent et attaquent. 2 squelettes se lèvent à chaque round suivant jusqu'à un total de 8.

7 : Aventuriers

Six aventuriers voyagent à travers le pays, à la recherche de monstres à tuer et de trésors à découvrir. Ils peuvent être des alliés à court terme, une source d'informations, des rivaux ou de redoutables ennemis. Le groupe est composé de :

Felthaeran (CN hf V3 bandit), meneuse du groupe, qui joue de la mandoline ;

Haelgatha (CN ½of G2 berserker) ;

Indam (CN ½em P2 [Erevaan Ileserë]), amant androgyne de Felthaeran ;

Glaemtree, Glower et Eldrake (CN hf/hm/hm V2 bandits).

8 : Le temps change

Des nuages menaçants commencent à tomber de gros grêlons, provoquant à tout le monde 1d6 pv de dégâts. À moins de se mettre immédiatement à couvert, un dé de dommages supplémentaires est jeté pour chaque heure passé sous le violent orage de grêle qui dure quatre heures.

9 : Bande de pillards (2d6+2 hobgobelins)

La bande est commandée par le chef hobgobelin Draagh (9 pv).

10 : La ferme rasée

Les ruines d'une ferme se dressent dans la campagne, abandonnées après un important incendie. On ne retrouve aucun cadavre ou survivant, bien qu'il soit possible (20 % de chance) de trouver une cache dissimulée parmi les décombres, qui contient des gemmes de valeur et quelques parchemins comprenant des sorts de magiciens de bas niveau.

Forêt des Araignées et environs (niv 2-6)

Approprié pour des PJ de niveau 2-6. Quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d12.

1 : Chasse au gnome (2d4 gobelins, 1d4 araignées velues)

Une partie de la bande des Cra-bouillegnomes recherche des gnomes à massacrer. Ils sont accompagnés par leurs animaux de compagnie. Ce sont de piètres chasseurs, qui piétinent les bois sur leur passage en braillant des chants au sujet de gnomes cuisinés en ragout.

2 : Cœur brisé (1 sylvanien)

Une sylvanienne malade du nom d'Imladrarra est la gardienne de ce bois ; elle a échoué de façon misérable et elle souffre désormais des dégâts causés par Gothyl, les morts-vivants et les araignées maléfiques. Plongée dans la confusion et le désespoir, elle

est à peine capable de désigner les points de repères à proximité et elle ne donne que de vagues indications. Elle est tellement épuisée que ses pv et sa vitesse sont réduits de moitié et que son TAC0 et ses Jets de Sauvegarde souffrent d'un malus de -4).

3 : Caravane gnome (CN gm V3 petit rat, 3d4 gm G1)

Une caravane de commerce fait régulièrement la navette entre Stormpemhauder et le Vallon d'Anathar (50 % de chances de se diriger vers l'une ou l'autre des destinations). Elle consiste en un grand chariot simple attaché à une belette géante. Saunter Yildree, le chef de la caravane, est gardé par des guerriers gnomes.

4 : Protecteurs des bois (N hm D5, 3 N hm Pr3 [Chauntéa])

Le père Deltor Rillian et 3 initiés de Chauntéa cherchent un moyen de soigner la sylvanienne Imladrarra (rencontre 2). Ils ne savent pas comment s'y prendre, mais soupçonnent que la Tour des Rêves et les nids d'araignées qui essaient les bois sont à l'origine des causes de sa maladie.

5 : Meute de loups (1d6 worgs, 1d6 loups noirs)

Les loups rôdent dans la forêt, traquant une proie plus petite qu'eux.

6 : Araignées (2d4 araignées velues)

Les araignées attaquent depuis les arbres.

7 : Kobolds (3d4 kobolds)

Les kobolds tentent de voler tout ce qui a de la valeur et dont ils pourraient s'emparer par n'importe quel moyen : larcin, ruse, péage ou autre chose. Ils ne sont pas courageux. Ils emportent avec eux tout ce qui a de la valeur dans un long voyage chez la dracoliche Ashazstamn, dont le repaire se trouve dans les montagnes au-dessus de la forêt des Araignées. Ils sont armés avec des armes d'hast et des flacons d'huile...



8 : Gnolls (1d4+4 gnolls)

Des voyageurs gnolls passent par là. Ils ne cherchent pas les ennuis, mais ils suivent les voyageurs jusqu'à la rencontre suivante et, si l'occasion se présente, ils attaquent quand ils sont en supériorité numérique pour s'emparer du butin.

9 : Elias Sang-de-Troll (1 doppelgänger)

En réalité, c'est un doppelgänger se faisant passer pour un vieux pisteur blessé de Tilverton qui a été attaqué par les orques. Il se joint aux PJ... jusqu'à ce qu'il se trouve seul avec l'un d'eux.

10 : Quel festin (3d4 scarabées de feu géants)

Les insectes géants se repaissent d'une charogne.

11 : Trappes forestières (1d12 araignées géantes)

Des araignées sont dissimulées dans des fosses et attaquent tout ce qui les enjambe.

12 : Statuesque (1 cockatrice)

Un satyre mourant (Malvaeros « Mal » Hersemain) a été transformé en pierre par une cockatrice... mais pas avant d'avoir porté un coup puissant à la créature : il ne lui reste la moitié de ses pv. La pétrification du satyre se termine dans 24 heures mais, sans aide, il mourra peu après.

Nord du Valdague (niv 1-5)

Ceci concerne les Chutes de la Dague et ses environs immédiats.

Les Chutes de la Dague sont tombées sous le contrôle du Zhentarim – dirigé par le connétable Tren Noemfor (un PNJ assassin), qui peine à conserver sa position de chef malgré ses compétences en politique. La ville est fortement surveillée et donc relativement sûre.

Comme il s'agit d'une route commerciale importante entre Château-Zhentil et les mines des montagnes de Téthymar, sous contrôle des Zhents, de nombreux négociants et marchands y transitent. Même les rebelles et les forces qui luttent contre le Zhentarim sont relativement en sécurité dans la ville, dès lors qu'ils ne se rassemblent pas en grand nombre et ne font pas trop d'agitation.

Le seigneur-mage ressuscité Colderan Morn (un PNJ mage, ancêtre de Randal Morn), est également actif aux Chutes de la Dague. Dans le module *Menace sur Valdague*, Colderan terrorise la ville avec le filet des rêves et une horde de créatures appelées morrelles.

Enfin, pour montrer que le gouvernement du connétable Tren est contesté, j'ai choisi Ilthond (de la trilogie de Randal Morn) en tant que mage PNJ envoyé par le Zhentarim afin de garder un œil sur Tren et, au besoin, le remplacer s'il ne parvient pas à vaincre Randal Morn et la résistance contre le Zhentarim. Il ne demeure pas constamment à Chutes de la Dague, mais il se manifeste simplement pour faire bouger les choses.

Tables des rencontres (quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d20)

1 : Patrouille montée du Zhentarim (2d4 soldats et 1 capitaine montés sur des chevaux de guerre légers, 50 % de chances qu'un prêtre les accompagne)

2 : Patrouille des Libres Cavaliers (2d4 fantassins sur des chevaux de selle, la moitié des compagnons sont des archers)

3 : Meute de loup (1d6+1 loups)

4 : Mercenaires gobelinoïdes (1d6 hobgobelins et 2d4 gobelins, 50 % qu'un worg les accompagne)

Ces gobelinoïdes sont au service du Zhentarim.

5 : Grand fantôme rouge

C'est un phénomène atmosphérique naturel qui ressemble à des cercles pourpres s'agitant au-dessus des Collines de la Dague. Les autochtones peuvent savoir des choses à ce sujet.

6 : Patrouille à pied du Zhentarim (2d4 soldats et 1 capitaine)

En général, ils ne sont pas trop éloignés de Chutes de la Dague ou d'une ferme.

7 : Négociants nains (9 nains et 1d4 gardes de caravanes)

Ils voyagent avec 1d4 chariots, chacun tirés par 2 bœufs.

8 : Bestioles effrayantes (2d6 scarabées géants de feu et 1d6 mille-pattes géants)

Ils se régalent du cadavre d'un lézard géant, d'un cheval de trait ou tout autre animal.

9 : Éclaireurs d'un dragon (2d10 kobolds)

Des kobolds traquent les mouvements de Zhents ou de gobelinoïdes car ils cherchent à établir un repaire dans lequel ils pourraient inciter un dragon à s'installer.

10 : Orques de la Pierre brisée (1d4 orques et 1 sanglier)

Des mercenaires orques payés par les Zhents rôdent en compagnie de leur sanglier dressé pour l'attaque.

11 : Ombres nocturnes (2d4 morrelles)

Des morelles noires de Colderan sillonnent les terres sauvages durant la nuit, à la recherche de victimes pour le filet des rêves.

