

# La Campagne Athalantaine

Jeu de rôle dans les Royaumes Oubliés du jeune Elminster

Par Ed Greenwood

Traduction et relecture : Ashara

*Dans les années à venir, les gars, ils repenseront à cette époque et à ce royaume, et ils diront : « C'est là que tout a commencé : des hommes utilisant la magie pour le bien d'autrui, et pas seulement comme une arme pour accroître leur richesse et leur pouvoir personnels. »*

Helm Pierrelame  
roi d'Athalantar  
vers l'Année du Cheval Fantôme  
(254 CV)

Depuis la publication du roman \*Elminster : The Making of a Mage\*, de nombreux joueurs des Royaumes ont demandé des informations de jeu concernant Athalantar et la région environnante de Féerûne. Voici donc quelques « grandes lignes » à partir desquelles un Maître du Donjon intéressé pourra construire une campagne.

Pour les fans des Royaumes qui n'ont pas lu le roman, l'histoire se déroule en grande partie dans la région reculée d'Athalantar (dont la capitale, Hastarl, se trouvait à l'emplacement de l'actuelle colonie de Sécombrel) après la chute de Nethénil, mais avant que le coronal Eltargrim n'ouvre Cormanthor à toutes les races et que l'âge d'or de Myth-Drannor ne commence.

Au cours des quelque 1120 années qui se sont écoulées depuis les événements décrits dans \*Elminster : The Making of a Mage\*, le royaume d'Athalantar a complètement disparu. Seuls les elfes (et quelques légendes humaines confuses, principalement racontées à Sécombrel) s'en souviennent. Le peuple d'Athalantar est perdu et dispersé ; certains sont devenus la tribu barbare uthgardt de l'Arbre Fantôme, au nord de la Côte des Épées, tandis que d'autres se sont installés dans ce qui est devenu le Téthyr et le long de la Côte des Épées, là où se trouve aujourd'hui la Porte de Baldur.

Une grande partie de ce qui est aujourd'hui des terres ouvertes ou des zones sauvages broussailleuses entre la Mer des Étoiles Déchues et la Côte des Épées était autrefois une forêt dense, et le pouvoir des humains était bien moindre. Les monstres, les elfes et les nains étaient bien plus nombreux, et la survie des royaumes des hommes (qui, parmi toutes les races, étaient les seuls à tenter de défricher la terre et de la cultiver, plutôt que de vivre dans et avec la forêt, ou de creuser sous celle-ci en ignorant tout ce qui se trouvait au-dessus) n'était en aucun cas assurée.

À l'époque de la naissance d'Elminster, Athalantar, le Royaume du Cerf, était un lieu fascinant et dangereux où vivre. Le roi Uthgrael, célèbre guerrier surnommé « le Roi Cerf », vainquit les elfes voisins et extermina pratiquement tous les trolls et hobgobelins de la région, transformant ainsi une terre agricole fluviale sans véritable chef en un royaume prospère. Il fit de ses meilleurs compagnons d'armes des chevaliers féodaux, dotés de leurs propres domaines à travers le royaume. Grâce à leurs épées toujours prêtes et à leur vigilance, Athalantar devint l'une des ré-

gions agricoles les plus prospères au nord de Calimshan. Les exportations abondantes et fiables d'Athalantar, comprenant toutes sortes de denrées alimentaires, enrichirent le royaume, et celui-ci semblait destiné à atteindre la grandeur – jusqu'à ce qu'Uthgrael meure.

Après sa mort, ses fils se sont disputé le Trône du Cerf, semant la discorde dans tout le royaume ; de nombreux chevaliers d'Athalantar, vaillants et compétents, ont arrosé ses champs de leur sang. Le fils aîné, Belaur, a engagé de nombreux magiciens pour remporter cette lutte à sa place, et le plan a trop bien fonctionné : il s'est rapidement retrouvé sur le trône, mais pratiquement prisonnier des seigneurs-mages d'Athalantar.

Les querelles entre magiciens et les intrigues incessantes des princes survivants du royaume font d'Athalantar un lieu idéal pour jouer à AD&D® : c'est un lieu où règnent les intrigues, et c'est l'heure de l'aventure.

Pour l'équilibre de la campagne, il vaut sans doute mieux qu'Elminster lui-même ne soit pas encore né, qu'il soit caché ou protégé par Mystra (cela évite aux joueurs de se lancer dans des tactiques du type « Allons tuer ou contrôler Elminster » et les maintient concentrés sur ce qui préoccupe réellement les personnages dans un tel contexte), mais c'est en examinant les lignées royales du royaume qu'on comprend le mieux la politique d'Athalantar.

## La lignée d'Elminster

Le roi Uthgrael Aumar (né en ? – mort en 216 CV) épousa Syndrel Cornetemps (née en ? – morte en 196 CV), qui semble avoir été une demi-elfe, ou du moins avoir eu du sang elfique.

L'histoire rapporte que le roi Cerf, habile au combat, et la reine de la Chasse, calme et cultivée, s'aimaient profondément. Mariés en 188 CV, ils eurent sept fils, connus dans l'histoire sous le nom des « princes guerriers d'Athalantar ». Classés par ordre de naissance, il s'agissait de :

**Belaur** : Fils aîné doté d'une grande force physique, ce tyran au ton tonitruant s'empara du pouvoir après la mort d'Uthgrael en se mettant au service des mages avec lesquels il s'était lié d'amitié ; ceux-ci furent connus sous le nom de « seigneurs-mages » et régnèrent sur Athalantar jusqu'à ce qu'ils soient vaincus par Myrjala et Elminster, qui tuèrent Belaur (en 240 CV) et couronnèrent Helm Pierrelame roi d'Athalantar.

Belaur était le plus belliqueux et le mieux entraîné des princes, ainsi que le favori de son père. Contrairement à Uthgrael, il avait un tempérament colérique, un côté cruel et un manque de sagesse, et il se laissait facilement manipuler par les autres. Né en 189 CV, il s'autoproclama roi en 218 CV et régna jusqu'en 240 CV.

**Elthaun** : Né en 190 CV, Elthaun était un manipulateur hors pair, à la voix douce et au double jeu, qui dut fuir le royaume pour

sauver sa vie en 219 CV. Les mages de Belaur le retrouvèrent et le tuèrent dans une cité de Calimshan plus tard dans l'année.

**Cauln** : Homme aigre, méfiant et secret, Cauln s'est tourné vers la magie dès son plus jeune âge. Né en 191 CV, il s'est révélé doué d'un talent naturel pour la magie et a rapidement gagné en puissance ; mais il a été entraîné dans un duel magique et tué en 217 CV par un mage calishite, Rhangaun d'Almraiven, qui avait été engagé par son frère Elthaun.

**Elthryn** : Ce prince était un homme calme, paisible et juste, qui se sentait plus à l'aise parmi les paysans qu'au sein de la cour. Né en 192 CV, il fut toujours une personne sensible et attentionnée, qui ne manifestait aucun intérêt pour les intrigues et l'ambition de ses frères. Lorsque Elthryn se retira dans le village isolé de Heldon, Uthgrael lui remit l'Épée du Lion, une épée longue dotée de pouvoirs magiques qui n'avait jamais quitté la main du roi jusqu'alors. Certains y virent un signe que le roi désignait Elthryn comme véritable héritier du Trône du Cerf.

À Heldon, Elthryn épousa la fille d'un forestier, Amrythale Gerbedor, en 210 CV. Ils eurent un fils, Elminster, né en 212 CV. Les deux parents furent tués lors de la destruction de Heldon sous le souffle du dragon chevauché par l'archimage Undarl lorsqu'il fit sa première apparition à Athalantar en 224 CV pour se faire un nom.

Les pouvoirs de l'Épée du Lion furent brisés (tout comme la lame elle-même) par le feu du dragon, mais la plupart des sages s'accordent à dire qu'elle pouvait absorber les sorts de foudre (et probablement d'autres sorts) dirigés contre son porteur.

**Othglas** : Ce frère, né en 193 CV, était corpulent, jovial et gourmand dès son plus jeune âge. Gourmand et empoisonneur, il utilisait du vin mortel et des additifs alimentaires pour réduire les effectifs de la cour athalantaine, favorisant ainsi ses propres partisans. Lorsque les mages de Belaur lui firent clairement comprendre qu'ils avaient percé à jour ses manigances et menacèrent de le faire arrêter et exécuter pour cela, Othglas se tourna vers le culte de Malar pour se protéger, s'installant dans la région périphérique de Dalniir (en 219 CV) et rejoignant les Chasseurs qui s'y trouvaient. Les seigneurs-mages le transformèrent en sanglier lors d'une chasse, et il fut tué par ses propres hommes en 220 CV.

