

MINI DOSSIER SUR LE NORD

LES MARCHES D'ARGENT

par Steff

Vous trouverez dans ce dossier du matériel pour construire convenablement une campagne ayant pour cadre les régions du Nord de Faêrun, les Marches d'Argent.

Tout ce dont vous avez besoin se trouve dans les trois livres de base de Dungeons & Dragons et le livre d'univers des Royaumes Oubliés (cf. p 157 à 160). Bien sûr, si vous disposez du supplément de campagne «les Marches d'Argent», l'utilisation des informations de cet Internet plus ne pourra qu'enrichir vos campagnes dans cette région.

Ce dossier synthétise plusieurs éléments, c'est d'abord la traduction de «Web Enhancements» existants sur le site américain de Wizard auxquels ont été adjoint une réflexion sur les différentes possibilités de campagnes localisées dans cette région en utilisant pour cela plusieurs sources :

- Le futur supplément pour les Royaumes oubliés «les Marches d'Argent»
- Trois antiques suppléments TSR, «The savage frontier», le Volo Guide «To the North» et la boîte complément de campagne du même nom, lorsque «Les Marches d'argent» était par trop lacunaire sur certains points précis.
- Et quelques «previews» du futur suppléments «les races deFaêrun».

Tout ceci a été écrit en restant le plus fidèle aux sources, et les quelques extrapolations sont tout à fait cohérentes avec tout ce qui a été publié jusque là, par conséquent vous pouvez considérer les informations de ce dossier comme quasi-officielles.

Vous trouverez dans ce dossier :

- Une liste commentée exhaustive de toutes les villes et villages secondaires avec des idées pour développer l'historique de vos personnages et surtout la manière de faire de ces lieux le siège de votre campagne.
- Une description d'une des plus grandes menaces qui règne sur le Nord: «Les Ogres des flèches de glace».

Il est tout à fait possible de développer beaucoup plus certains aspects décrits dans ce dossier, par conséquent, faites-le-nous savoir si vous désirez tels ou tels renseignements sur une ville, un village, une forêt...

Donc n'hésitez pas à nous envoyer un mel pour nous dire (asmodee@asmodee.com) ce que vous pensez de ce genre de dossier.

Mini-dossier sur le Nord

Lieux d'origines des personnages et possibilités de campagnes dans les Marches d'argent

par Steff



Pour le MD voulant commencer une campagne dans les Marches d'Argent (le dernier supplément pour les Royaumes Oubliés – avril 2003), une option intéressante consiste à trouver avec les joueurs des origines à leurs personnages susceptibles de faciliter le travail du MD en les reliant intimement au contexte du Nord de Faerûn. Par-là même de permettre au MD de mieux intégrer ses scénarii au contexte géographique, politique et événementiel des Marches d'argent, et surtout d'offrir un grand dessein à ses joueurs au delà du simple pillage de donjon.

Un choix relativement simple consiste à donner comme lieu d'origine aux personnages de vos joueurs le même village. Il existe dans l'ouvrage Les Marches d'Argent de nombreuses petites bourgades décrites pouvant faire l'objet de «base d'opération» pour un départ de campagne.

Des avantages de conserver les joueurs dans un espace de campagne relativement restreint

Il est concevable de faire d'un de ces villages le lieu référence autour duquel s'articule toute votre campagne.

Tout d'abord, fournissez à vos joueur une carte régionale ne décrivant que la zone d'environ 60 km (environ 2 jours de marche en terrain dégagé) de diamètre centrée autour cette localité. Cette carte qui peut être relativement simple décrira la contrée, les lieux importants et les sites d'aventures potentiels (donjons, marais hantés, abbayes isolées..) qui s'y trouvent. En définissant clairement (entre autre à l'aide de cette carte) le contexte dans lequel évolueront les aventuriers, vous limitez peut-être leur univers de jeu mais vous leur donnez aussi une grande liberté. Car si les personnages sont restreints dans un premier temps à cette zone, ils seront libres de l'explorer à leur guise. Car justement la taille raisonnable de ce contexte vous à permis, en tant que MD, de maîtriser parfaitement tous les détails de ce milieu et de vous tenir prêt à toutes les improvisations. De plus, en limitant leur champ d'action, vous enracinez le vécu des personnages dans un espace, qui par sa précision, devient palpable et authentique.

Outre cet avantage primordial, un MD peut avoir des raisons plus pragmatiques de restreindre son espace de campagne. D'abord, votre connaissance de l'univers de campagne n'a pas besoin d'être exhaustive, puisqu'il vous suffit de bien connaître la commune et l'environnement sauvage immédiatement autour. L'utilisation de la carte en faisant figurer des sites mystérieux éveillera la curiosité de vos joueurs et suscitera naturellement de futures aventures.