12 : Caravane du Zhentarim (N hm niv.0, 1 hobgobelin, 1 worg et 4 1/2om G1)

Il s'agit d'une caravane de deux charrettes tirées par des bœufs à destination de Château-Zhentil. Le mar-



chand est escorté par un commandant hobgobelin chevauchant un worg et 4 gardes demi-orques.

13 : Morts-vivants (1 nécrophage et 1d4 zombis)

Des morts-vivants se cachent dans les ténèbres. Si le combat dure plus de 5 rounds, 1d4 zombis supplémentaires entrent en scène.

14 : Des araignées ! (2 araignées géantes)

Des araignées géantes sont à l'affut dans les arbres.

15 : Ombres nocturnes (3d4 morelles)

Des morelles noires de Colderan sillonnent les terres sauvages durant la nuit, à la recherche de victimes pour le filet des rêves.

16 : Patrouille à pied du Zentharrim (2d4 soldats et 1 capitaine)

En général, ils ne sont pas trop éloignés de Chutes de la Dague ou d'une ferme.

17 : Patrouille montée du Zhentarim (2d4 soldats et 1 capitaine montés sur des chevaux de guerre légers, 50 % de chances qu'un prêtre les accompagne)

18 : Patrouille de Libres Cavaliers (1 sergent et 2d4 fantassins sur des chevaux de selle, la moitié des compagnons sont des archers)

19 : Là / Pas là ! (1d4 chiens esquiveurs)

Des chiens esquiveurs harcèlent le groupe des PJ, essayant de les éloigner de ruines sacrées (qui sembleraient autrement dénuées d'intérêt si c'était le groupe qui les avaient trouvées).

20 : Patrouille à pied du Zentharrim (2d4 soldats et 1 capitaine)

En général, ils ne sont pas trop éloignés de Chutes de la Dague ou d'une ferme.

Téthymar (niv 4-8)

Approprié pour des PJ de niveau 4 à 8. Quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d10. Si la rencontre a lieu la nuit, ajouter 2 au dé.

1 : Prédateurs (1d4 smilodons)

Des tigres à dents de sabre rôdent dans la campagne.

2 : Couple étrange (1 dryade, 1 bête éclipsante)

Leethila, une dryade pervertie (son alignement est devenu Neutre Mauvais) et une bête éclipsante cherchent les bûcherons qui ont détruit leur maison. En fait, ce sont des Zhents qui travaillent à la construction de la forteresse de Téthymar, mais la dryade ne le sait pas.

3 : Patrouille montée du Zhentarim (2d4 gardes et le capitaine Thorald Brondhache, montés sur des chevaux de selle, 50 % de chances qu'un prêtre les accompagne)

4 : Pilleurs nains (1d4 guerriers nains et 1d4 voleurs nains)

Des éclaireurs et des gardes nains se dirigent vers des ruines situées à proximité pour voir ce qu'ils peuvent y trouver. Des noms : Hothlas, Morbane, Gaunthan.

5 : Patrouille des Libres Cavaliers (Capitaine Mestin « la Troll » Durmark [20 %], 1d4 archers, 1d6 fantassins)

Les Libres Cavaliers sont montés sur des chevaux de selle.

6 : Meute de loups (1d6 loups, 1d4 loups noirs)

7 : Bandits fainéants (1 CN hm G5 Berserker, 1 CN hm V3 Sicaire, 2d4 CN hm V1 Bandit)

Ils sont commandés par Haurek et son bras droit, Volf. Ils s'attaquent aussi bien aux Libres Cavaliers qu'au Zhentarim.

8 : Caravane zhente (les esclaves) (1 LM hm G3 Soldat, 1 NM V3 éclaireur, 2d8 LM hm G1, 8 NM hm niv 0)

Le seul chariot, tiré par deux chevaux de trait, transporte des esclaves (tous criminels) ; Il est conduit par le capitaine Belomyr Hael et son adjoint Tarl et il est escorté par des gardes à pied armés d'arbalètes lourdes.

9 : Caravane zhente (le butin des mines de Téthymar) (1 LM hm P5 [Baine], 1 LM hf G5 Combattant noble, 3 LM hm G2, 8 N hm niv 0)

Shambarin, un prêtre de Baine, et Sindaryna, une capitaine zhente, montent des chevaux de guerre moyens. Ils commandent une caravane de quatre chariots tirés par des bœufs, chacun conduit par deux hommes et chargé de minerai de fer et d'argent en plus de denrées alimentaires. L'escorte est composée de trois gardes chevauchant des chevaux de selle.

10 : Orques de la Pierre brisée (1 orog, 1d4 orques, 3 gobelins)

Un groupe d'orques de la Pierre brisée explore la région. Ils sont commandés par un orog et accompagnés d'esclaves gobelins.

11 : Morts vivants (1 nécrophage, 4 squelettes, 5 montures squelettiques de Stradh)

Un nécrophage commande un groupe de squelettes ; ils chevauchent tous des montures squelettiques.

12 : Griffon (1 griffon)

Un griffon solitaire observe le groupe de loin. Chaque tentative pour l'approcher ou communiquer avec lui le fait s'envoler de façon dédaigneuse.

Valombre et ses environs

Approprié pour des PJ de niveau bas à intermédiaire. Quand une rencontre aléatoire se produit, lancer 1d20.

1 : À table (1d6 ankhegs)

Des ankhegs affamés, en quête de nourriture, agressent les personnes qui passent à proximité.



2 : Fargoren Brumetonnerre (1 géant des bois)

Un géant solitaire se lave dans un petit étang.

3 : Le clan des Os brisés (4d6 gobelins, 1 chef goblin)

Les gobelins du clan des Os brisés, sous la conduite de leur chef Stez, sont extrêmement primitifs ; ils sont armés de massues en pierre et de lances en os. Ils ont une peur irrationnelle à la fois du feu et de l'eau et ils ne boivent que du jus de baies fermenté. De fait, ils sont régulièrement ivres et très sales.

4 : À l'affut (1d6+1 centaures)

Les centaures surveillent les gobelins du clan des Os brisés (*rencontre 3*). Leur chef, Feerond, peut incanter un sort de *connaissance des légendes* pour les PJ s'ils lui font particulièrement bonne impression.

5 : Perdus !

Quelles que soient les capacités des PJ à se repérer dans la nature, la forêt et les collines semblent faire des méandres, leur faisant perdre plusieurs heures.

6 : On a perdu le clan des Os brisés (1d4 gobelins)

Des gobelins du clan des Os brisés se sont perdus et ont été séparés de leur groupe (*rencontre 3*), probablement plus du fait de leur ébriété qu'autre chose.

7 : Holly Huldane (hf LB Rôdeuse niv 4 – voir l'Épée des Vaux p. 25 – 1 faucon sanguinaire)

Elle parcourt la nature en compagnie de Griffeciel, son faucon sanguinaire. Elle connaît Émerude (*rencontre 8*), le loup garou (*rencontre 17*) et les gobelins (*rencontre 3*)

8 : Émerude (LM dragon vert adulte)

Il construit actuellement un repaire souterrain au fond d'une caverne dont l'entrée est un trou dans le sol de la forêt. Il est impétueux et téméraire, il parle et agit rapidement sans trop ré-

fléchir. Ceci dit, il n'est pas particulièrement violent ; il monterait une armée plutôt que se mettre en danger personnellement.

9 : Les fanatiques du culte du Dragon (3 NM hm G1, 1 CM hm C3 [Tiamat])

3 cultistes dirigés par le fanatique Saerahd Ombredeuil, tous initiés du culte du Dragon, sont à la recherche d'Émerude (*rencontre 8*) pour la dracoliche Dérimos le Macabre.

10 : Perdus !

Quelles que soient les capacités des PJ à se repérer dans la nature, la forêt et les collines semblent faire des méandres, leur faisant perdre plusieurs heures.

11 : Le miel et les abeilles (1d3 ours bruns)

Des ours bruns s'en prennent à un nid d'abeilles pour prendre du miel. L'essaim peut attaquer (comme le sort de prêtre Fléau d'insectes), rendant les ours fous de douleur.

12 : Nuée d'insectes (2 essaims d'insectes, voir le sort de prêtre Conjurateur d'insectes)

Deux essaims surgissent de nulle part et attaquent le groupe. Une investigation plus approfondie laisse supposer une origine surnaturelle, mais aucun agresseur ne peut être démasqué.

13 : Des ours-hiboux dans la campagne (2 ours-hiboux)

Des ours-hiboux rôdent dans la nature. Il est peu probable qu'ils attaquent un groupe important, mais ils le traquent en espérant qu'une personne seule s'en éloigne. En cas d'attaque ou si le groupe reste ensemble, les ours-hiboux cessent au bout d'une heure ou deux.

14 : La virée des morts (8 squelettes)

Des squelettes sortent du bois à la nuit tombée et commencent à errer

sans but en direction du nord. Ils n'engagent le combat que s'ils sont attaqués et, quand point le jour, ils s'effondrent en piles inertes jusqu'à la nuit suivante. Ce manège ne semble pas avoir de fin.