**Felodar** : Dès sa naissance en 194 CV, ce frère se sentait à l'étroit à Athalantar et n'éprouvait aucun attachement pour le royaume ni pour sa famille. Il considérait la richesse comme un moyen d'acquérir un pouvoir qui n'avait rien à voir avec le nom des Aumar, et il devint obsédé par l'accumulation de richesses. Quittant le royaume en 214 CV, il établit une base à Calimshan. Une fois sur place, il encouragea le commerce entre Calimshan et Athalantar, ainsi qu'entre le Royaume du Cerf et le reste du monde, ce qui plut beaucoup à son père. Uthgrael aurait été moins enthousiaste s'il avait su que Felodar s'enrichissait en faisant le commerce d'esclaves, de contrebande et de magie noire.

Finalement, Felodar acquit un grand pouvoir au Calimshan grâce à des intrigues et aux efforts de sa bande de voleurs, d'agents, de tueurs et de mages à sa solde, et envoya des mages à Athalantar pour prendre le contrôle du royaume en son nom. Surnommés « les mages de la nuit » parce qu'ils se cachaient le jour et agissaient dans l'obscurité, ils luttèrent contre les seigneurs-mages de Belaur mais ont finalement échoué.

Bien que Felodar soit resté une menace pour le règne de Belaur pendant la majeure partie du temps où le prince aîné occupait le Trône du Cerf, il mourut empoisonné par un rival calishite local à la fin de l'année 239 CV, bien que sa mort ne fût connue à Athalantar qu'en 241 CV.

**Nrymm** : Le plus jeune prince d'Athalantar était timide et frêle. Né en 195 CV, il fut élevé par les femmes de la cour après la mort de la reine, puis il « disparut » en 220 CV. Les archives des seigneurs-mages indiquent qu'il fut transformé en otyugh par ces derniers, puis enfermé dans les égouts d'Athalgard, le château royal d'Hastarl, afin qu'ils aient sous leur contrôle un autre héritier de sang d'Uthgrael, au cas où il arriverait quelque chose à Belaur.

Nrymm fut tué sous sa forme d'otyugh en 238 CV par l'un des mages de Felodar, lors d'une tentative réussie visant à attirer l'un des seigneurs-mages dans un piège sous le château, afin de pouvoir le tuer en toute tranquillité.

Il existe un autre « prince » d'Athalantar mentionné dans les histoires et les ballades qui n'était pas de sang Aumar. Le seul chef de guerre en qui Belaur pouvait avoir confiance une fois que les seigneurs-mages eurent pris le contrôle, était le mercenaire Gartos, et Belaur en fit un prince du royaume afin qu'il soit de rang supérieur aux seigneurs-mages mineurs et puisse exécuter la volonté de Belaur sans entrave ni harcèlement mesquin. Il fut tué à Narthil en 234 CV.

## Les sorciers d'Athalantar

Un rapide coup d'œil aux princes en guerre suffit à comprendre que leurs intrigues pourraient alimenter une campagne passionnante dans le royaume agricole d'Athalantar, même en l'absence des seigneurs-mages. Si l'on ajoute à cela les mages ambitieux et rivaux venus à Athalantar pour s'emparer d'un pouvoir qu'ils ne pouvaient espérer conquérir dans des contrées plus anciennes et plus civilisées, la situation peut devenir extrêmement menaçante. Voici quelques-uns des magiciens les plus en vue à Athalantar à cette époque :

**Shandrath** : Largement connu à travers Féerûne sous le nom de « Humilité-des-Dragons » pour les nombreux dragons qu'il avait tués ou apprivoisés par la magie dans sa jeunesse, Shandrath était le mage le plus puissant à avoir jamais vécu dans le Royaume du Cerf.

Il n'arriva à Athalantar qu'au crépuscule de sa vie, et les gens l'appelaient généralement « le vieux Shandrath ». Âgé de plus de soixante-dix ans à la mort d'Uthgrael, Shandrath était un homme petit, voûté et infirme, dont le corps tordu était soutenu par un bâton noueux. Il se déplaçait en boitant, en proie à une douleur constante, préférant la solitude de la Tour du Wyrm à la compagnie des autres. Il se souciait de la stabilité d'Athalantar et considérait Elthryn comme le meilleur d'un mauvais lot. À l'insu du quatrième prince, Shandrath veillait sur lui à Heldon. « Humilité-des-Dragons » utilisait sa loupe de divination et ses sorts pour découvrir ce qu'il pouvait des plans des autres princes, puis lançait des sorts pour les contrecarrer.

Les mages de Belaur le considéraient comme leur ennemi le plus redoutable et s'efforçaient de dissimuler leurs agissements et leur véritable puissance jusqu'à ce qu'ils puissent frapper – lors d'une attaque magique massive contre la Tour du Wyrm en 222 CV. L'attaque anéantit la Tour et détruisit Shandrath, laissant Elthryn, qui n'en savait rien, sans défense.

**Theskyn** : Le mage de cour d'Athalantar était un vieil ami et un serviteur de confiance du Roi Cerf. Il fut le précepteur de Cauln et de nombreux apprentis mages envoyés à Hastarl par les chevaliers des contrées périphériques du royaume. Il mourut peu après Uthgrael en 217 CV, empoisonné par les agents de Belaur.

Theskyn était corpulent, colérique et barbu, avec un long nez crochu couvert de verrues (une apparence dont on se souvient dans des expressions telles que « Par les verrues de Theskyn ! »). Il n'aimait pas les objets magiques et on dit qu'il en avait caché des dizaines à travers tout le royaume afin de « réduire la dépendance lâche envers la puissance magique accumulée par autrui ».

### Les Mages de la Nuit

Voici les plus puissants des « Envoyés de Felodar », ces magiciens envoyés à Athalantar par le prince Felodar ; ils ont soit péri aux mains des seigneurs-mages de Belaur, soit rejoint leurs rangs.

**Maulugh** : Cet homme cruel était animé par l'ambition. Maître magicien d'Unther, il rejoignit les seigneurs-mages (peut-être dans l'intention de les trahir), mais périt aux mains du Magister lors d'un dîner à Hastarl en 229 CV.

**Nathgarl** : Un magicien d'Unther taciturne, prudent et perspicace, apprenti de Maulugh. Toujours sur ses gardes face à la trahison, sa passion était de poser des pièges magiques partout et n'importe où. Il fut tué par les seigneurs-mages chevronnés peu après la mort de Maulugh, qui le soupçonnaient d'avoir d'une manière ou d'une autre causé la chute de son maître... peut-être seulement la première étape pour les éliminer tous.

**Orthalar** : Ce mage originaire de la lointaine Calimport était surnommé « Orthalar des Vents » en raison de sa maîtrise d'une magie qui lui permettait de projeter le vent comme une arme. Encore plus paranoïaque que Nathgarl, Orthalar s'entourait en permanence de sorts de contingence et de multiples sortilèges de téléportation pour s'échapper. Ces précautions l'aiderent à survivre à au moins trois tentatives concertées des seigneurs-mages pour le tuer. Finalement, il attira cinq seigneurs-mages vers leur perte, les piégeant dans les caves de sa maison à Hastarl, mais il périt très probablement avec eux. On n'entendit plus parler de lui après 240 CV.

### Les seigneurs-mages d'Athalantar

Principaux antagonistes de la vie des habitants d'Athalantar, ces tyrans haïs et redoutés furent invités à entrer dans la cité par Belaur, afin de l'aider à s'emparer du trône. Toutes les meilleures chroniques reprennent plus ou moins les écrits d'Urdan de Launtok concernant le prince aîné d'Athalantar : « Il régnait par l'intermédiaire de ses seigneurs-mages, de cruels étrangers qui finirent par le dominer à leur tour. »

Bien qu'il y ait eu en permanence entre trente et quarante mages mineurs ou apprentis dans les rangs inférieurs des seigneurs-mages entre environ 219 CV et 240 CV, les individus cités ci-après étaient tous des magiciens d'au moins niveau 12. Ceux qui ont survécu jusqu'en 240 CV étaient sans exception de niveau 16 ou plus. Ils sont classés par ordre décroissant d'importance.