Lorsque vous parvenez à limiter les lieux d'activités des personnages à leur village natal et à ses environs, chaque action des aventuriers pour protéger la communauté devient un acte les impliquant directement car ils protègent leurs congénères, leurs proches, et voient directement le résultat de leurs agissements. Par exemple, il ne s'agit plus d'aller massacrer un pauvre groupe de gobelins mais d'éviter l'empoisonnement d'une source (indispensable aux paysans du coin) par des gobelins vivants sur le site et polluant la rivière par leurs pratiques sacrificielles. Alors, libre aux joueurs d'uti-

liser toutes les tactiques possibles pour arrêter la pollution de la source, y compris par exemple une négociation pour faire en sorte que les gobelins changent de rituel, car la finalité n'est plus de tuer de l'humanoïdes mais d'aider les gens du village. Bien sûr il s'agira d'intégrer ceci dans votre système d'allocation de points d'expérience comme il est expliqué dans «objectifs de mission» p168 dans le Guide du Maître.

De plus, en réduisant l'étendue de votre zone de campagne, vous réduisez les incohérences et les problèmes logistiques liés aux longs voyages. En effet, il est toujours possible de dire à vos joueurs dont les personnages viennent de traverser 500 km de zones arides et dangereuses: «qu'ils viennent d'arriver après trois semaines de voyage» mais c'est enlever au voyage tout son aspect épique et picaresque. Quel intérêt y a-t-il à inventer des mondes remplis d'étendues inhospitalières et dangereuses si l'on peut les traverser en une phrase ? Pour finir, si tous les lieux de votre campagne ne sont pas éloignés par plus d'un jour de marche, vous n'aurez pas à vous soucier de détails logistiques comme le nombre de kilomètres parcouru par jour, la consommation journalière de nourriture, la météo, des rencontres aléatoires (ces deux derniers éléments pouvant être mortel dans la région des Marches pour des personnages de bas niveaux cf. chapitre 2), etc..

D'autre part, si vous gardez une certaine unité de lieu pour votre campagne ceci confèrera une grande importance aux connaissances accumulées par les joueurs sur leur cadre de vie et par conséquent renforcera l'immersion dans la réalité de votre univers. En effet, comme à chaque séance les joueurs sont quasi-obligés de consulter leurs notes ou de faire appel à leurs souvenirs des anciennes parties, ils vont s'approprier beaucoup plus facilement le monde. De plus certaines classes de prestige des Marches d'argent (chevalier errant de Lunargent, éclaireur sauvage, briseur de horde) et certaine des Maîtres de la nature (roi/reine de la nature) disposent de capacités liées à une zone géographique définie. Ces classes ne prennent donc toute leur ampleur que dans une campagne restreinte.

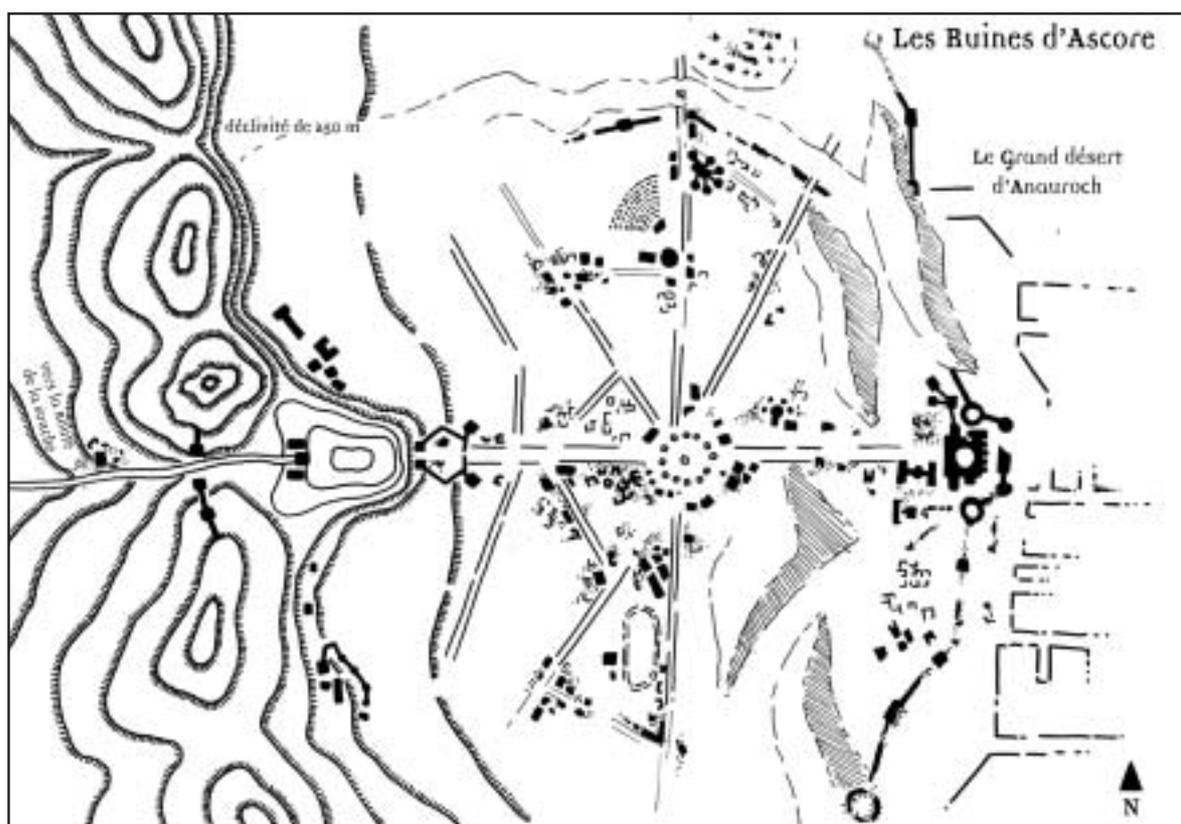
Finalement, les joueurs auront une impression d'achèvement beaucoup plus prononcée si toutes leurs activités d'aventuriers tournent autour (au propre comme au figuré) d'un même lieu, leurs missions ne cessant d'accroître leur rôle dans la communauté. Au fur et à mesure de la montée en puissance des personnages, vous pourrez élargir l'étendue de la zone sur laquelle veillent les pjs. Pour finalement inclure le gros donjon, la ruine mystérieuse, la forêt maudite... qui présentés sur la carte de la région (en l'occurrence la carte des Marches d'argent), ne cessent de narguer les joueurs. Ce lieu abandonné se révélera bien sûr être l'emplacement de toutes les conspirations menaçant le village, offrant comme conclusion à un chapitre décisif de votre campagne, un cadre d'aventure épique et dramatique à souhait.