15 : Des araignées (1d20 araignées énormes)

Des araignées énormes se cachent à proximité et envoient un groupe pour attaquer les intrus.

16 : Pèlerins (1d12 N hm niv 0, 1d4 NV1)

Des pèlerins voyagent à pied à la recherche d'un nouveau foyer après que les orques ont détruit leurs maisons au Cormyr, près des Rocterres. Ils demandent la charité.

17 : L'homme-loup (1 loup garou)

Un loup garou solitaire traque les PJ, attendant la tombée de la nuit pour surprendre un membre du groupe ou leurs montures et tenter de les emporter.

18 : Pillards orques (1d4+2 orques, 1 sous-chef orque)

Une bande d'orques, menée par leur chef Bogakh, fouillent la région. Ils font partie d'une troupe plus grande de 2d12 orques menées un chef qui se trouve dans une tour d'observation naine en ruine.

19 : Encore des araignées (1d4 araignées énormes et 1 araignée géante)

Des araignées voraces jaillissent des arbres pour attaquer le groupe.

20 : Morts !

1d4 aventuriers morts sont suspendus dans les arbres, enveloppés dans des toiles d'araignées. Relancez deux fois le dé en combinant les rencontres, car des créatures sont attirées par l'odeur du sang frais (ou par la scène de combat peut-être, grâce à la découverte d'un équipement abandonné ou tombé au sol).

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Bandes
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Quelconque
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à exceptionnelle (9-16)
TRÉSOR :	N (G, S, T)
ALIGNEMENT :	Neutre à Chaotique Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	4-40
CLASSE D'ARMURE :	5 (10)
DÉPLACEMENT :	12, VI 15 (E)
DÉS DE VIE :	2
TACO :	18
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂT PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Immunisé au sort de <i>sommeil</i>
TAILLE :	M (de 1,50 à 2,10 m)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650

Les fey'ris ne constituent pas une véritable sous-race des elfes. Ils sont aux elfes ce que les tieffélins sont aux humains et les tanarukks aux orques. Les fey'ris sont le résultat d'un métissage entre des elfes du soleil et des succubes dans le but de renforcer leur lignée elfique. Ils ont tendance à être plus grands que les elfes typiques, tout en conservant leur carrure élancée caractéristique.

Les fey'ris sont manifestement différents des elfes ordinaires et la plupart des autres elfes les tueraient sans tarder s'ils les découvraient. Heureusement pour eux, leur lignée démoniaque leur confère plusieurs capacités, dont celle de changer d'apparence. Ils peuvent ainsi passer librement parmi les autres créatures sans provoquer d'émeute.

Les fey'ris sont des semi-fiélons qui ressemblent aux elfes « de la même façon que les tieffélins ressemblent aux humains » mais, en général, ils rejettent la notion de ressemblance avec les elfes comme une offense. En plus de leurs ailes de chauve-souris, les fey'ris possèdent un ou plusieurs traits suivants reflétant leur héritage démoniaque : des yeux rouges ardents, de fines écailles sur la peau, une longue queue barbelée, des oreilles de chauve-souris, des crocs, une langue fourchue, des cornes, une peau rouge foncée, plusieurs paires de bras, etc... À l'inverse, d'autres ne sont pas visiblement différents des elfes et il arrive que certains grandissent même parmi les elfes sans jamais connaître leur vraie nature.

Les fey'ris n'ont pas forcément une tendance innée au mal, mais beaucoup d'entre eux y arrivent. Qu'ils soient mauvais ou non, leur nature indépendante incite la plupart à adopter un alignement chaotique. Comme leurs ancêtres elfes, ils apprécient particulièrement la liberté et l'expression de soi.

Du fait de leur héritage infernal, ils ont une vision accrue dans l'obscurité et la pénombre. Ils sont capables de distinguer une faible lueur à moins de 20 mètres comme s'il s'agissait d'une lumière vive et ils voient dans l'obscurité comme s'ils évoluaient dans un éclairage faible. En revanche, ils ne peuvent pas discerner les couleurs dans l'obscurité, seulement les nuances de gris.

Comme leurs ancêtres elfes, les fey'ris ne dorment pas et on ne peut pas les forcer magiquement à dormir. À la place, ils méditent profondément, restant en transe semi-consciente pendant 4 heures par jour, ce qui leur procure le même bénéfice que 8 heures de sommeil pour un humain. Pendant leur méditation, ils font souvent des cauchemars que beaucoup interprètent comme des messages que leur envoient leurs cousins des enfers.



Combat : La plupart des fey'ris deviennent des mages, des roublards ou des combattants. Ils peuvent parfois se multi-classer voleur/mage ou guerrier/mage.

S'ils n'ont pas hérité de la plupart des résistances naturelles de leur ascendance infernale, l'argent reste toujours un fléau pour eux : ils sont vulnérables aux attaques portées par des armes en argent (qui bénéficient d'un bonus non magique de +1 aux dégâts).

Comme les cambions, les fey'ris ont un charme naturel (bonus de +2 au Charisme) et un talent inné pour la magie (bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts). Il sont rapides et endurants (bonus de +1 en Constitution), mais ils sont handicapés par leur consanguinité (malus de -2 en Intelligence).

Tous les fey'ris possèdent la capacité *changement d'apparence*, ce qui les aide à se fondre dans la société.

Chaque fey'ri a en plus 4 capacités spéciales qui lui sont propres, tirées au hasard dans la liste suivante :

- *affaiblissement** (1x par jour),
- *charme-personnes* (1x par jour),
- *clairaudience/clairvoyance* (1x par jour),
- *ESP* (1x par jour),
- *flammes* (1x par jour),
- *invisibilité* (1x par jour),
- *porte dimensionnelle** (1x par jour),
- *réduction de dégâts** (-1 par dé),
- *résistance au feu* (permanente),
- *suggestion* (1x par jour),
- *ténèbres*, rayon de 5 m (1x par jour),

- toucher vampirique (1x par jour),
- bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre l'électricité,
- bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Un fey'ri ne peut posséder qu'une seule capacité de la liste marquée d'un astérisque (*).

Les fey'ris se sont métissés en vue d'obtenir une puissance immédiate, mais cela s'est fait au détriment du développement de leurs capacités à long terme. En conséquence, un fey'ri a besoin de 20 % de PX supplémentaire pour progresser dans une classe ou 30 % de PX supplémentaires s'ils possèdent l'une des trois capacités assorties d'un astérisque (*).

Les mages fey'ris s'inspirent de l'ancien savoir des elfes du soleil. Ils privilégient ces trois écoles de magie : conjuration, évocation et altération. Ils aiment utiliser des sorts de conjuration pour invoquer des créatures démoniaques afin de combattre leurs ennemis, en s'appuyant sur leur connaissance de la langue abyssale pour donner des ordres complexes aux créatures qui les servent. *Armure* est un sort que les mages fey'ris apprennent communément.

Les sorts d'évocation font appel à la nature destructrice et chaotique qui gronde dans le sang de chaque fey'ri. Ceux-ci affectionnent les sorts basés sur le feu et l'électricité, car beaucoup de leurs semblables sont résistants à ces énergies et ils n'ont pas besoin de se monter prudents quand ils visent des ennemis engagés en mêlée. Ils restent néanmoins réticents à l'idée d'endommager leur forêt, même si cela permet d'éliminer un grand nombre d'elfes de la lune, si bien qu'ils utilisent les sorts de zone avec précaution si des arbres sont à proximité.

Les fey'ris utilisent les sorts d'altération pour améliorer leurs capacités de combat. Ils sont friands de *force* ou de *lévitation* pour surclasser leurs ennemis et des sorts tels que *hâte* et *lenteur* s'avèrent toujours utiles.

Comme ils descendent d'anciennes familles elfes, les fey'ri disposent d'objets magiques typiquement elfiques et du savoir nécessaire à leur fabrication. Ils se servent couramment d'épées longues et d'arcs magiques, de *bottes elfiques*, de *capas elfiques* et de *cottes de mailles elfiques*.

Histoire : Il y a des milliers d'années, les elfes du soleil de la maison Dlardrageth (originaire de l'actuelle forêt de Cormanthor) s'accouplèrent secrètement avec des succubes pour renforcer leur lignée. Ils furent finalement découverts par des elfes de la lune et enfermés dans un ensemble de grottes. Malgré cela, avant leur emprisonnement, ils étaient parvenus à s'allier à trois maisons nobles mineures de la Haute Forêt, qui aménagèrent des caches d'objets magiques et s'allièrent également à des fiélons, utilisant ces objets et leurs pouvoirs diaboliques pour attaquer leurs ennemis. Ces nobles furent finalement vaincus et emmurés magiquement dans leurs caches.

Trois demi-fiélons de Dlardrageth ont accidentellement été libérés lors de la destruction du fortin des Portes de l'Enfer, en 1369 CV. En brisant les sceaux magiques de leurs armureries, ils ont eu la surprise d'y trouver les descendants de leurs alliés. Désormais libérés, les fey'ris se sont rassemblés et ont commencé à mettre en œuvre leurs plans tant attendus.