**Undarl** : Surnommé le « Cavalier du dragon » en raison de son mode de combat préféré, Undarl s'est hissé au rang de « Mage royal » autoproclamé et est devenu le véritable souverain du royaume. Personne ne savait où il était né. Il a rejoint les seigneurs-mages sur le tard, arrivant à dos de dragon et détruisant Heldon (ainsi que le prince Elthryn) pour « faire ses preuves ». Sa véritable forme (un yuan-ti) fut révélée lors de son combat contre Elminster... mais ce n'était que le corps qu'il possédait sur Toril. Il était en réalité un Malaugrym ou Maître de l'Ombre (dont on apprend davantage dans la trilogie *L'Ombre de l'Avatar*).

**Ubrien Orlyn** : Premier mage royal d'Athalantar, cet homme cruel et vif d'esprit dominait Neldryn et tous les autres mages recrutés par Belaur. Il prit l'habitude d'explorer les terres autour

d'Athalantar sous un déguisement, afin d'en connaître les forces et les faiblesses – et de déterminer quelle magie pouvait leur être dérobée. Il fut tué alors qu'il tentait, sous l'apparence d'un souverain elfe, de jeter un sort à un seigneur-hache nain vigilant lors d'un festin ; les autres seigneurs-mages n'ont jamais su ce qu'il était advenu de lui.

**Neldryn Hawklyn** : homme hautain et élancé originaire des terres qui devinrent le Chessenta, il était à la tête des premières recrues de Belaur et, après la mystérieuse disparition d'Ubrien, devint le plus puissant seigneur-mage, le mage royal d'Athalantar. Il mourut aux mains du Magister lorsqu'il osa convoquer le Serviteur de Mystra à un dîner à Hastarl, en 229 CV. Trop sûr de lui, il avait l'intention d'utiliser un objet magique nethérisme, la *Chaîne de Cristal de Contrainte* (une chaîne de métal ou de verre transparente qui vole sous la direction mentale d'un être qui la contrôle et empêche toute utilisation de la magie par tout être emprisonné dans ses maillons), pour vaincre le Magister et prendre sa place. Undarl agit rapidement pour assumer le commandement courant des seigneurs-mages après la mort de Hawklyn, s'appropriant également son titre de Mage royal.

**Ithboltar** : « L'Ancien » fut l'un des premiers tuteurs de Neldryn Hawklyn et suivit son élève à Athalantar à la demande de ce dernier. De loin le plus doué en magie parmi les seigneurs-mages, Ithboltar forma presque tous les magiciens ambitieux qui rejoignirent leurs rangs. Il préférait rester dans l'ombre et veillait à exercer une emprise magique sur tous les mages qu'il formait, tout en se posant en refuge, conseiller et sauveur.

Lorsqu'il prit conscience de l'existence d'Elminster et de Myrjala, Ithboltar y vit un moyen d'humilier et d'éliminer les jeunes seigneurs-mages incontrôlables, de plus en plus imprudents et arrogants. Finalement – et trop tard –, percevant le véritable danger qu'ils représentaient, Ithboltar convoqua de force tous les seigneurs-mages puissants encore en vie dans les environs pour les combattre. Lors de l'affrontement qui s'ensuivit (en 240 CV), Athalgard fut détruit et tous les seigneurs-mages, à l'exception d'Undarl, périrent.

**Ildryn Thallin** : un seigneur-mage rusé et sournois, passé maître dans l'art de la manipulation, de l'esquive et de la diplomatie verbale. On disait à Hastarl qu'« Ildryn tendait l'oreille à chaque porte d'Athalantar et savait quand de l'argent changeait de mains – et pour quoi ». Il périt lors de la bataille de sorts à Athalgard. Les contingences qu'il avait mises en place pour après sa mort ont semé le chaos autour de Sarn Torel, où se dressait sa tour.

**Hulzimmer Atharn** : Ce mage studieux et discret vivait dans les « contrées reculées » du nord d'Athalantar. Il s'était spécialisé dans la magie permettant de transformer les hommes en monstres, ou du moins de conférer aux mages une sorte de puissance bestiale. De nombreuses personnes ayant commis des crimes ou simplement déplu à un seigneur-mage étaient livrées entre ses mains pour servir de cobayes dans ses expériences magiques ; les plus chanceux survivaient pendant des années sous une forme bestiale stable.

Hulzimmer tenta de se lier d'amitié avec les elfes de la Haute Forêt afin d'apprendre leurs secrets pour prendre la forme d'un dragon. Il fut repoussé et se tourna vers de vaines tentatives pour soutirer à Shandrath des informations sur la maîtrise des dragons.

Hulzimmer devint obsédé par l'idée de vaincre Humilité-des-Dragons et de lui arracher ses pouvoirs. Il fit de nombreuses propositions à ses collègues seigneurs-mages pour attaquer la Tour du Wyrm. Finalement, craignant le pouvoir de Shandrath en leur sein, ses collègues seigneurs-mages acceptèrent, mais Hulzimmer périt lors de la destruction de la Tour du Wyrm, en 222 CV.

**Seldinor Caporage** : Grand, imposant et charismatique, ce seigneur-mage avait un faible pour les femmes. Dès qu'il se sentait l'âme en ébullition, Seldinor partait en voyage à travers le royaume à la recherche de nouvelles compagnes, mais il consacrait le reste de son temps à perfectionner sa magie. Il s'intéressait particulièrement aux golems et à la maîtrise d'autres créatures enchantées, qu'elles soient créées ou améliorées par la magie. Elminster et Myrjala ont causé sa mort en 240 CV.

**Kadeln Olothstar** : Ce seigneur-mage adorait le combat et la bagarre ; les guerriers du royaume le haïssaient pour les cruelles provocations dont il les accablait. Se prenant pour le chef de guerre d'Athalantar, il passait son temps à mener les troupes dans les terres environnantes – y compris lors de incursions répétées dans la Haute Forêt – afin d'éliminer tous les hors-la-loi, rebelles et voisins puissants qu'il pouvait, soi-disant pour le bien du royaume (mais en réalité pour occuper les soldats au point qu'ils n'aient pas le temps de songer à la révolte, et pour se divertir). De nombreux soldats furent fouettés, torturés ou tués sur ses ordres. Kadeln s'était érigé en juge et en entraîneur. Ses pairs, les seigneurs-mages, peu enclins à surveiller des guerriers en sueur maniant l'épée, le laissaient faire à sa guise.

Finalement, son amour de la guerre l'a tué ; il vint en aide à son pair, le seigneur-mage Taraj Hurlymm, en 240 CV et fut tué au combat contre Elminster et Myrjala.

**Taraj Hurlymm** : Expert dans l'art de la chasse aux bêtes, Taraj était originaire de la lointaine Murghôm et était un chasseur passionné et cruel. Afin d'assouvir son plaisir à prendre l'apparence d'une bête et à traquer hommes et femmes comme s'ils étaient des proies, il prit la tête de l'administration de la région périphérique de Dalniir pour le compte des seigneurs-mages – et fut finalement tué lors d'une partie de chasse par Elminster et Myrjala, en 240 CV.

**Malanthor Drymm** : Mage fier et cruel originaire de Calimshan, Malanthor était très friand de parfums (et de sarcasmes), et sa barbe noire fourchue ainsi que ses longues moustaches cirées ne passaient pas inaperçues lors des plus belles réceptions d'Hastarl, où il fascinait les dames en incarnant la culture et le raffinement à l'état pur. Trop paresseux pour faire grand-chose afin d'approfondir sa maîtrise de la magie, il se livrait à la « création de contacts » pour les seigneurs-mages parmi les citoyens nobles et fortunés d'Hastarl. Il se retrouva inévitablement mêlé à leurs querelles, leurs intrigues et leurs chambres à coucher. Convoqué au combat par Ithboltar en 240 CV, il mourut lors de l'effondrement de la tour de l'Ancien à Athalgard.

**Alarashan Tlor** : Ce mage prudent et maître de lui-même prenait soin de se montrer serviable envers ses confrères seigneurs-mages, tout en restant discrètement en retrait, évitant ainsi les controverses. « Tlor l'Sans-Visage », ainsi le surnomma Seldinor, sans se rendre compte (contrairement à Ithboltar) qu'Alarashan attendait l'occasion de s'emparer du pouvoir lorsque ses collègues plus puissants succomberaient à leurs propres intrigues. Toujours en train de planifier un jour qui ne viendrait jamais, Alarashan aimait répertorier les noms, les compétences et les activités des mercenaires et des aventuriers opérant à Athalantar ou dans ses environs. Convoqué de force par Ithboltar, il périt lors de la bataille de sorts à Athalgard, en 240 CV.