Listes des localités secondaires des Marches d'Argent

De nombreux villages et hameaux sont décrits dans Les Marches d'argents, les descriptions vont de la simple référence sur une carte à la description complète avec plan à l'appui. Les 37 premières pages du livre décrivent par le menu la géographie du Nord. Nous nous sommes concentré sur les bourgades de moindres importances pour les raisons explicitées plus haut, de plus les villes sont déjà bien longuement décrites dans le chapitre 3. Dernier aspect important ces villages ne jouent qu'un rôle secondaire dans la grande trame géopolitique de la région, vous pourrez plus facilement y inclure vos propres créations, voir modifier à votre convenance certains éléments locaux.

Voilà les plus intéressantes localités de cette région (Remarque : toutes les indications de pages font référence à l'ouvrage Les Marches d'argents sinon l'ouvrage source est cité) :

- Boisgrévier (p7) : Ce terrier est un choix approprié pour qui veut maîtriser une campagne dont les personnages seront tous de race gnome. À bas niveau, la défense de la communauté contre les assauts des kobolds de la forêt d'Arn ou de quelques créatures échappées du désert d'Anauroch peut constituer un bon début. Des missions d'escortes de caravanes marchandes entre Boisgrévier et la Citadelle d'Adbar (fourrures et objets d'ébénisteries contre armes, armures et autres ustensiles de métal ; attention aux rencontres avec les Ogres des flèches de glace — cf. l'Internet plus du même nom). Plus tard, l'exploration des mystérieuses ruines de l'est de la forêt ou même d'Ascore (ensemble de ruines d'un ancien comptoir marchand de la défunte Netheril) seront des défis à la mesure d'aventuriers de hauts niveaux.



- Le Campement de Thradulf (p8) : Ce village barbare peut être le lieu d'origine de tout personnage amoureux de la nature sauvage. Mais les troubles politiques que connaît actuellement le campement peuvent être une source d'inspiration pour des scénarii originaux mêlant combats et intrigues. Par exemple en créant un groupe qui, dans le cadre de son appartenance à ce hameau, se retrouve impliqué dans la lutte contre l'usurpateur Thradulf. Dans un premier temps un personnage lié à la nature (rôdeur, druide) pourrait apprendre par l'entremise d'un compagnon animal (témoin lors de l'assassinat) l'implication de Thradulf dans la mort de l'héritier légitime de l'ex-chef de la tribu. Un autre aventurier du groupe (peut-être un roublard un peu remuant faisant de fréquentes incursions dans une ville voisine ou se livrant à des actes de brigandages envers les caravanes marchandes entre le Puits de Béorunna [p10], la Citadelle de Felbar et la Citadelle d'Adbar [p69]) pourrait se voir contacté par un membre des Ménestrels (cf. livre d'univers Les Royaumes oubliés p 278). Cet espion cherchant à infiltrer un informateur indigène au sein de la communauté barbare pourrait proposer à l'aventurier roublard d'espionner son village pour le compte de l'organisation (les Ménestrels cherchant à s'informer dans le but de pouvoir

pacifier les rapports de la tribu avec la civilisation). Le ménestrel pourra proposer diverses contre-parties en l'échange des services du roublard. De l'or ou la promesse d'oublier ses actes de rançonnement peuvent constituer des motivations solides, mais il est possible que le ménestrel essaye de convaincre le futur espion d'œuvrer dans l'optique désintéressée d'éviter à son village natal un conflit avec les compagnies marchandes, la Légion d'argent ou même les nains des Citadelles lassés de se faire piller leurs caravanes par les barbares. Ainsi, il pourrait y avoir une convergence d'objectifs entre des organisations extérieures au village voulant obtenir de la tribu la fin des raids et des natifs du hameau voulant la destitution du belliciste Thradulf en faveur d'un représentant de la pacifique famille, des Longcros. Un des personnages pourrait même être ce fils ou cette fille caché d'Adawulf Longcroc n'attendant que le bon moment pour renverser le despote.