À l'origine, les fey'ris étaient moins de 60. Depuis leur libération, certains de ces fey'ris ont rompu toute attache avec leur famille et tentent de se faire une place dans le monde après des siècles d'exil. Il est vraisemblable qu'au cours des cent prochaines années, les fey'ris se disperseront à travers Féerûne, accompagnés sans doute d'une progéniture à peine adulte. D'ici là, ce groupe d'elfes maléfiques, mais puissants magiquement, a le potentiel pour susciter de grands massacres chez ses ennemis.

Habitat/société : La plupart des fey'ris vivent pour se venger. Ils ont le sentiment que les autres elfes les ont lésés, en particulier les elfes de la lune, et ils se sentent supérieurs à toutes les autres races. Les fey'ris considèrent leur lignée comme très importante et ils sont fiers d'avoir des ancêtres qui remontent bien avant le royaume de Cormanthor et toute civilisation humaine. Cela signifie qu'ils ne se reproduisent généralement qu'avec d'autres fey'ris ou, plus rarement, avec des elfes.

Les fey'ris parlent le commun, l'elfe et l'abyssal. Certains individus apprennent souvent le gnoll, le goblin et le sylvain pour communiquer avec les créatures qui vivent encore dans la Haute Forêt ou Cormanthor. Les lanceurs de sorts fey'ris apprennent généralement le draconique pour étudier la magie à partir d'anciennes sources. Tous les fey'ris savent lire et écrire. Ils considèrent ceux qui ne sont pas alphabétisés comme des barbares.

Malgré leur sang elfique, les fey'ris ne vénèrent pas les dieux bienveillants du panthéon elfe. Ils ne suivent pas non plus la pratique des tieffélins et préfèrent les vraies divinités aux puissants agents de leurs propres lignées démoniaques. Les plus anciens se sont convertis depuis des siècles au culte de Ghaunadaur jusqu'à ce que la majorité des fey'ris le vénèrent. Le fait que la plupart de ces elfes du soleil adorent maintenant une divinité drow montre à quel point ils sont devenus corrompus. D'autres fey'ris neutres sont plus réceptifs à Fenmarel Mestarine, le dieu des elfes bannis et des parias. Ils ont commencé à le vénérer en secret, en espérant mieux comprendre les autres races de Féerûne, mais ils ne souhaitent pas s'attirer l'ire des membres de leur famille. Certains fey'ris ont aussi une attirance pour Shevarash, une divinité elfique consumée par l'amertume et la soif de vengeance contre les drows, mais celui-ci les considère aussi vils que les elfes noirs et ne les récompense nullement pour le culte discret qu'ils lui vouent.

Pendant qu'ils déroulent leurs plans de vengeance, les fey'ris souhaitent restaurer la gloire des anciens royaumes pour se placer à leur tête, sans se rendre compte que leur tare diabolique a corrompu chez eux les qualités des elfes du soleil qu'ils apprécient le plus. Les fey'ris se conforment individuellement à ces objectifs, tout en sachant que leurs souverains à moitié démoniaques sont trop puissants pour les défier et en ayant le sentiment que les elfes de la lune les ont injustement bannis. Ils ont un mode de vie autarcique, avec un fort sens de la communauté, mais souffrent également d'un manque de connaissance du monde qui les entoure. Les fey'ris sont patients, calculateurs et méfiants, mais leur sang démoniaque les rend enclins à des actes de cruauté et de rage injustifiés.

La société fey'rie est très soudée. Les fey'ris sont tous des parents proches et ils ont donc tous une idée très précise de la façon dont chacun des membres de la famille réagirait à une situation donnée. Pourtant, ils éprouvent un subtil dégoût les uns envers les autres, à la fois parce que leur nature elfique rejette leur propre tare chez leurs proches et parce que leurs ancêtres démoniaques sont si chaotiques et rebelles qu'il leur est difficile de travailler ensemble.

En conséquence, la société fey'rie est basée sur le pouvoir et la peur – le pouvoir pour se faire obéir, la peur d'être tué si vous n'obtempérez pas. La maison Dlardrageth, plus encore que les autres maisons fey'ries, a du mal à résister à l'épreuve du temps. La seule raison pour laquelle elle a perduré aussi longtemps est l'emprisonnement magique qui a isolé ses membres pendant des siècles.

Les fey'ris voient généralement les étrangers d'un mauvais œil, mais ils respectent l'intelligence, la force et l'ouverture d'esprit. Même après s'être fait un « ami », un fey'ri le lâche immédiatement dès qu'il considère qu'il constitue davantage qu'une gêne mineure.

Les fey'ris préfèrent les elfes du soleil avec lesquels ils cherchent à se reproduire, mais ils n'apprécient aucune autre sous-race d'elfes, les drows y compris. Ils ont le dédain des elfes du soleil pour toutes les autres races humanoïdes, quelle que soit leur philosophie ou leur politique, et ils considèrent tout particulièrement les humains comme des parvenus prétentieux qui n'ont acquis leur civilisation que sur les ruines des royaumes elfiques. Les tieffélins sont des alliés potentiels intéressants, moins dignes qu'un fey'ri ou un elfe du soleil, mais certainement plus précieux qu'un humain normal. Les fey'ris renégats ont tendance à se forger leur propre opinion sur les autres races, mais leurs points de vue sont biaisés par les préjugés de leur famille.

Écologie : Les fey'ris vieillissent au même rythme que les elfes mais ils vivent quelques centaines d'années de plus et atteignent fréquemment un millier d'années.





Gulthias (arbre de)

CLIMAT / TERRAIN :	Forêts tropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Quelconque
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	24
TAC0 :	2
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂT PAR ATTAQUE :	2d6 + 6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Immunisé aux sorts de sommeil, d'immobilisation et de charme
TAILLE :	É (5 m)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3 900

Histoire : La légende parle d'un vampire si puissant que, lorsqu'il fut vaincu, son âme sombre infecta le pieu qui avait servi à le tuer et le transforma en un maléfique sylvanien mort-vivant. Un culte se développa rapidement autour de sa nouvelle forme, aspirant à répandre sa malice dans le monde entier. Pour se faire, ses adeptes prélevèrent une branche de l'arbre de Gulthias originel, connu sous le nom de Cœur de Gulthias, et le plantèrent dans une autre forêt.

Habitat/Société : Lorsque les membres du culte de Gulthias plantent un cœur dans une forêt et qu'ils l'entretiennent, il font naître une copie intelligente de l'arbre de Gulthias originel. Un arbre adulte s'élève à 5 m de haut et sa sève nécrotique suinte à l'extrémité de ses branches et dans les fissures de son écorce. Cette sève absorbe la vie des créatures vivantes qui la touchent, un effet que l'arbre utilise au maximum pour se défendre.

Un nouvel arbre commence son existence en tant qu'être distinct, mais avec le temps, il se transforme en clone de l'arbre originel. Ce faisant, il corrompt la forêt qui l'entoure et, quand il établit un contact avec un autre arbre de Gulthias, il se crée une conscience commune et cet esprit de ruche permet de partager les connaissances à l'ensemble de la communauté.

Un arbre de Gulthias parle le sylvestre. Il est enraciné dans le sol de manière permanente, il est donc rare de le trouver seul. En plus des cultistes qui s'en occupent, ceux-ci plantent généralement des arbustes ordinaires que leur maître peut transformer en nielleux pour se défendre. Si un ennemi parvient à se débarrasser de tous les défenseurs de l'arbre, celui-ci tente généralement de le séduire avec des promesses de puissance. En cas d'échec, il continue de se battre jusqu'au bout.



Combat : Tant qu'un arbre de Gulthias reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre mort ordinaire. Il se bat en fouettant avec ses branches et chaque attaque cause 2d6 + 6 points de dégâts. Sur un jet de 19 ou 20, l'adversaire est assommé pour 1 round par tranche de 5 points de dégâts (arrondi au-dessus).

Une fois par combat, l'arbre peut avoir recours à l'une des 3 attaques ci-dessous :

- **Animation des morts :** L'arbre de Gulthias est capable d'animer tous les cadavres de ses cultistes qui se trouvent dans un rayon de 30 m. Les zombies ainsi créés attaquent la créature hostile à l'arbre la plus proche de celui-ci.

- **Souffle psionique :** Les créatures hostiles qui sont dans un rayon de 3 m autour de lui doivent effectuer un test d'Intelligence avec un malus de -3. En cas d'échec, elles subissent 4d8 points de dégâts psychiques et sont étourdiées pendant un tour. Sinon, elles perdent seulement la moitié des dégâts psychiques.

- **Attaque vampirique :** L'arbre peut effectuer une attaque avec un bonus au toucher de +6, capable d'atteindre sa cible à 54 m de distance et absorbant 4d10 points de vie qui s'ajoutent à ses pv (il peut dépasser son maximum).

Les attaques contre un arbre de Gulthias basées sur le feu ont un bonus de +4 au toucher et de +2 par dé aux Dg.