**Janath Rendaer** : L'un des premiers mages engagés par Belaur, Janath, farceur et sarcastique, fut le seul seigneur-mage à se lier d'amitié avec les chevaliers ou les hommes d'armes athalantains, qui voyaient en lui un cynique bourru cherchant simplement à survivre au milieu d'un « nid de vipères lanceuses de sorts ». Il périt lors de l'assaut contre la Tour du Ver en 222 CV.

**Belargh Thulin** : Ce seigneur-mage mineur était un hédoniste sans ambition, paresseux et cruel qui consacrait son temps à courtoiser toutes les femmes qui entraient dans son champ de vision (et sous l'emprise de ses sortilèges) dans la campagne de Flânarbres. Belargh était connu pour sa collection de gemmes et autres objets de valeur volés à des dames – ainsi que pour la cachette d'objets magiques nethérisées qu'il avait rapportée à Athalantar lors d'une précédente carrière d'aventurier (une cachette jamais retrouvée après sa mort, et dont la rumeur dit qu'elle se trouve toujours derrière une porte invisible flottant dans les airs quelque part à Flânarbres). Il fut tué par Elminster (alors qu'El se trouvait sous une forme féminine) en 234 CV.

**Briost Elthauryn** : Ce mage calculateur et vif d'esprit comptait parmi les seigneurs-mages les plus dangereux, réputé pour sa ruse et ses pièges ingénieux. Il aimait parcourir Athalantar et les terres environnantes en tant qu'émissaire des seigneurs-mages, et il était le favori d'Ithboltar (qui le considérait comme le meilleur choix pour remplacer Belaur, ce bon à rien alcoolique, au poste de roi-mage d'Athalantar). Il périt lors de la bataille de sorts à Athalgard en 240 CV.

**Nasarn le Capuchonné** : Le plus âgé et le plus expérimenté des seigneurs-mages après Ithboltar, Nasarn est venu à Athalantar en quête de paix et de stabilité. L'Ancien lui a confié la mission de surveiller les seigneurs-mages afin de détecter toute trahison envers le mage royal, en se faisant passer pour le rival de l'Ancien (et pour un tuteur alternatif auprès des apprentis ambiteux).

À plusieurs reprises, des seigneurs-mages trop sûrs d'eux tentèrent de profiter des lieux isolés où il aimait enseigner pour le détruire et s'emparer de sa magie. Il les tua tous, transformant leurs corps en statues de pierre qu'il plaça dans un jardin clos de sa maison de campagne près de Jander. Son sort n'est pas consigné, mais il ne fut plus vu dans le royaume d'Athalantar après 240 CV.

**Eth Junster** : Ce jeune seigneur-mage était surnommé « Griffe-de-pierre » car, dans sa jeunesse, il avait terrassé une ombre des roches à l'aide de ses sorts, puis avait créé un sort qui lui conférait les mêmes griffes capables de fendre la pierre dont se parait la créature. Sorcier doté d'un talent naturel exceptionnel pour la magie, Eth a conçu de nombreux sorts au cours de sa brève existence. Il fut tué par « Elmara » (Elminster) à Narthil en 234 CV.

**Chantlarn Iymerr** : Ce seigneur-mage compétent, souvent amusé, restait très discret, amassant des objets magiques et planifiant le jour où il renverserait les autres seigneurs-mages et s'emparerait du royaume. Ce jour ne vint jamais. Il fut convoqué de force à la bataille de sorts (en 240 CV) dans la tour d'Ithboltar à Athalgard, où il fut tué.

## La magie du jour

La sorcellerie humaine à Féerûne était alors presque aussi avancée qu'aujourd'hui – même si la puissance redoutable des sorts elfiques et la chute relativement récente de Nethéril faisaient croire à la plupart des gens qu'ils vivaient une période sombre, marquée par des sorts insignifiants et le déclin du savoir et de la puissance humaine. Bon nombre des sorts connus à cette époque ont depuis été perdus (il est intéressant de noter qu'Elminster atteste que certains d'entre eux sont encore utilisés dans l'Oerth d'aujourd'hui et peuvent être trouvés dans le livre de référence GREYHAWK® Adventures).

Le Magister, représentant mortel de Mystra, était le magicien le plus puissant de tout Féerûne – mais ce poste pouvait être per-

du en un instant face aux sorts destructeurs de quiconque était assez ambitieux pour convoiter le titre et les fonctions. La magie était généralement plus avancée au Calimshan et dans ce que l'on appelle aujourd'hui « les Vieux Empires » qu'au Nord, et l'incarnation même de la magie du Sud était le Sorcier Suprême de tout Calimshan (à l'époque des seigneurs-mages, le mystique planaire Eltehaun de Calimport, que l'on voyait rarement).

Le mage le plus célèbre – et sans doute le plus redoutable – de l'époque était Ilhundyl, « le Mage Fou ». Ce sorcier-tyran cruel fut banni du Calimshan après avoir traité ouvertement avec des créatures maléfiques venues d'autres plans, ce que les satrapes calishites ne pouvaient tolérer – surtout lorsqu'ils découvrirent que la plupart des arrangements d'Ilhundyl visaient leur propre destruction. Le Mage Fou régnait sur le Calishar (les terres au nord de Calimshan, qui constituent aujourd'hui une grande partie du Téthyr) depuis son Château de Sorcellerie, jusqu'à ce que Myrjala le tue en sauvant Elminster.

Myrjala « Yeux-Sombres » était elle-même célèbre dans les terres environnantes du Délimbiyr comme une belle et mystérieuse fée vagabonde, qui s'immisçait dans les affaires des souverains quand bon lui semblait. Elle était malvenue dans de nombreuses salles et cours, mais vénérée dans de nombreuses fermes et cabanes des hautes terres, pour l'aide inattendue qu'elle apportait à ceux qui en avaient besoin. Son sigle était composé de trois cercles argentés entrelacés sur un fond bleu marine, formant un arc dont l'un des cercles se trouvait en haut à droite et l'autre en bas à gauche. Lorsqu'elle voulait voyager sans être vue, elle prenait la forme d'un oiseau ou d'une bête, ou revêtait l'apparence du héraut Cordechasse, envoyé de Tavaray, dont l'insigne représentant deux trompettes croisées était connu dans tout le Nord – par des gens qui auraient craché ou se seraient précipités pour saisir une arme ou un cor d'alarme s'ils avaient su qui se cachait sous cette apparence.

## Aperçu d'Athalantar

Les princes et les magiciens que nous avons vus jusqu'à présent étaient les personnalités les plus en vue d'Athalantar ; les chevaliers et les hommes d'armes du royaume les suivaient pour la plupart (se ralliant à l'un ou à l'autre au sein de factions en constante évolution) ou fuyaient tout simplement le royaume, tandis que les riches marchands d'Hastarl faisaient profil bas, se consacraient au commerce et perdaient tout pouvoir ou influence qu'ils auraient pu avoir auparavant dans le royaume.

Les forestiers chassaient le gibier, combattaient les elfes et les bêtes des bois le long des confins nord du royaume, et protégeaient les bûcherons qui coupaient le bois nécessaire, élargissant lentement le royaume en défrichant les lisières de la Haute Forêt. Lorsque cela s'avérait nécessaire (comme dans les Collines des Cornes et la Désolation du Wym, hantées par les bandits, à l'ouest et au nord-ouest), les forestiers étaient aidés par des patrouilles d'hommes d'armes, qui disposaient de forteresses solides à la Corne d'Heldreth à l'ouest et à Réunionnation à l'est. Au sein du cercle de protection ainsi établi, les agriculteurs laborieux d'Athalantar cultivaient le cœur du royaume, assurant la prospérité de tous.

Le Royaume du Cerf était délimité par deux cours d'eau. Le Délimbiyr, « le fleuve étincelant » – qui constituait alors, comme aujourd'hui, la principale voie de commerce et de circulation entre la Côte des Épées et la Vallée du Délimbiyr (connue à l'époque sous le nom de « Néthénil Déchue » ou « Hautes Terres de Pharren », d'après une terre elfique aujourd'hui disparue) –, formait la frontière sud du royaume.