- Eaugivre (p9) : Ce hameau isolé est unique car c'est la localité la plus septentrionale des Marches d'argent si l'on exclut Tholvarr (p33) qui n'est peuplé que de géants. Ce village n'étant habité exclusivement que de nains polaires (cf. encadré), c'est le seul lieu d'origine possible pour tout joueur voulant incarner cette race. Une campagne entière dont les personnages seraient tous des nains polaires pourrait être passionnante. Les thèmes principaux seraient la survie en milieu hostile, la défense de la communauté contre les géants de givres tout proche, les tribus d'Utgarde belliqueuses (p93), ou même les Ogres des flèches de glace (cf. l'Internet plus du même nom).

Une trame scénaristique originale pourrait se décliner en une série de missions ayant pour thème la prise de contact d'Eaugivre avec les Citadelles naines, voire les communautés humaines du Puits Béorunna et de Sundabar. Avec comme objectif, un rapprochement des communautés en vue d'une alliance potentielle. Il ne faut pas oublier que certaines factions des géants de givres (particulièrement celle de Gerti Oreldottr – cf. les Royaumes Oubliés p 153 et Campagne légendaire p 294) sont un danger (cf. p33) pas seulement pour ce village de nain mais aussi pour toute la communauté des Marches d'argent. Par conséquent, toute tentative de la part d'Eaugivre pour se désenclaver pourrait être bien reçue par les organisations ou les autorités des Marches désireuses d'avoir un «poste d'observation» privilégié de l'extrême nord de la région. À ce titre, ces organisations seraient prêtes à procéder à un échange d'observateurs ou d'ambassadeurs. Occasion rêvée pour introduire des personnages non-nains dans le village, ou au contraire jouer le choc culturel pour une délégation polaire dans des communautés humaines.

Nouvelle race : Nain polaire

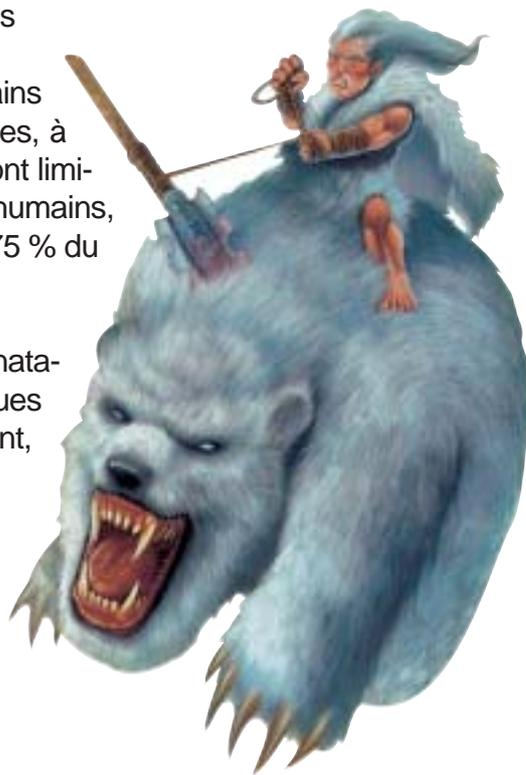
Les nains polaires qui se prénomment eux-mêmes les Inuugaalikurit sont les habitants isolés des endroits les plus septentrionaux de Faerûn. Natifs des montagnes au cœur du Grand glacier et des autres régions les plus nordiques (cf. Eaugivre dans les Marches d'argent), ceux-ci sont peu connus. Beaucoup de nains polaires sont des rôdeurs, des barbares ou des guerriers. En fait, ils n'ont que peu d'intérêt pour les arts magiques profanes ou divins.

Classe de prédilection : Rôdeur, leur dur environnement favorise ceux qui possèdent des dons pour la survie. De plus, les capacités de combats particulières du rôdeur contre la race des géants trouvent toutes leurs utilités dans la guerre ancestrale du peuple nain contre les géants du givre .

Les nains polaires disposent de toutes les caractéristiques raciales des nains figurant page 20 du Manuel des Joueurs, à l'exception de ce qui suit :

- + 4 en Force, – 2 en Dextérité, + 2 en Constitution, – 2 en Charisme.