Écologie : Du fait de sa nature de mort-vivant, un arbre Gulthias n'a pas besoin d'air, de nourriture, de boisson ni de sommeil.

CLIMAT/TERRAIN :	Régions tempérées, souterrains
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1d6+2
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 (Griffes)
DÉGÂT PAR ATTAQUE :	1d4 + venin
ATTAQUES SPÉCIALES :	Venin
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (1 m)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	40

Apparence : Les nielleux sont des créatures malveillantes de morphologie végétale. Assoiffées de sang, elles sont engendrées par les arbres de Gulthias, un type d'arbre intelligent créé lorsqu'une plante est contaminée par un esprit mauvais. Les nielleux parlent le sylvestre.

Ils appartiennent au type le plus petit. Ils mesurent environ un mètre de haut. Leurs branchages s'entortillent pour ressembler à des arbustes humanoïdes sans feuilles, avec des membres et une tête. Ils peuvent s'enraciner dans le sol et ils deviennent alors impossibles à distinguer d'arbustes morts.

Combat : Incapables de trouver une proie vivante, les nielleux cherchent souvent un point d'eau ou un site propice à l'installation d'un campement pour prendre racines, se déguiser en arbustes et piéger des victimes potentielles.

Les nielleux combattent généralement avec des griffes qui ressemblent à des branches. Elles inoculent un venin (JS contre poison avec un bonus de +1) qui fait perdre temporairement 1 point de Force (aucun effet secondaire au-delà d'une heure).

Un nielleux est immunisé contre le poison, le sommeil, l'immobilisation, l'étourdissement et la métamorphose. Les dégâts causés par les armes perforantes sont réduits de moitié (arrondis en dessous). En revanche, les dégâts provoqués par des feux normaux ou magiques sont doublés.

Habitat/Société : Bien que les nielleux soient des créatures indépendantes, la plupart d'entre eux sont directement contrôlés par un arbre de Gulthias.

Les nielleux s'enracinent souvent en groupe pour se fondre dans la végétation environnante. Ils peuvent subsister en puisant leurs nutriments dans le sol, mais ils préfèrent de loin s'abreuver de sang.



Écologie : Comme bien d'autres arbres contaminés, les arbres de Gulthias sont à l'origine des nielleux.

À mesure que les racines d'un arbre de Gulthias se répandent, celui-ci infeste les plantes et les arbres environnants, soit en les tuant, soit en les transformant en rejets. Ces buissons propagent d'autant l'influence de l'arbre de Gulthias, éliminant la flore concurrente et la remplaçant par des ronces, des plantes toxiques et d'autres nielleux. Les contaminations de nielleux peuvent se propager très rapidement, submergeant de vastes étendues de forêt et engloutissant des routes, des bâtiments ou des villages entiers en l'espace de quelques jours.

Contrairement à beaucoup de plantes normales, les nielleux se reproduisent par le système racinaire plutôt que par la production de fruits. Les brindilles des rameaux sont très sèches, ce qui rend les nielleux particulièrement vulnérables au feu. Ils peuvent voir de nuit jusqu'à 18 mètres de distance, mais ils sont incapables de percevoir tout ce qui se trouve au-delà de ce rayon.

Rumeurs et légendes : Selon la légende, les tous premiers nielleux ont été engendrés par le pieu qui a percé le cœur du redoutable vampire Gulthias de la Flèche des Pointes nocturnes.

Le pieu est devenu le premier arbre de Gulthias, en raison de la surveillance et des soins prodigués par un druide fou.



IDÉES D'AVENTURE POUR UNE CAMPAGNE AU VALDAGUE

Le Valdague, à l'époque de la 2^e édition d'AD&D, regorge d'éléments intéressants : Randal Morn, son dirigeant légitime, résiste ouvertement au Zhentarim qui occupe les Chutes de la Dague et la route commerciale du nord ; un seigneur-mage ressuscité inflige un terrible fléau aux habitants de la ville ; un archimage du Zhentarim tente de prendre le contrôle de la région au nom de Château-Zhentil ; une enchantresse mort-vivante cherche à devenir une liche. L'objectif ici est d'apporter l'information sous forme de situations différentes afin de parachuter les joueurs au beau milieu, de telle sorte qu'il n'y ait pas d'intrigue linéaire prédéfinie mais de nombreux PNJ et des factions intéressantes et amusantes à gérer de la façon que vous et vos joueurs le souhaitez.

Bien que les modules de cette époque soient de qualité variable, les éléments de l'intrigue, de nombreux objets et la région elle-même sont sources de nombreuses histoires de combats pour la liberté, d'exploration de souterrains, de manœuvres politiques ou de guerres à grande échelle entre les armées de Valombre et de Château-Zhentil.

En gardant cela à l'esprit, ce chapitre donne un aperçu de la situation du Valdague et des menaces auxquelles il faut faire face en indiquant la liste et le contexte de nombreuses factions actives et en donnant les références des monstres et des PNJ.

Vue d'ensemble du Valdague

Cette campagne se déroule peu avant 1369 CV et relate les événements qui ont conduit Randal Morn, le souverain légitime du Valdague, à revendiquer le territoire au Zhentarim.

Bien qu'il y ait ici beaucoup d'informations sur la région, les quelques qui concernent cette période sont :

- Le souverain héréditaire légitime du Valdague, Randal Morn, a été déposé par le Zhentarim alors qu'il était à peine adolescent.
- Randal Morn dirige une force grandissante de combattants de la liberté appelés les Libres Cavaliers ; ils combattent le Zhentarim et bénéficient d'un soutien important de la part de la population du centre du Valdague. Ils utilisent parfois les ruines du Château Valdague comme cachette.
- Le Zhentarim a pris le contrôle de la capitale, les Chutes de la Dague, et a placé le connétable Tren Noemfor au pouvoir.
- Malgré la forte domination politique du Zhentarim, Tren a eu beaucoup de mal à se faire aimer de la population et les Libres Cavaliers n'arrangent pas la situation. C'est pourquoi Château-Zhentil a chargé Ilthond de s'assurer de temps en temps que Tren triomphe bien des Libres Cavaliers.
- Le temple de Lathandre aux Chutes de la Dague a été incendié récemment dans ce qui semblait être un accident, mais certains membres de la population soupçonnent qu'il s'agissait d'un moyen de tuer des partisans des Libres Cavaliers, car plusieurs prêtres de Lathandre sont décédés des suites de l'incendie. La vérité, c'est qu'une clérèsse maléfique, Eragyn la Sombre (prêtresse humaine de Cyric) a ressuscité le seigneur-mage Colderan.

- Colderan a, par la suite, capturé Eragyn et constitué une armée de morelles noires. Il utilise un artefact pour acquérir plus de pouvoir et connaître le statut du Valdague afin de pouvoir un jour en reprendre le contrôle. En tuant les prêtres de Lathandre qui résident au-dessus de la crypte de Colderan (une altercation accidentelle), le temple de Lathandre a brûlé.
- Une sorcière morte-vivante du nom de Gothyl, qui demeure dans la forêt des Araignées, cherche à devenir une liche et a besoin du pouvoir d'un artefact magique pour créer son phylactère : l'épée magique de Randal Morn est l'une des solutions possibles.

Aller contre les règles

Il convient de noter qu'on dispose de relativement peu d'informations qui détaillent le nouveau règne de Randal Morn au Valdague, en dehors du livre *Campagne des Royaumes Oubliés* de la 3^e édition. Par conséquent, il est très facile de définir votre campagne comme un récit d'événements alternatifs, au cours desquels Randal Morn lui-même peut réussir ou mourir en fonction des actions des PJ.

Les forces qui s'affrontent

Chutes de la Dague et le Zhentarim

Le connétable Tren Noemfor est le chef politique des forces du Zhentarim au Valdague ; il exerce son pouvoir dans la ville occupée des Chutes de la Dague. Bien qu'il dispose d'une armée militaire importante (voir *Menace sur Valdague* et en particulier *Le retour de Randal Morn* pour une répartition des troupes), il est important de se rappeler qu'elle est constituée en grande





partie de mercenaires humains et d'orques. De telles forces sont indifférentes à l'application de la loi, mais elles se montrent avides de sang quand elles sont engagées dans des combats contre les Libres Cavaliers, les partisans de Randal Morn, ce qui contribue à maintenir la population dans un état d'agitation permanente.

Pour ajouter aux inquiétudes de Tren, il y a deux autres problèmes : Randal Morn a plusieurs agents secrets actifs aux Chutes de la Dague et la prêtresse la plus puissante des forces du Zhentarim a disparu. Les agents de Morn comprennent Dulwar et Kessla (voir ci-dessous), ainsi que plusieurs Libres Cavaliers infiltrés qui sont probablement actifs à différents moments et en nombre variable dans la ville pour espionner les caravanes marchandes et les manœuvres militaires des Zhents. Quant à la prêtresse Eragyn la Sombre, elle représentait un pouvoir non négligeable de magie divine dans les rangs des Zhents, mais elle a disparu, capturée par le seigneur-mage Colderan Morn après qu'elle l'ait ressuscité ; Elle espérait qu'il l'aiderait à acquérir un plus grand pouvoir mais, au lieu de cela, lui y a vu une chance de reprendre son ancien domaine.