La course de la licorne serpentait à travers le cœur du royaume depuis la Haute Forêt, drainant et irriguant les terres agricoles verdoyantes jusqu'à rejoindre le Délimbiyr à Hastarl.

La capitale (et unique) citée du royaume était aussi bondée et insalubre que toutes les autres cités, et ses habitants se considéraient comme à portée du raffinement de la riche Eleubar (considérée comme le summum de la richesse et de la splendeur humaines, en dehors du Calimshan décadent et quelque peu méprisé) Athalantar comptait de grandes bourgades à Sarn Torel et Launtok, ainsi que des bourgades plus modestes à Semper, Blenth et Ulpierre. Le reste du royaume offrait un magnifique paysage bucolique : « trop beau pour des mages avides », comme le dit une ballade locale, « L'ascension de Helm ».

Les fermiers et les marchands les plus riches formèrent la noblesse d'Athalantar – des familles telles que les Bracetyr, les Clorth, les Dalambre, les Endril, les Glarmeir, les Ommer, les Prender et les Tourtrompette possédaient plusieurs domaines ruraux ainsi que de nombreuses fermes louées, sans oublier des « grandes maisons » (en réalité des enceintes fortifiées entourant des palais miniatures) à Hastarl.

Un ménestrel décrivait ainsi le gouvernement d'Athalantar : « Les seigneurs-mages règnent au grand jour, promulguant des décrets comme s'ils étaient tous des rois. Notre seul divertissement consiste à les regarder tenter de se surpasser les uns les autres. Je n'y retourne pas souvent. Ce n'est pas un endroit sûr pour quiconque ose critiquer ouvertement les seigneurs-mages – y compris les ménestrels dont les ballades pleines d'esprit risquent de déplaire à un mage ou un soldat de passage. Athalantar ne reçoit plus de magiciens en visite non plus... à moins d'avoir le pouvoir de vaincre tous les seigneurs-mages, pourquoi s'y rendre ? Si un mage puissant venait à Athalantar, les seigneurs-mages y verraient sans doute une menace pour leur règne – et s'uniraient tous contre lui ! »

Le ménestrel avait raison ; quiconque à Athalantar – et dans les terres immédiatement environnantes, y compris Narthil, les Collines des Cornes et les Collines Tabath à l'est – montrait le moindre signe de posséder un objet magique (à l'exception du roi et des nobles), et quiconque lançait un sort de magicien se voyait offrir le choix entre rejoindre les seigneurs-mages ou subir une mort immédiate. (Comme l'a dit à Elmara un capitaine d'épée posté à l'une des portes, alors que ses hommes s'apprêtaient à l'attaquer : « Les mages qui ne servent pas notre roi ne sont pas les bienvenus ici. » L'initiation aux rangs des seigneurs-mages impliquait une lecture approfondie de l'esprit et un interrogatoire verbal, et quiconque avait d'autres allégeances ou des liens avec un hors-la-loi ou un ennemi du royaume était immédiatement mis à mort.

Pourtant, les seigneurs-mages n'étaient pas tout-puissants. Ils étaient peu nombreux et égoïstes, et comme les décrivait l'aubergiste Broarn : « Les seigneurs-mages tiennent ce pays à la gorge et n'ont pas l'intention de relâcher leur emprise. Pourtant, malgré toutes leurs prétentions, ils ne pourraient pas faire leur apprentissage dans certains endroits des terres du sud. »

De plus, leurs intérêts égoïstes conduisaient à une structure de commandement peu rigoureuse ; bien que les gardes des portes surveillaient les routes et que les petits seigneurs-mages accompagnaient les officiers d'armes en tant que « chiens de garde », ils ne prenaient pas la peine de faire beaucoup de rapports à leurs supérieurs – sur ordre. Les seigneurs-mages ne voulaient pas être dérangés par les affaires quotidiennes de l'administration d'un royaume.

Comme Undarl l'a dit à un jeune seigneur-mage : « Je n'attends pas d'un seigneur-mage qu'il gaspille sa magie à importu-

ner ses pairs pour de futiles bavardages ; un rapport ne doit être fait que si quelque chose de grave ne va pas... si le mage intrus s'avère être un espion d'un autre royaume, par exemple, ou le chef d'une armée d'invasion. »

## Les religions à Athalantar

Comme on pouvait s'y attendre, les seigneurs-mages n'appréciaient guère que des ecclésiastiques d'une quelconque confession, venus à l'improviste et sans y avoir été invités, fassent leur apparition à Athalantar (et des postes de garde avaient été mis en place sur les quais d'Hastarl et le long des routes pour empêcher les indésirables de pénétrer dans le royaume), mais ils n'avaient que rarement à intervenir contre qui que ce soit, à l'exception des ecclésiastiques de Mystra ; personne d'autre ne venait à Athalantar sans accord préalable, et de tels accords étaient rares.

Il n'est pas non plus surprenant que le culte de Chauntea fût la religion dominante dans le pays. La vénération de Malar, Sylvanus et Tyché (à cette époque, la déesse de la chance ne s'était pas encore scindée en Beshaba et Tymora) était également très forte. Les seigneurs-mages s'approprièrent le culte de Mystra comme un droit exclusif, fermant le temple d'Hastarl (et tous les sanctuaires périphériques) de la Sainte Dame des Mystères. (À l'époque, comme aujourd'hui, Mystra se manifestait aux fidèles sous la forme d'une lueur bleue inquiétante, ou apparaissait comme deux yeux flottant dans les flammes, ou encore comme une grande femme aux formes harmonieuses, aux yeux, aux cheveux et aux robes sombres.)

Les cultes de Lathandre, Heaum, Sunie et Tyr étaient également très présents à Athalantar, et on y trouvait des sanctuaires locaux dédiés à des dieux plus anciens, aujourd'hui tombés dans l'oubli, à Tempus, ainsi qu'à toutes les divinités de la nature.

Les prêtres à part entière du Dieu de la Guerre portaient le titre de « l'Épée de Tempus », tandis que les prêtres de haut rang de Dame Chance étaient appelés « la Main de Tyché ». De la même manière, les prêtres de Heaum étaient « le Bouclier de Heaum » et ceux de Tyr « l'Œil et la Main de Tyr ». Le clergé de Sylvanus (quel que soit son rang) était appelé « Père de la Forêt », et celui de Malar « Maître de la Chasse » (dans les deux cas, quel que soit le sexe du prêtre). Les prêtres et prêtresses de Lathandre étaient connus sous le nom de « Lumières de Lathandre », mais Sunie n'était représenté que par des prêtresses, appelées « Dames pourpres » par le grand public et « Grande Dame » entre elles.

Les seigneurs-mages se méfiaient profondément du clergé et tentaient d'engager ou de placer des espions dans chaque temple. Les apprentis mages aspirant à gravir les échelons parmi les seigneurs-mages devaient passer de nombreuses heures fastidieuses à espionner par la magie des prêtres qui, dans l'ensemble, ne se livraient à rien de dangereux pour le Trône du Cerf ou pour les mages au pouvoir. Il n'est pas surprenant que la seule surveillance assidue des seigneurs-mages fût celle exercée sur les prêtresses de Sunie, éprises de plaisirs, dont les rituels attiraient les riches, les nobles et les curieux.

## Le passage des années

Voici quelques dates marquantes de l'époque des seigneurs-mages :

### 212 CV, Année de l'Éveil de la Magie :

Elminster, fils du prince Elthryn et d'Amrythale Gerbedor, naît à Heldon.

### 216 CV, l'Année des Cors de Guerre :

Le terres du Nord sont en proie à la guerre, alors que de nombreuses bandes d'orcs se disputent la suprématie ; des milliers de gobelinoïdes périssent.

À Athalantar, le roi Uthgrael Aumar meurt ; ses fils, les « princes rivaux d'Athalantar », s'engagent alors dans une lutte ouverte pour le trône.

### 218 CV, Année des Lumières Dansantes :

Des feux-follets sont vus en abondance partout sur Féerûne cette année ; certains sages croient que cela annonce une invasion d'êtres étranges, venus d'un autre Plan, peut-être par un portail ouvert par inadvertance par un sorcier humain.

En Athalantar, le prince Belaur Aumar se proclame roi et s'installe sur le Trône du Cerf, plaçant les hommes d'armes du royaume sous le commandement des mages qu'il a engagés. (Le terme "seigneurs-mages d'Athalantar" remonte à cette époque, lorsque Belaur les nomme tous seigneurs du royaume, afin de leur conférer une autorité incontestée sur tous, excepté lui-même.)