- Les nains polaires sont incroyablement forts mais plus courts et trapus que les autres nains.
- Petite taille. En tant que créature de taille P, les nains polaires ont un bonus de taille de + 1 aux jets d'attaques, à la CA et de + 4 aux jets de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M)
- Immunisé au froid.
- Langues connues d'offices. Commun, nain et région natale (dans les Marches : Chondathan, Illuskan). Langues supplémentaires : selon région (dans les Marches : géant, goblin, orque).
- Classe de prédilection : rôdeur.
- - Ajustement de niveau + 2 : les nains polaires sont plus puissants que les autres races de Faérûn et gagnent donc des niveaux plus lentement. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré Races puissantes p 21 de l'ouvrage Les Royaumes oubliés.

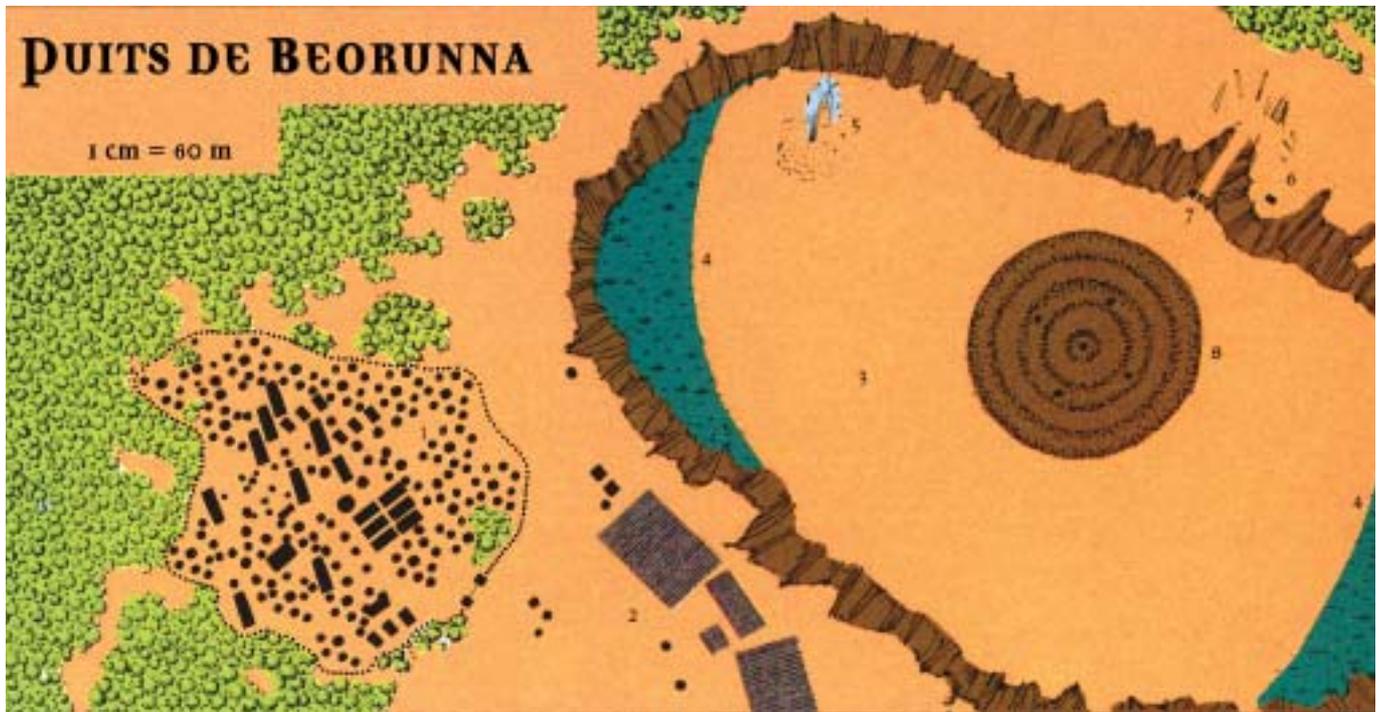


• Puits de Béorunna : Cette ville de barbares sédentarisés est une bonne base d'opération pour qui veut orienter sa campagne sur le milieu naturel, tout en gardant un aspect urbain. C'est aussi une ville parfaite pour qui veut restituer cette antique ambiance des premiers scénarii de D&D (B2, « Keep on the Borderland »), celle du poste frontière enclavé et isolé. Malgré la prééminence des Utgards, la variété de la population locale (demi-elfes, nains d'écu, halfelins ou autres) couplée avec le relatif isolement de la ville permet d'imaginer toutes les sortes de personnages. Ainsi la présence de certains pjs de races humanoïdes (hobgobelins, Gobelours, orques, ogres...) est concevable. Un pj de race humanoïde, robuste guerrier de préférence, se mettant au service de la communauté, sera facilement accepté par cette bourgade. En effet, les races humanoïdes les plus puissantes disposent de bonus qui les rendent très doués dans l'art du combat, et un village isolé ne peut se permettre de ne pas utiliser un atout aussi efficace.