PNJ et ressources

Connétable Tren Noemfor (LM hm G7 ; *Menace sur Valdague* p. 4)

Eragyn la Sombre (NM hf Pr5 [Cyril] ; *Menace sur Valdague* p. 29) – disparue, actuellement captive de Colderan Morn.

Les agents du Connétable :

Guthbert Golthammer (CN hm G3 ; *Le retour de Randal Morn* p. 15),

Toren (NM 1/2om G4 ; *Le retour de Randal Morn* p. 13),

Sergent Wilton Mortaire (CM hm G2 ; *Le retour de Randal Morn* p. 23).

Messager du Connétable :

Marrakt (LM orque male ; *Menace sur Valdague* p. 10).

Mercenaires :

Larkell Vertprintemps (LM hm G2 ; *Menace sur Valdague* p. 11)

Trover le Fort (LM hm G2 ; *Menace sur Valdague* p. 11).

Soldats typiques du Zhentarim :

Gardes (LM hm niv 0),

Soldats (LM hm G1)

Chef de patrouille (LM hm G2),

Prêtre (LM hm C1)

Emplacement

Chute de la Dague : Grande ville ; Population 2 804 (humains 92 %, petites-gens 3 %, nains 2 %, demi-orques 2 %);

Dirigeant : les seigneurs-mages depuis de nombreuses générations, la famille Morn pendant près d'un siècle, puis Malyk est devenu le souverain fantôme du Zhentarim en 1336 CV et Tren Noemfor a été nommé connétable en 1353 CV. Les Chutes de la Dague sont décrites en détail dans *Le retour de Randal Morn* p. 9 à 12, *Menace sur Valdague* p. 3 à 6, et une carte détaillée est incluse dans *Le retour de Randal Morn* p. 33.

Randal Morn et les Libres Cavaliers

Le père de Randal Morn a été déposé quand celui-ci était un jeune garçon. Il a grandi dans les terres sauvages sous la protection de plusieurs partisans, il est devenu un jeune Libre Cavalier sage et déterminé, dirigeant souvent ses troupes en première ligne. Il a plusieurs capitaines qui contrôlent divers contingents des Libres Cavaliers à travers les terres sauvages du Valdague et il maintient deux agents proches des Chutes de la Dague tout en y envoyant souvent des agents indépendants (tels que des aventuriers et des nobles) pour surveiller les forces du Zhentarim, les alentours des Chutes de la Dague et les mines de Théthamar.

Deux problèmes empêchent Randal Morn de reprendre les Chutes de la Dague.

Le premier est l'ampleur même des forces du Zhentarim : bien qu'il soit possible de franchir les murs des Chutes de la Dague, les Zhents effectuent des patrouilles régulières entre la Tour ardente et les mines de Théthamar, ce qui signifie que des renforts peuvent arriver en masse à tout moment.

Le second problème est que Randal s'est montré incapable de forger une alliance durable avec plusieurs habitants du Valdague, qui vivent soit dans la peur du Zhentarim ou d'autres monstres (du genre de Gothyl ou des quelques dragons errants comme Émerude, qui sont actifs dans la région), soit qu'ils sont liés par d'anciens serments contre la famille Morn. Le dernier en date est une conséquence du règne des seigneurs-mages et plus particulièrement de Colderan Morn, il y a près d'un siècle, car ils gouvernaient avec l'aide de forces maléfiques et ont brisé le pouvoir des nains qui exploitaient autrefois les mines de Théthamar.

PNJ et ressources

Randal Morn (NB hm G7/V6) ; *Le retour de Randal Morn* p. 20)

Argenta Cormaeril (CB hf niv 0), sœur de Randal Morn.

Ariton Delmis (LB hm P5 [Torm] ; *Le retour de Randal Morn* p. 8), capitaine des Libres Cavaliers.

Mestin « la Troll » Durmark (LB, hf R5 viguère) ; *Le retour de Randal Morn* p. 7), capitaine des Libres Cavaliers.

Téméron Cherchecouard (CB hm R2 ; *Le secret de la Forêt des Araignées* p. 4), chef de la Compagnie du Nid d'Aigle, un groupe de Libres Cavaliers itinérants.



Kiksa le Barde (CB em B6 ; *Le retour de Randal Morn* p. 25).

Dulwar (NB hm V8 espion), propriétaire de la maroquinerie de Dulwar aux Chutes de la Dague, espionne secrètement le Zhentarim pour Randal Morn et les Libres Cavaliers.

Kessla (NB ½ef B6), propriétaire du Rouge-Roc, une taverne de Chutes de la Dague et qui fait secrètement partie des Ménestrels.

Emplacement

Château Valdague : c'était la forteresse héréditaire de la famille Morn et c'est là que, pendant un certain temps, le Zhentarim a installé Malyk comme homme de paille. En 1353 CV, Morn et ses Libres Cavaliers ont attaqué le château, l'ont incendié et ont tué Malyk, ce qui a forcé le Zhentarim à déplacer ses forces dans la plus grande ville, les Chutes de la Dague, où le connétable Tren a été mis en place. Le château reste dévasté par le feu, mais les fortifications et les souterrains offrent toujours un refuge sûr aux Libres Cavaliers. Ils établissent souvent leur principale garnison et leur camp de ravitaillement à proximité, car c'est une position facilement défendable.

Les menaces

Colderan le seigneur-mage

(NM hm M6 ; *Menace sur Valdague* p. 9 et 28)

Colderan Morn, plus connu sous le nom de Colderan le Rasoir, fut l'un des derniers seigneurs-mages actifs au Valdague il y a près de cent ans. On se souvient de lui comme d'un chef à la main de fer qui a trahi les nains de Téthyamar, ce qui les a conduits à une ultime confrontation contre lui dans l'Aire des aigles, où ils ont fabriqué l'épée courte magique Olar (« Tueuse de mages »).

Ressuscité il y a quelques années par Eragyn la Sombre, Colderan, au lieu de remercier son sauveur, l'a cap-

turée pour s'informer davantage sur l'époque actuelle et définir le meilleur moyen de parvenir à ses fins.

Buts

Colderan n'a qu'un seul objectif depuis sa résurrection : reprendre le Valdague et le diriger à nouveau avec une main de fer.

Ressources

La crypte du seigneur-mage (*Menace sur Valdague* p. 20-29, carte p. 33), est une redoute cachée sous les rues des Chutes de la Dague ; elle est reliée aux vestiges incendiés du temple de Lathandre et à la Tour du Connétable. C'est le premier quartier général de Colderan le Rasoir, un seigneur-mage ressuscité qui cherche à reprendre tout le Valdague.

Dans le module d'aventure original, *Menace sur Valdague*, c'est une zone de rencontre avec quelques morelles, des crochorreurs mineurs, et quelques autres créatures aléatoires de bas niveau, dont Colderan lui-même.

En tant qu'ancien souverain du Valdague, Colderan peut avoir plusieurs planques et caches secrètes d'équipement ou des alliés mineurs maintenus en stase dans tout le pays. Tout dépend de la puissance que le MD veut lui donner.

Colderan a emprisonné Eragyn dans un globe des rêves et a créé le filet des rêves pour aider à capturer les Zhents et les Libres Cavaliers de manière à en apprendre le plus possible afin de reprendre le pouvoir. Il a constitué une armée de morelles noires et a relevé quelques morts-vivants pour faire office de serviteurs.

Différents types de morelles noires (*Menace sur Valdague* p. 31)

Colderan est encore loin du pouvoir qu'il avait déjà eu (probablement

plus proche de celui d'un archimage au moment de sa mort), mais il a toujours accès à des parchemins qui lui permettent d'invoquer des démons mineurs ou similaires (des mânes et des dretches).

Colderan utilise des décoctions alchimiques bizarres, et peut-être même la nécromancie, pour élever les morelles noires ; il les fait voyager de nuit avec le filet des rêves pour capturer des gens qui vont alimenter ses expériences horribles en le rechargeant.

Les gens qui sont capturés et utilisés par Colderan et les morelles font de bons candidats pour les squelettes et les zombies afin de protéger les zones intérieures de la crypte et empêcher le Zhentarim de s'aventurer dans les sous-sols du temple de Lathandre (après tout, ils y ont perdu leur grande prêtresse, Eragyn la Sombre).

Si vous voulez augmenter le niveau, la crochorreur peut rester à sa puissance normale. Idem pour la gelée ocre qui habite la fosse à ordures. Colderan pourrait garder un chien apeuré à l'affût (utilisez les caractéristiques de la hyène) et donnez une chance aux rôdeurs ou aux druides de s'illustrer s'ils essaient de le sauver et se lier d'amitié avec lui.