### 224 CV, Année des Forêts en Flammes :

Au cours de l'hiver qui marque le début de cette année, de nombreux feux de forêts font rage dans les terres du Nord. Un chef orque, Gluthtor, sort victorieux de la bataille des Rivières de Sang (sur le site de l'actuelle Yartar) et passe l'année à rassembler les orcs sous son commandement.

Le mage Undarl arrive à Athalantar ; avec son dragon, il détruit le village de Heldon (et les parents d'Elminster).

### 225 CV, Année des Crânes brisés :

La grande horde d'orcs de Gluthtor est repoussée par les elfes dans les terres de la Côte des Épées, au prix d'importantes pertes lors des batailles des Cinq Faucons (à l'est d'Archeperre), et des Flèches Affamées (au sud-est de l'actuelle Everlund). On dit que l'essor du tir à l'arc chez les orcs remonte à ces massacres, au cours desquels les orcs survivants ont vu quelques milliers d'archers elfiques tuer des centaines de milliers de gobelinoïdes.

### 226 CV, Année de la Tourelle Vide :

Même si aucune guerre majeure n'éclate, les maladies et le chaos ambiant entraînent la mort de nombreux combattants dans tout Féerûne cette année.

### 227 CV, Année de la Bannière Déployée :

Trois petits royaumes sont fondés cette année-là. Il s'agit du royaume des demi-hommes de Meiritin, situé dans ce qui est aujourd'hui l'est d'Amn ; du royaume des humains de Shavinar, au nord de l'actuelle Porte de Baldur ; et de Tathtar, à l'extrémité ouest du Bief de Vilhon. Tous ont depuis disparu.

### 228 CV, Année des Maîtres du Savoir :

Plusieurs sages publient durant l'été de cette année-là, d'importantes récits sur les exploits magiques des humains, ce qui leur vaut une renommée considérable. Aujourd'hui, seul un de ces ouvrages a survécu (La Piste du Prodige, par Aumtevel Dlarryn ; le seul exemplaire connu est désormais conservé dans les salles intérieures de Château-Suif), et seuls deux de ces auteurs sont restés dans les mémoires : le sage Aumtevel Dlarryn d'Elempar, et le Haut Scribe Blaeruityn d'Ankhapur, prêtre d'Oghma. Blaeruityn, un colosse mesurant près de trois mètres, aurait conçu le premier "livre parlant", dans lequel des voix lisaient les mots à voix haute à mesure que l'on tournait les pages (les sorts permettant d'y parvenir ont disparu avec lui). Au moins deux de ces livres se trouvaient dans la bibliothèque de la cour du château d'Athalgard, au cours des cinq années suivantes... mais on ignore ce qu'ils sont devenus.

A cette époque, Elminster est un hors la loi dans les Collines des Cornes (actuelles Collines Désolées), aux confins d'Athalantar.

### **229 CV, Année de la Flamme Noire :**

Une cabale de mages, se faisant appeler "la Flamme Noire" se forme en Unther et anéantit plusieurs armées envoyées par les souverains locaux pour les éliminer. Au cours des vingt étés qui suivent, ils mettent au point de nombreux sorts puissants, mais leur nombre diminue, certains étant anéantis par leurs rivaux ou perdus lors de leurs voyages vers d'autres Plans. Ils laissent derrière eux de nombreux sorts puissants qui constitueront plus tard une grande partie de l'arsenal des Magiciens Rouges de Thay.

Au cours de cette année, Elminster, sous le nom d'Eladar le Sombre, mène une vie de voleur à Hastarl, capitale d'Athalantar.

### **230 CV, Année des Dryades en Pleurs :**

Partout en Féerûne, les royaumes humains, surpeuplés et en pleine expansion, sont à court d'espace. Cette année, les arbres sont abattus sur l'ensemble des terres humaines de Féerûne, et de nombreuses routes sont en cours de construction, s'enfonçant au cœur de forêts autrefois impraticables.

Dalagar "Long Marcheur" devient roi d'Andlath (un royaume disparu qui prospérait sur les actuelles Plaines étincelantes) et entame la construction d'une route commerciale reliant les terres de la Côte des épées au Bief de Vilhon. Beaucoup disent qu'il s'agit d'une entreprise folle dont la construction nécessitera "un millier de millier d'années", même sans les attaques des elfes, des nains et de tout ce qui ne manquera pas d'arriver (ces attaques ont bien lieu, et Andlath doit endurer une décennie de guerre acharnée, mais au cœur même du conflit, la route continue d'avancer et s'étend jusqu'à relier Athkatla à Ormath en huit saisons).

### **231 CV, Année du Dragon des Brumes**

Une dracène gigantesque de cette espèce rare (dragon des brumes) apparaît dans les terres bordant la Mer des Étoiles Déchues au printemps, défiant et tuant tous les dragons qui croisent son chemin. À l'arrivée de l'hiver, elle amasse un immense trésor... et la première d'une série de plusieurs centaines d'expéditions d'aventuriers, toutes vaines, part de Calimport à la recherche de ce que les bardes finissent par appeler le Trésor Resplendissant de la Grande Dracène (pendant une soixantaine d'années, la dracène des brumes tue les aventuriers. Après cela, on ne trouve plus aucune trace d'elle ni de son trésor).

### **232 CV, Année du Centaure Bondissant :**

En Andlath, des troupeaux de centaures se libèrent de l'esclavage imposé par les humains, fragmentant ce royaume en petits territoires et avant-postes assiégés.

Le roi Dalagar passe la majeure partie de l'année en selle, livrant plus d'une quarantaine de batailles, mais la construction de la route se poursuit.

### **233 CV, Année de la Bière Abondante :**

Grâce à une récolte d'orge exceptionnelle cette année, la bière est abondante et de bonne qualité dans les contrées bordant la Mer des Étoiles Déchues.

En tant que membre de la troupe d'aventuriers des Lames Courageuses, Elmara (Elminster) s'affaire à explorer d'anciennes ruines, des donjons, et des repaires souterrains situés dans les terres au nord et à l'ouest d'Athalantar.

### **234 CV, l'Année des Fleurs de Sang :**

Une fleur sauvage aux pétales rouges, surnommée "fleur de sang" en raison de sa couleur et de son abondance dans les

plaines ouvertes qui se transforment souvent en champs de batailles, semble pousser partout cette année. Au printemps, un alchimiste du Calimshan découvre une utilisation magique de ses pétales, permettant aux magiciens de soigner leurs blessures grâce à un onguent fabriqué à partir de celle-ci, qu'ils peuvent appliquer avant la bataille, puis activer à tout moment d'un simple mot. Au cours de la décennie qui suit, la fleur de sang est récoltée de manière si intensive qu'elle disparaît de Féerûne. Il y a cependant une rumeur selon laquelle subsiste dans les profondeurs des jungles de Chult et de Mhair.

### **235 CV, Année des Couteaux Tirés :**

Les intrigues, les guerres de succession et les assassinats sont monnaie courante dans tout Féerûne ; c'est une époque marquée par la rébellion, la violence et les tempéraments colériques. Elmara (Elminster) étudie et part à l'aventure aux côtés de la sorcière Myrjala.

### **236 CV, Année des Nuages d'Épidémie :**

Un mage en Mulhorande met au point un sort capable de créer des nuages de gaz toxiques qui persistent plusieurs jours ; ainsi, si les conditions météorologiques le permettent, ces nuages peuvent descendre et nuire aux ennemis – ou à quiconque se trouve sur leur passage. Le mage est tué par des voisins effrayés et des mages rivaux, mais pas avant que quelqu'un ne réussisse à dérober au moins l'un des sorts en question.

Elmara continue d'étudier et de partir à l'aventure avec Myrjala, parcourant ainsi tout Féerûne.

### **237 CV, L'année des Dragons qui Disparaissent :**

Ansryn Tehvyae, un mage ermite fou qui vit à Tsharoon (une terre aujourd'hui engloutie par le Désert Quoya) met au point un sort qui permet de téléporter à distance, sans qu'ils s'en rendent compte et contre leur gré, des dragons d'un endroit à un autre. Il l'utilise pour projeter des dragons à proximité immédiate – ce qui entraîne généralement des combats contre des défenseurs épouvantés – au-dessus des forteresses et des terres agricoles de ceux qu'il déteste et craint, c'est-à-dire pratiquement tout le monde dans les Royaumes de l'Est. Ces terres connaissent de nombreux troubles jusqu'à la fin de l'année, lorsque Tehvyae est identifié par les dragons survivants les plus sages et les plus furieux, puis anéanti. On ignore ce qu'il advient de son sort.