Un thème de campagne intéressant est l'escalade du conflit entre le village et la tribu du Lion noir qui pourrait évoluer en véritable guerre. Pourtant ces tribus auraient intérêt à s'allier contre la proche menace du Donjon de la flèche sombre et de ses troupes orques fourbissant leurs armes. La situation centrale de cette ville par rapport aux trois dangereuses forêts que sont les Arbres de Nuit (p15), Bois froid (p8) et Boisdruar (p9) laisse entrevoir de grandes possibilités d'aventures de niveaux bas ou moyens. Plus tard, la Tour isolée (p10) peut constituer un objectif envisageable pour des personnages de hauts niveaux.

Voici un plan du Puits de Béorunna issu de la première extension sur le Nord de TSR « The Savage Frontier » de 1988, réactualisé compte tenu des évolutions démographiques. Vous trouverez aussi la description d'un Tumulus ancestral type (pouvant être utilisé pour tous les Tumulus Utgard)



Légendes du plan 1 :

1- Le village et son enceinte de bois.

2- Espaces cultivés (surtout des tubercules à cause du climat). Assez restreint car la population se nourrit surtout grâce à la cueillette, la chasse et l'élevage.

3- Dépression géologique (profonde de 30 m) donnant son nom au lieu. Issue de l'ancien effondrement d'une caverne. La légende raconte que cet éboulement serait le résultat du dernier combat de Béorunna (ancêtre fondateur de la tribu du Lion Noir) avec un puissant Balor. La légende ne dit pas ce qu'est devenu le trésor du chef de guerre.

4- Zones marécageuses. Résultant des infiltrations d'une proche rivière souterraine assez peu profonde.

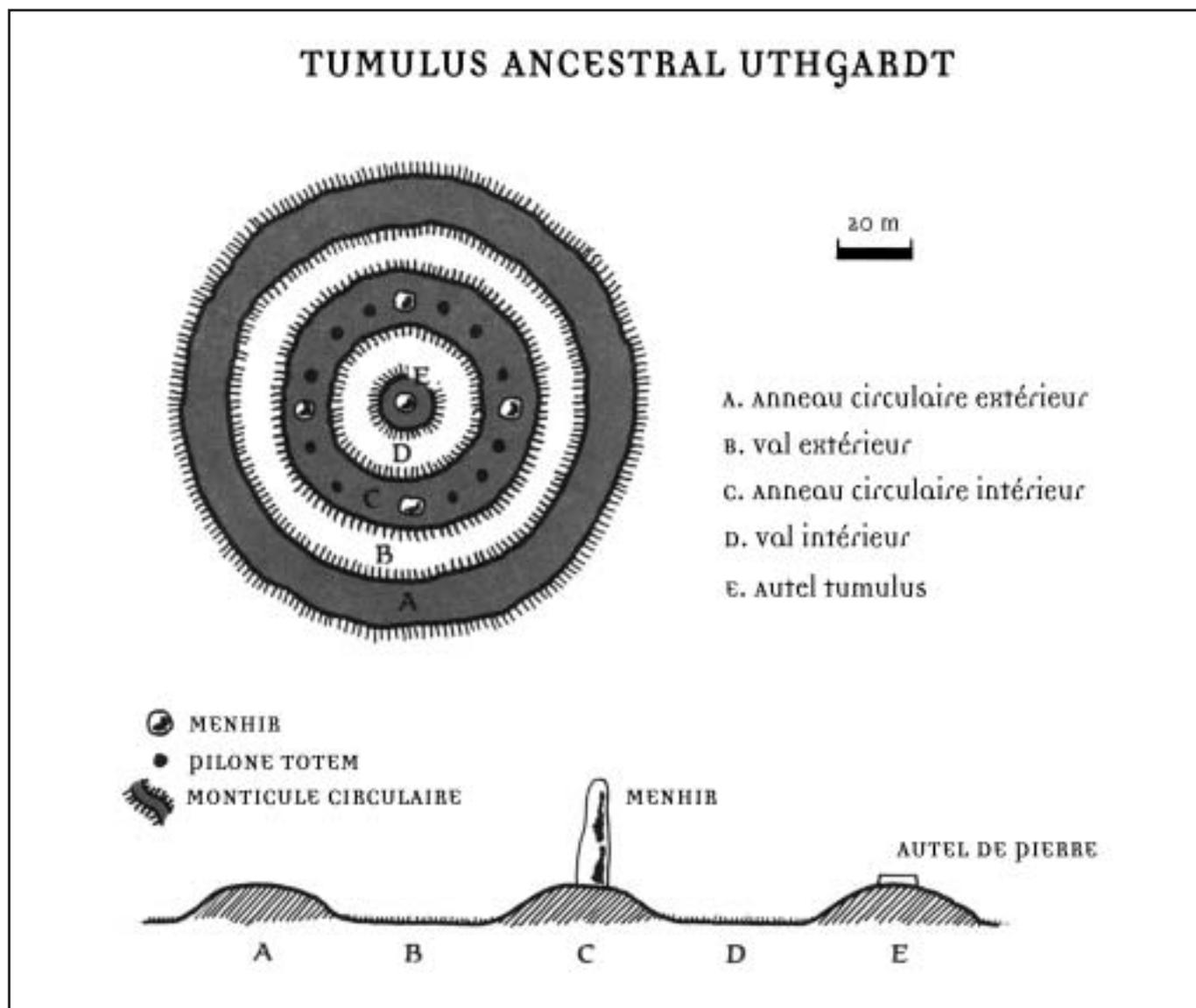
5- Geyser d'eau chaude lié à la géothermie très active du lieu.