Des démons et des diables de bas niveau ou même des créatures créées peuvent faire de grands gardiens : des dretches, des mânes, des homonculi, voire des épées animées.

Sur le plan historique, Colderan profite d'au moins deux voies de fuite possibles de la crypte (par la Tour du Connétable ou par les ruines du temple de Lathandre) ; si vous voulez qu'il soit un adversaire récurrent, demandez aux PJ de venir dans la crypte pour y apprendre quelques détails de l'intrigue, mais faites en sorte que Colderan soit absent ou faites le fuir après une brève rencontre.





Vous pouvez aussi prévoir quelques pièges que Colderan aurait pu rendre opérationnels ou qui pourraient exister dans les chambres secrètes des clercs de Lathandre. Ce pourrait être des fosses à pieux (Dg 1d6+1) ou des glyphes de garde (lancer 1d6 pour savoir quel glyphe est activé) :

1-2 : Glyphe radiant (Dg 1d8, JS ajusté selon la Dextérité)

3-6 : Glyphe de cécité (deux cibles dans un rayon de 10 m, JS ajusté selon la Constitution ou être aveuglé pendant 1 minute)

Activités

- Construire une base opérationnelle pour des alliés diaboliques ou surnaturels.
- Rétablir le contact avec ses « amis » chez les drows.
- Prendre le contrôle des Chutes de la Dague – en commençant par la Tour du Connétable – par tous les moyens nécessaires.

Gothyl, la sorcière mort-vivante

(Archéombre M18 ; *Le Secret de la Forêt des Araignées* p. 21, *Le Retour de Randal Morn* p. 30)

Gothyl est la principale antagoniste du *Secret de la Forêt des Araignées* et du *Retour de Randal Morn*, l'archéombre d'une terrible sorcière qui cherche à acquérir une puissance plus importante et à devenir une fausse-ombre ; elle est essentiellement un fantôme qui peut se matérialiser à nouveau en créature semblable à une liche après avoir drainé une certaine quantité d'essence vitale. Par souci de conserver Valdaque en zone de campagne au niveau relativement faible, Gothyl a été transformée en âme-en-peine avec la connaissance d'un rituel interdit assez puissant pour la transformer en liche si elle trouve un artefact approprié pour lui servir de phylactère.

Objectifs

Drainer les âmes de puissants lanceurs de sorts – profanes ou divin, ça ne fait rien ! – pour accroître son pouvoir et préparer un phylactère approprié pour commencer sa transformation en liche.

Ressources

La Tour des Rêves dans la Forêt des Araignées (*Le Secret de la Forêt des Araignées* p. 18, plan p. 33)

Gothyl entretient une forteresse connue sous le nom de Tour des Rêves Cette tour qui suscite la peur est notoirement connue pour être le repaire d'une sorcière bien que peu de gens sachent qu'elle s'appelle Gothyl en dehors des colonies gnomes de la Forêt des Araignées.

La tour abrite plusieurs de ses serviteurs morts-vivants. Outre des squelettes ordinaires, on rencontre aussi des squelettes géants et des squelettes de minotaure.

Le MD peut aussi créer des araignées squelettiques : ajouter des capacités de créatures morts-vivantes à des créatures telles que des araignées géantes (faire suivre la mention mort-vivant et ajouter une immunité aux dégâts causés par le poison).

Les zombies et les goules patrouillent régulièrement autour de la tour, et dans des groupes plus importants à l'intérieur. Le MD peut renforcer leur capacité à résister aux capacités à repousser les morts-vivants.

Si le MD n'utilise pas les Zhents dans les rencontres aléatoires, il peut les remplacer par des morts-vivants. Les drows, ou même les drows morts-vivants sous forme de goules et de blêmes, constitueront probablement l'essentiel de ces rencontres.

Si un MD envisage d'utiliser le contenu supplémentaire fourni par le projet Daggerdale, il peut envisager d'ajouter plusieurs drows pour augmenter la difficulté de cet endroit.

Une fois que Gothyl a choisi un artefact pour lui servir de phylactère, elle peut détecter sans erreur sa présence et son emplacement tant qu'il reste sur le même plan.

Le rituel de l'apprenti (voir zone 10. Le cercle des ténèbres, *Le Secret de la forêt des Araignées* p. 23) peut plutôt être redéfini comme un moyen par lequel Gothyl peut s'accorder avec un artefact qu'elle souhaite utiliser comme phylactère (comme l'Épée des Vaux, si les PJ l'ont en leur possession). Cela pourrait mieux fonctionner si un MD plein d'initiative espère faire de Gothyl un ennemi récurrent, car elle serait en mesure de sentir et de localiser l'objet n'importe où (du moins sur le même plan).

Activités

- Utiliser des contacts drows pour obtenir l'allégeance de Colderan (ceci peut être joué de différentes manières : Gothyl cherche à manipuler Colderan à son insu, la sorcière voue une obsession malsaine, voire un profond respect pour le seigneur-mage mort depuis longtemps.)
- Trouver un objet magique assez puissant qu'elle pourrait utiliser comme son phylactère (l'Épée des Vaux peut faire l'affaire).
- Rassembler tous les puissants lanceurs de sorts (Colderan s'il s'avère déloyal, Ilthond, des mages du Zhentarim, n'importe qui d'autre) et absorber leur âme.

La Tour ardente, symbole du Zhentarim

Pourquoi ? Ce n'est pas du tout inquiétant !

Ilthond (NM hm M7 ; *Le Secret de la forêt des Araignées* p. 22, *Le retour de Randal Morn* p. 16).

Tiérimar (LM hm M7) et **Morias** (LM hm M5) ; *Le Secret de la forêt des Araignées* p. 8).



Commandant Kara Chermosk (LM hf G9/Pr1 [Baine] ; *Seigneurs des Ténèbres* [D&D3] p. 106), commandant des opérations d'extraction de minerai du Zhentarim à la forteresse de Téthymar.

Sous la direction d'Ilthond, le Zhentarim maintient deux groupes d'agents de haut niveau en activité en Valdague et à proximité.

Le premier est un duo de dangereux magiciens, Tiérimar et Morias, qui parcourent la région sous couverture : ils surveillent les forces du Zhentarim, espionnent les Libres Cavaliers et leurs partisans et effectuent des missions qui nécessitent à la fois de la furtivité et une certaine puissance de feu.

Sorts optionnels pour Tiérimar et Morias : Pour personnaliser le duo de mages, vous pouvez envisager d'en faire des jumeaux ou d'en faire des amants en changeant le sexe de l'un d'entre eux (ou pas) pour accroître les possibilités dramatiques. En outre, vous pouvez imaginer de personnaliser les sorts qu'ils ont en mémoire.

Le second est une forteresse et une exploitation minière située dans les montagnes de l'Orée du Désert, sous la surveillance du commandant Kara Chermosk. C'est cette installation qui fournit à Château-Zhentil les ressources qui les ont motivés à conquérir le Valdague et à sécuriser les routes commerciales nécessaires au transport des matériaux de Téthymar au quartier général du Zhentarim.

Buts

Ilthond souhaite devenir de facto le chef du Valdague, comme pouvoir derrière le trône si ce n'est pas en nom propre.

Ressources

Ilthond est un magicien influent au sein de l'organisation du Zhentarim et, pour cette raison, il a accès à un nombre considérable de soldats et de ressources. Aux Chutes de la Dague, le connétable Tren Noemfor serait sans aucun doute agacé par la domination autoritaire d'Ilthond et ses soldats travailleraient probablement pour lui de mauvais gré, mais il lui resterait

encore le sergent Mortaire et la garnison des Chutes de la Dague, Eragyn la Sombre, Tiérimar et son apprenti Morias, ainsi que le recours aux forces de la Tour ardente et de la Forteresse de Téthymar.

Activités

- Ilthond et plusieurs serviteurs ont été mis en place comme nouveaux conseillers pour surveiller le connétable Tren, considéré comme incapable de contrôler les Chutes de la Dague maintenant qu'Eragyn la Sombre a disparu et que la population accuse Tren d'avoir brûlé le Temple de Lathandre.
- Ilthond tente d'obtenir des soutiens contre Tren en sapant son autorité.
- Ilthond va essayer de nettoyer les ruines du Temple de Lathandre aux Chutes de la Dague pour en construire un nouveau (dédié à un dieu maléfique, bien sûr !).