La magie d'Elmara dépasse celle de Myrjala ; elles décident de se séparer, et Elminster révèle son vrai genre à son maître.

### **238 CV, Année des Champignons Abondants :**

Un temps humide et nuageux, associé à la propagation de maladies causant la pourriture, favorise la prolifération des champignons dans tout le nord de Féerûne. On raconte des histoires sinistres de "champignons qui marchent" et on observe un engouement pour les tartes aux champignons sauvages, le vin de champignons, la bière aromatisée aux champignons – sans oublier un commerce florissant de barils de champignons frits conservés dans une sauce salée.

Elminster part à la chasse aux mages à travers Féerûne, dans le but de vaincre les mages maléfiques et de s'approprier leurs pouvoirs. Il se rend au Calishar pour y rechercher Ilhundyl le Mage Fou, qui règne sur une grande partie de la région grâce à ses sortilèges cruels. Myrjala sauve Elminster en détruisant Ilhundyl à l'aide du magefeu avoue son amour au plus jeune des princes Aumar. Ils décident de s'installer et de travailler ensemble.

### **239 CV, Année des Leucrotta Errants :**

Un accroissement soudain du nombre de leucrottas pousse nombre de ces créatures répugnantes à parcourir le Nord, chacune à la recherche de son propre territoire. Il en résulte une grande

peur, des rumeurs (selon lesquelles divers souverains seraient en réalité des leucrottas déguisés, etc.), et des effusions de sang.

Elminster et Myrjala travaillent main dans la main pour renforcer leurs pouvoirs en vue d'un assaut prévu contre Athalantar.

#### **240 CV, Année de l'Élu :**

Elminster accomplit sa destinée et met fin au règne des seigneurs-magiciens en tuant le roi Belaur. Il couronne ensuite le chevalier hors-la-loi Helm Pierrelame roi d'Athalantar. Myrjala se révèle être la déesse Mystra ; Elminster devient l'un des Élus de Mystra et est envoyé à Cormanthor.

#### **261 CV, Année des Étoiles qui s'Envoient :**

Les mages elfiques et humains de Féerûne conçoivent les sorts nécessaires pour naviguer dans les cieux cette année-là, et de nouveaux vaisseaux volants font leur apparition en Féerûne – les premiers engins de ce type hors de Halruaa depuis la Chute de Nethénil. Cormanthor est rebaptisé Myth-Drannor et ouvert à toutes les races « bonnes ». Son Mythal, un puissant champ magique protecteur permanent, est « mis en place » (lancé) par de nombreux mages travaillant de concert, dont Elminster.

### **Le monde qui entoure Athalantar**

À l'époque des seigneurs-mages, une grande partie de ce qui est depuis devenu la Frontière Sauvage n'est qu'une étendue sauvage : de vastes forêts que les hommes ont rarement vues, s'étendant sur des distances inconnues et inexplorées, et engloutissant rapidement les « ruines hantées » de Nethénil. Les terres de la Mer de la Lune et du Bief du Dragon restent un mystère ; les colonies humaines situées au nord et à l'ouest de la Mer des Étoiles Déchues ne se sont pas encore étendues au-delà du Bief de Vilhon.

La Haute Forêt entoure Athalantar, et les elfes habitent toujours ses profondeurs verdoyantes, sur les rives de la Course de la Licorne. Comme le dit l'aubergiste Broarn à Elminster, leur magie supérieure échoue à maintes reprises face aux attaques humaines persistantes parce qu'ils ne s'unissent pas en armées : « Les elfes n'ont guère le goût de la guerre et passent le plus clair de leur temps à se quereller entre eux. La plupart d'entre eux sont aussi... disons paresseux. Ils se soucient davantage de s'amuser que de faire quoi que ce soit. Les magiciens humains en savent moins, mais cherchent sans cesse à retrouver d'anciens sorts ou à en créer de nouveaux ; tandis que la plupart des mages elfiques se contentent de sourire, affirmant qu'ils savent déjà tout ce qu'il faut savoir – ou, s'ils sont assez arrogants, seigneur, prétendant qu'ils savent tout ce qu'il y a à savoir – et ne font rien. »

Pourtant, même en déclin, le beau peuple inspire le respect à la plupart des athalantains, et sa présence dissuade quiconque de couper du bois sans raison ou de s'aventurer dans les bois. Comme le dit Broarn : « Si vous devez vous cacher des seigneurs-mages, remontez la Course de la Licorne, au cœur de la Haute Forêt. Ils craignent que le beau peuple ne se soulève contre eux là-bas, avec de puissants sorts, et ils ont raison. Les elfes craignent de perdre davantage de terres face aux haches d'Athalantar et se battent désormais pour chaque arbre. Si vous avez seulement besoin de vous cacher des hommes d'armes, la Forêt du Ver, juste derrière nous, fera l'affaire. Ils craignent les dragons. Les mages savent bien que ce n'est pas vrai ; ils ont tué le dernier dragon il y a une vingtaine d'hivers, mais ils n'arrivent pas à nous convaincre, nous, simples gens. »

Ces croyances populaires sont compliquées par le fait que quelques rares elfes de la Lune de Sharrven (le nom que les elfes donnent à cette partie de la Haute Forêt au sud des Monts Étoilés)

ont maîtrisé une magie qui leur permet de prendre l'apparence d'un dragon en cas de besoin. C'est pour cette raison que les seigneurs-mages se sont tant adonnés à la chasse au dragon à Athalantar une fois leur emprise sur le royaume assurée.

Les elfes du soleil, bien plus hautains, peuplent les confins occidentaux de la Grande Forêt, bien au nord d'Athalantar : c'est le royaume de Siluvanede. Son emblème est un griffon argenté, et des gens de toutes les races s'aventurent jusqu'à Lothen aux Flèches d'Argent, à l'extrémité sud-ouest du royaume, pour demander audience à l'Aeltagarr, la bienveillante voyante et sorcière du royaume (dont on dit que la magie rivalise avec celle du Magister lui-même). Le Haut Seigneur de Siluvanede a clairement fait savoir à tous que les visiteurs de quelque nature que ce soit – même les elfes des races « inférieures » – ne sont les bienvenus nulle part ailleurs dans son royaume.

La plupart des humains n'ont de contacts qu'avec les elfes d'Arprofond, un peuple amical et très actif dans le commerce (un royaume dont il ne reste aujourd'hui que la forêt d'Arprofond, considérablement réduite et presque déserte).

Les elfes fabriquent et vendent de superbes gobelets et bouteilles en verre soufflé (aux teintes arc-en-ciel, bleu-vert ou ambrées à dorées), des parures extrêmement coûteuses (une robe de mariée a coûté mille pièces d'or à un noble athalantain), ainsi que deux crus : le vin de menthe vert émeraude, servi frais dans une centaine de tavernes et de maisons à travers les terres humaines, et le bien plus rare « goutte de lune » – une liqueur claire, pétillante et au goût fumé, réputée pour ses propriétés curatives. Les plus beaux produits elfiques proviennent de Shantel Othreier (une forêt profonde qui s'étendait autrefois là où se trouvent aujourd'hui les Arpents Verts).

À l'époque, comme aujourd'hui, les rivalités entre elfes et nains sont vives. À l'époque des Seigneurs-Mages, le Peuple Vigoureux est encore puissant, avec des forteresses disséminées dans le Nord et le fier royaume d'Ammarindar, situé à l'est d'Athalantar (dans ce que l'on appelle aujourd'hui les Pics Gris).

On aperçoit souvent sur le fleuve Étincelant les nains de Creux-Ouest, la forteresse la plus à l'ouest de ce royaume, qui font avancer leurs péniches de commerce à la perche, de haut en bas du cours d'eau. Ils achètent beaucoup de nourriture aux marchands humains et vendent des coffres et des écrins en pierre finement sculptés, des pierres précieuses, le vin rouge rubis communément appelé « sang de dragon », ainsi que le vin doux et pétillant de couleur citron vert appelé « vin bulle de lune », avec lequel les jeunes mariés humains ont coutume de trinquer – un vin dont peu d'humains savent qu'il est issu de champignons fermentés exposés au clair de lune au fond de puits profonds !