6- Ancien bastion en bois. Il fut détruit à la suite d'une incursion des Ogres des flèches de glace (cf. [Internet plus](#) «Les ogres des flèches des glaces»).

7- Portail de bois en ruine.

8- Tumulus ancestral (voir [plan 2](#)).

Plan 2 :



• Auvancombe (p15) : Ce village se trouve entre Sundabar et Lunargent, deux cités fondamentales des Marches. De plus, sa position sur la principale piste est-ouest de la région en tant que dernière bourgade avant la Passe de Lunargent, oriente naturellement Auvancombe vers le négoce et les métiers de la haute-montagne. Cette caractéristique marchande rend la population très cosmopolite. Toutes les races sont donc acceptables pour un pj, de fait la référence «autre 1%» dans la description de la population de Auvancombe le confirme. Mais ces aventuriers de races exotiques peuvent aussi venir de villes toutes proches, par exemple les planaires liés à la terre sont particulièrement nombreux dans les cités naines à proximité (Adbar, 1% de Génasi de la terre – cf. p 71). La réalité composite du village, entre urbain et rural laisse toute latitude quant aux classes possibles. Bien des éléments rendent ce village passionnant comme cadre de campagne. À bas niveaux, l'introduction de scénarii autour du commerce sera facile. Les aventuriers pourront tour à tour être escorteurs de caravanes, protecteurs ou sauveteurs de voyageurs perdus ou guides lors des hivers rigoureux pour traverser la Passe de Lunargent. Des personnages plus roublards ou sociables peuvent même entreprendre une carrière d'enquêteur ou de «recouvreur» de créances (cf. classe de prestige Investigateur p 57 ou Limier p 59 de l'ouvrage Les maîtres de la nature). En effet, la ville regorgeant de marchands, tout ce petit monde s'adonne plus ou moins à la contrebande, le trafic, le détournement de fond etc.

Par conséquent, un groupe de détectives discrets trouvera naturellement à s'employer. À plus hauts niveaux, la protection de la communauté contre une horde de bandits ayant leur repère dans les Tombeaux de Deckon Thar (p15) peut être l'occasion d'embrayer sur un scénario plus macabre autour de l'exploration de ces fameuses tombes pour débusquer ces gredins dans leur antre. Deckon Thar lui-même revenu d'entre les morts ferait un parfait Grand méchant. Il pourrait diriger secrètement cette racaille pour perpétuer au delà de la tombe sa sombre tradition de brigandage.

Plus tard dans leur carrière d'aventurier, la position centrale de Auvancombe laissera aux personnages toute liberté quant aux lieux à explorer dans les Marches d'Argent.

- Le Campement de Wolfmad (p16) : Pour ce hameau barbare, référez-vous aux informations relatives au Campement de Thradulf (voir plus haut). Ce village entretient aussi des relations tendues avec les communautés de nains de la région.

- Jаланthar (p19) : Cette bourgade est appropriée pour développer une campagne où les combats occuperont une place essentielle. Le village est presque continuellement harcelé par les tribus d'orques des montagnes Nethers. Jаланthar entretient une tradition de vendetta et de solidarité qui implique que chaque agression envers un jаланthien entraîne une réplique de l'ensemble de la communauté. Cette situation de siège quasi-permanent associée au système de représailles propre au village, amènera les aventuriers à fréquemment se battre. Que se soit lors d'une opération planifiée, par vengeance, ou simplement pour se défendre. En outre, la présence d'un détachement de la légion d'Argent peut même pousser certains joueurs à vouloir s'enrôler pour accéder à des classes de prestige militaires comme chevalier errant de Lunargent (p112) ou maître de guerre (cf. de Chair et d'Acier p 21). Un des personnages joueurs pourrait sûrement devenir un héros local en adoptant la classe de prestige briseur de horde (cf. chapitre 6).

En dernier lieu, le caractère enclavé du village et l'importance de ses guides dans la vie économique rend les classes tournées vers le milieu naturel (barbare, rôdeur, druide) passionnantes à incarner. Remarquez le nombre de pnjs de hauts niveaux existant dans ce village qui peuvent constituer des mentors, des employeurs ou des accroches de scénarii très pratiques.