LEXIQUE DE TRADUCTION ANGLAIS/FRANÇAIS

ANGLAIS

Anathar's Dell
Anathar's Hall
Ashaba's Twisted Tower
Belard Crownthorn
Belesaria Arfeather
Blacklock
Blackswitch
Bloodstone
Branded King
Brightblade
Castle Enneth
Castle Grimstead
Caytlyn Frostmount
Cold Rush
Cold Springs
Cormanthor
Coronal
Cult of the Shattered Peak
Dagger
Dagger Falls
Dagger Hills
Dagger Springs
Daggerdale
Daggerdale Castle
Dalesman
Danathra Ilkwood
Dawnbringers
Delraven
Desertmouth Mountains

Dorn the Grim
Drakewings
Dunbarton Castle
Duskwood
Eagle's Eyrie
Emerash
Flaming Tower
Forest of Starlights
 Reverie
Fort Orcskull
Freedom Fighters
Galders
Goldfields
Greatanvil
Greenorb
Gwath
Gwathburg
Hadreth the fey touched
Hadreth's Glen
Hall of Unceasing Vengeance

FRANÇAIS

Vallon d'Anathar
Manoir d'Anathar
Tour biscornue d'Ashaba
Belard Cîmépines
Bélisaria Arplume
Mèche noire
Noirebranche
Pierre sanglante
Roi à la Marque
Vivelame
Château Enneth
Château Tristepace
Caytlyn Gelmont
Ruée froide
Sources froides
Cormanthyr
Coronal
Culte du Pic brisé

Dague (la)
Chutes de la Dague
Collines de la Dague
Sources de la Dague
Valdague (le)
Château Valdague
Valien
Danathra Cliquebois
Éclaireurs de l'Aube
Delcorbin
Montagnes de l'Orée du Désert
Dom le Résolu
Ailedragon
Château Dunbarton
Arbre du crépuscule
Aire des aigles
Émerude
Tour ardente
Forêt de la Rêverie sous les Étoiles
Fort du Crâne d'Orque
Libres Cavaliers
Galders
Champs d'Or
Grandenclume
Orbe vert
Gwath
Gwathbourg
Hadreth l'Élu des Fées
Val d'Hadreth
Temple de la Vengeance incessante

ANGLAIS

Harpers
Ice Queen
Irythkeep
Jhael Silvermane
Keeper of the Secret Hoard
Kellet
Lathander's Light
Liethen Hills
Maerinda Erlproast
Merrydale
Moondale
Nettle
Northern Ride
Randal Morn
Ruling Council
Rystall Wood
Sammaster
Schnapps Queen Tavern

Serpentsbridge
Shadowdale
Shadowtop
Shallain freehold
Shattered Stone Orcs

Shraevyn's tomb
Silver Morn
Snowgold
Snowmantle
Spiderhaunt
Starwood
Stonehome
Storm Silverhand
Sunstone
Sword of the Dales
Talop
Temple in the Sky
Tenday
Tesh
Tesh Trail
Teshmere
Tethyamar Trail
Tethyamarside
Twilight Hall
Underdark
Upper Nettle
White Chalk Hollow
White Crag
White Peaks
Winterwood

FRANÇAIS

Ménestrels
Reine des Glaces
Donjon Iryth
Jhaele Grison
Gardien(ne) de l'Amas secret

Kellet
Lumière de Lathandre
Collines de Liethen
Maerinda Elprost
Valjoyeux (le)
Valune (le)
Ortie
Drève septentrionale
Randal Morn
Conseil
Bois de Rystall
Sammaster
Taverne de la Reine du Schnaps
Pont-du-Serpent
Valombre
Houppelombre (le)
Tenure de Shallain
Orques de la Pierre brisée
Tombeau de Shraevyn
Argenta Morn
Neigedorée
Mantelneige
Forêt des Araignées
Bois étoilé
Maisonpierre
Oragie Maindargent
Pierresoleil
Épée des Vaux
Talop
Temple dans le Ciel
Décade
Tesh (le)
Chemin du Tesh
Teshmere
Piste de Téthyamar
Rives-de-Téthyamar
Manoir du Crépuscule
Profondeurs
Ortie-le-Haut
Creux de Craie blanche
Rocher blanc
Pics blancs
Boisdhiver



LEXIQUE DE TRADUCTION FRANÇAIS/ANGLAIS

FRANÇAIS

Ailedragon
Aire des aigles
Arbre du crépuscule
Argenta Morn
Belard Cîmépines
Bélisaria Arplume
Bois de Rystall
Bois étoilé
Boisdhiver
Caytlyn Gelmont
Champs d'Or
Château Dunbarton
Château Enneth
Château Tristepale
Château Valdague
Château-Zhentil
Chemin du Tesh
Chutes de la Dague
Collines de la Dague
Collines de Liethen
Conseil
Cormanthy
Coronal
Creux-de-Craie-blanche
Culte du Pic brisé

Dague (la)
Danathra Cliquebois
Décade
Delcorbin
Donjon Iryth
Dorn le Résolu
Drève septentrionale
Éclaireurs de l'Aube
Émerude
Épée des Vaux
Forêt de la Rêverie sous
les Étoiles
Forêt des Araignées
Fort du Crâne d'Orque
Galders
Gardien(ne) de l'Amas
secret
Grandenclume
Gwath
Gwathbourg
Hadreth l'Élu des Fées
Houppelombre (le)
Jhaele Grison
Kellet
Libres Cavaliers
Lumière de Lathandre

ANGLAIS

Drakewings
Eagle's Eyrie
Duskwood
Silver Morn
Belard Crownthorn
Belesaria Arfeather
Rystall Wood
Starwood
Winterwood
Caytlyn Frostmount
Goldfields
Castle Dunbarton
Castle Enneth
Castle Grimstead
Daggerdale Castle
Zhentil Keep
Tesh Trail
Dagger Falls
Dagger Hills
Liethen Hills
Ruling Council
Cormanthor
Coronal
White Chalk Hollow
Cult of the Shattered
Peak
Dagger
Danathra Ilkwood
Tenday
Delraven
Irythkeep
Dorn the Grim
Northern Ride
Dawnbringers
Emerash
Sword of the Dales
Forest of Starlights
Reverie
Spiderhaunt
Fort Orcskull
Galders
Keeper of the Secret
Hoard
Greatanvil
Gwath
Gwathburg
Hadreth the fey touched
Shadowtop
Jhael Silvermane
Kellet
Freedom Fighters
Lathander's Light

FRANÇAIS

Maerinda Elprost
Maisonpierre
Manoir d'Anathar
Manoir du Crépuscule
Mantelneige
Mèche noire
Ménestrels
Montagnes de l'Orée du
Désert
Neigedorée
Noirebranche
Oragie Maindargent
Orbe vert
Orques de la Pierre brisée
Ortie-le-Haut
Ortie
Pics blancs
Pierre sanglante
Pierresoleil
Piste de Téthymar
Pont-du-Serpent
Profondeurs
Randal Morn
Reine des Glaces
Réseau noir
Rives-de-Téthymar
Rocher blanc
Roi à la Marque
Route zhente
Ruée froide
Sources de la Dague
Sources froides
Talop
Taverne de la Reine du
vern
Schnaps
Temple dans le Ciel
Temple de la Vengeance
incessante
Tenure de Shallain
Tesh (le)
Teshmere
Tombeau de Shraevyn
Tour ardente
Tour biscornue d'Ashaba
Val d'Hadreth
Valdague (le)
Valien
Valjoyeux (le)
Vallon d'Anathar

ANGLAIS

Maerinda Erlproast
Stonehome
Anathar's Hall
Twilight Hall
Snowmantle
Blacklock
Harpers
Desertmouth Mountains

Snowgold
Blackswitch
Storm Silverhand
Greenorb
Shattered Stone Orcs
Upper Nettle
Nettle
White Peaks
Bloodstone
Sunstone
Tethymar Trail
Serpentsbridge
Underdark
Randal Morn
Ice Queen
Black Network
Tethyamarside
White Crag
Branded King
Zhent Route
Cold Rush
Dagger Springs
Cold Springs
Talop
Schnapps Queen Ta-
vern

Temple in the Sky
Hall of Unceasing Ven-
geance
Shallain freehold
Tesh
Teshmere
Shraevyn's tomb
Flaming Tower
Ashaba's Twisted Tower
Hadreth's Glen
Daggerdale
Dalesman
Merrydale
Anathar's Dell



CRÉDITS

Ce supplément est une traduction non officielle réalisée par Maître Poulpe exclusivement pour les membres du Donjon du Dragon, à but non lucratif. Il n'a pas vocation à être diffusé en dehors du forum et ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs. Le traducteur n'en est pas l'auteur et remercie les artistes pour le travail qu'ils ont accompli.

Cet ouvrage est une compilation et une traduction de documents mis en ligne sur les différents sites internet gratuits suivants :

Taverne des Royaumes Oubliés
(<https://www.royaumesoublies.com>)

Thunder Jack

Wandering Dwarf
(<http://forgotten-realms.wandering-dwarf.com>)

Northern Realms Project Group (Trevor Cooke & Mark Oliva)
Erskine Fincher
Francis Romeo P. Navarro
Christof Wuttke

Candlekeep
(<http://www.candlekeep.com>)

Ed Greenwood
(version rédigée des discussions collationnées par Scott Kujawa).
Fendrikor
Cyril Lokner

Dove's Dalelands Campaign
(<https://ddlc.obsidianportal.com>)

Dove de Domo Phoenix

Neuronphaser
(<https://www.neuronphaser.com>)

Tim Bannock





Noah