Les seigneurs-haches (seigneurs des forteresses) des nains sont déterminés à rester en bons termes avec les humains. Ils savent que le pouvoir des demi-humains s'affaiblit et que les humains, « insistants et précipités », finiront un jour par envahir tout le monde.

Ils ont déjà bien avancé dans cette voie. La richesse, la puissance et les foules grouillantes des hommes se trouvent toujours dans les contrées du sud, sous des cieux que le bavard Broarn décrit ainsi : « Oui, ces terres-là ont toujours été riches et peuplées – on y grouille littéralement de monde. Le plus grand royaume est le Calimshan ; c'est de là que viennent ces marchands à la peau mate, la tête enveloppée, qui arrivent ici tout emmitoufflés dans des fourrures au printemps et à l'automne. Il y a une immense contrée sans loi au nord du Calimshan, toute en forêts et en rivières, où leurs nobles vont toujours chasser le gibier – ou plutôt, allaient. Un archimage s'y est installé et en gouverne désormais la majeure partie. On l'appelait autrefois le Calishar. Je ne sais pas

s'il l'a rebaptisé, car il semble déterminé à tout changer. On l'appelle le Mage Fou, car il poursuit ses caprices avec acharnement et se moque bien de ce qu'il détruit en chemin ; il s'appelle Ilhundy. Depuis qu'il s'est emparé de ces terres, tous ceux qui ne voulaient pas devenir des grenouilles, des faucons ou qui sait quoi d'autre sont partis – vers le nord, pour la plupart, car toutes les terres du Calimshan sont détenues par quelqu'un, et j'ai entendu dire qu'ils avaient des esclaves. »

Au sud du Calimshan, le Tashalar (alors appelé « Tashtan » ou « les Cités de la Brise Marine ») produit des tissus tissés aux couleurs pourpre et émeraude destinés au commerce, qui surpassent même les soieries raffinées du Calimshan. Ces produits constituent toutefois à peu près tout ce que la plupart des habitants d'Athalantar savent de cette région légendaire. Les habitants du nord croient (à juste titre) que les tyrannœils règnent sur de nombreux petits royaumes à l'est du Calimshan – chaque tyrannœil traitant tous ceux qui habitent ou pénètrent sur son territoire comme ses esclaves.

Ce que l'on appelle aujourd'hui la Mer des Épées n'est alors que la Grande Mer. La côte nord de Calimshan, infestée de pirates et balayée par les tempêtes, ne voit passer que peu de navires marchands, bien que les terres du sud commencent déjà à manquer de gros bois et de gibier abondant, et qu'elles jettent leur dévolu sur le nord « intact ».

Certains navires ont toutefois réussi à accomplir ce voyage. Ils ont fait escale dans la riche cité de Tavaray (qui est aujourd'hui entièrement engloutie sous le vaste et nauséabond Marais des Lézards) et dans les minuscules royaumes côtiers d'Uthtour (recouvert par l'actuel Marais des Morts) et de Yarlith (qui se trouvait un peu au sud de l'emplacement actuel de Padhiver ; une terre de sculpteurs sur bois talentueux, de bergers robustes et – par nécessité – de chasseurs d'orcs infatigables).

Le Délimbiyr suit presque le même cours qu'aujourd'hui, reliant ces lieux riches à l'intérieur des terres : le royaume elfique d'Arprofond et la possession humaine la plus prospère et la plus sophistiquée du Nord, Elembar, qui borde Arprofond à l'est, s'étendant vers le nord depuis le fleuve Étincelant presque jusqu'au site de l'actuel Gué-de-Fer.

Descendre le Délimbiyr est une manœuvre facile, mais remonter le courant constitue un long et pénible périple en barge à perche. L'embouchure du fleuve n'est pas alors un marécage comme aujourd'hui, mais un éparpillement d'îlots dénudés aujourd'hui disparus, dont le seul dont le nom a survécu est « La Danse de Mystra » (car il abritait ce que les gens croyaient être le tout premier autel de Mystra).

Avant même que les seigneurs-mages ne s'emparent du pouvoir à Athalantar, ils ont allumé « les Grands Feux » à l'ouest du Royaume du Cerf, pour « chasser les elfes de toutes ces terres et les donner aux hommes », mais les hommes s'entassent dans des cités et des bourgs de plus en plus surpeuplés le long du Délimbiyr, et été après été, la forêt regagne peu à peu les collines. Bientôt, les elfes – plus acharnés et plus rapides à l'arc qu'auparavant – reviendront. » La forêt qu'ils ont détruite était connue sous le nom de forêt de Halangorn, et elle séparait Elembar des Collines des Cornes (depuis toujours une terre de monstres, de hors-la-loi et de marginaux).

À l'extrémité orientale de la forêt de Halangorn, sur la rive nord du Délimbiyr, se dresse le Château Morlin, dont le seigneur humain portait les titres de baron des Chutes Escarpées et de seigneur protecteur des Collines de l'Épée – des territoires situés

sur la rive sud du fleuve. C'est en quelque sorte un carrefour pour les marchands qui naviguent sur le fleuve.

Au nord d'Elembar s'étend une bande de fermes clairsemées et de villages fortifiés qui sont souvent la proie de raids menés par des orcs, des gobelours, des hobgobelins et autres monstres du même genre. Cette bande s'étend de la périphérie occidentale de Silvanede au nord-ouest jusqu'à l'est de Yarlith. Connue sous le nom de terres Mlembryn, ce territoire ne compte qu'une seule bourgade d'une certaine importance – Baerlith, à son extrémité occidentale – et abrite de nombreux habitants tenaces et indépendants dont l'amour de la liberté les rend indésirables dans des royaumes plus ordonnés.

La limite sud-est des terres Mlembryn est marquée par les chutes de la Maison de la Dame, où se dressait un temple dédié à Mystra, et où un affluent aujourd'hui disparu du Dessarin se jette vers l'ouest pour rejoindre le long fleuve du nord.

Au sud et à l'ouest de là, la limite nord des collines des Cornes est marquée par une chaîne de collines connue sous le nom de Veilleuses du Nord. Juste au sud de celles-ci se trouve le Bois Ong – et à l'insu de la plupart des gens, une vallée isolée à l'extrémité ouest des Veilleuses abrite la légendaire Tour Flottante, demeure puis tombeau du puissant archimage Ondil aux Nombreux Sorts. Autrefois gardée par des griffons en livrée qui repoussaient les intrus, elle est découverte par la troupe d'aventuriers des Lames Brillantes (à l'époque où Elminster – sous le nom d'Elmara – est leur mage). Le nom de la tour vient du fait que de puissants sorts la maintiennent en suspension, flottant sans appui au-dessus du sol, après l'effondrement de ses étages inférieurs.

Selon la légende, Ondil s'est retiré dans cette tour protégée par des sorts avant même que Nethénil n'atteigne sa grandeur, afin d'élaborer de nombreux sorts nouveaux et puissants. On raconte qu'il est si puissant en magie qu'il est capable de dissimuler sa tour à tous les mages de Nethénil. Des légendes plus anciennes racontent qu'Ondil a été un sorcier de Thaeravel, la terre des mages d'où Nethénil est issue (que l'on croit – à l'époque comme aujourd'hui – située sous les sables de l'Anauroch).

Et comment les peuples de ces royaumes perçoivent-ils Athalantar ? La plupart la qualifient de contrée reculée où « les princes chasseurs de sangliers du Cerf » règnent en maîtres sur des paysans à l'esprit lent.

Selon les mots d'un Haut Seigneur elfe, Athalantar est une « terre de simples paysans et de guerriers chasseurs de sangliers, dont le jeune roi a eu la sagesse de rassembler quelques magiciens errants sans terre pour le conseiller. Ils n'ont ni les compétences magiques ni l'envie de s'atteler à détruire la magie. »

C'est sur ces terres méconnues qu'est né le plus grand magicien que les Royaumes aient jamais connu. Vos aventuriers peuvent se plonger dans cette même époque troublée qui a vu grandir Elminster, avec des magiciens hostiles tout autour, des monstres errant en nombre mortel à travers les terres, et les richesses légendaires des ruines de Nethénil qui les attendent en amont.

C'est une époque plus simple, où les frontières sont à repousser et les territoires inconnus à explorer. Une époque où les épées comptent plus que l'or, et les pièces de monnaie moins. Une époque pour les héros.

Pourquoi ne pas tenter une campagne athalantaine ?