- Nesmé (p23) : Si Jаланthar est engagée dans une guérilla contre les orques, la situation dans laquelle se trouve Nesmé est celle d'une véritable guerre. En effet, la ville est à moitié démolie, et ses ressources agricoles et économiques presque totalement détruites par les déprédations des géants des Landes éternelles. La vocation première de Nesmé pour le commerce fluvial et l'élevage a pratiquement disparu au profit d'une véritable économie de guerre.

Nesmé peut être passionnante pour qui veut développer une campagne autour de la lutte pour la survie de la ville. Une ambiance de «Beyrouth médiéval» règne sur la cité, prompte à donner aux actions des aventuriers un aspect héroïque et épique caractéristique d'un contexte de conflit. La ville étant «intégrée», toutes les races traditionnelles sont disponibles (les nains trouveront particulièrement à s'employer du fait de leurs capacités de combats accrues contre les géants). En outre, compte tenu de l'état de guerre, des mercenaires exotiques ont pu vouloir rejoindre la ville. En conséquence, des personnages aux races humanoïdes ont pu se faire accepter plus facilement qu'ailleurs, la fin justifiant les moyens (il est toujours appréciable de disposer de ce type de brute dans un conflit). Les guerriers trouveront aisément à s'employer, les rôdeurs pourront mettre à profit leur capacité «ennemi juré» contre les géants et être des guides précieux dans les missions de contre-attaque dans les Landes éternelles (pour en savoir plus sur les agissements des géants dans les Landes éternelles voir p106). Si la classe personnage barbare ne dispose



pas de la capacité «ennemi juré», le barbare n'en reste pas moins un combattant émérite en milieu sauvage. Les roublards pourront faire des éclaireurs de choix et fonctionneront merveilleusement avec les rôdeurs. Si les personnages roublards veulent revenir à des activités plus traditionnelles, entendez le pillage et le vol d'objets de valeurs dans des ruines ou autres donjons, ils trouveront leur bonheur dans les Landes et ils pourront toujours revendre facilement ces «objets d'art retrouvés» grâce à un receleur implanté en ville (Tantor – cf. p24). Les prêtres originaires de la ville seront sûrement issus du prépondérant culte local de Waukeen. Néanmoins, des moines, des prêtres et des paladins de Heaum seront parfaitement dans la doctrine de leur dogme (protection, organisation, éternelle vigilance, anticipation des attaques) s'ils défendent Nesmé. Il est même possible que le clergé de ce dieu consacre des ressources raisonnablement importantes (vraisemblablement un détachement d'ecclésiastiques venant de Fort Heaum –monastère de Heaum– près de Padhiver) dans le but d'établir par cette croisade (cf. Dogmes et Panthéons p 29, ordre de croisé de Heaum «De la seul vrai vision») une forte présence dans cette ville. Par là même, ils peuvent aussi avoir la volonté de redorer leur blason quelque peu terni par les récents événements lors de la colonisation de la lointaine Maztica (cf. Dogmes et Panthéons p 28), voire d'améliorer leur faible représentation dans le Nord. La communauté druidique n'est pas très bien implantée dans la Lande proche (ils sont peu nombreux et le meilleur druide local est de niveau 5), ni même en ville, mais nul doute que la forte présence des géants dans la Lande doit rompre l'équilibre naturel du milieu et en conséquence amènera tout pjs druides à vouloir agir. Pour finir, les ensorceleurs et les magiciens pourraient vouloir protéger la ville pour s'attirer les bonnes grâces d'un des pnjs mages de la ville, de façon à trouver un mentor ou un allié mage puissant car la communauté magique de Nesmé est très importante (le meilleur ensorceleur est de niveau 10, sans parler du plus puissant magicien de la ville qui est niveau 13 et accessoirement le chef permanent de la ville, Téssarine Alaurun).

Le potentiel des Landes éternelles est tel que cette région peut occuper les personnages jusqu'au niveau 20, voir plus. Les classes de prestiges comme tueur de géants (p117), tueurs d'ennemis (cf. les Maîtres de la nature p50) peuvent être terriblement utiles à plus hauts niveaux. Outre la guerre contre les géants, les tumulus, les veilles mines et les dangers de la Lande elle-même (cf. p22) ; il existe sous celle-ci un immense réseau de cavernes et lacs souterrains (cf. 35) ainsi qu'une ville duergars du nom de Gracklstugh (cf. 36) qui permet d'imaginer des aventures nombreuses et variées de hauts niveaux en Outreterre.

- Le Campement de Garadoc (p26) : Pour ce lieu-dit barbare, référez-vous aux infos relatives au Campement de Thradulf (voir plus haut).

- Fort Olostin (p29) : Petite bourgade de l'orée nord-ouest de la Haute forêt, ce village sera parfait pour commencer une campagne dans la simplicité. Malgré sa proximité avec Everlund (2 jours de marches), Olostin est relativement isolé. Ceci permet des débuts de campagnes faciles à mettre en place grâce à des aventures à petites échelles.

L'opposition entre la druidesse de la région et le noble au pouvoir peut être une source d'inspiration pour des scénarii autour de problèmes de politique locale, surtout que cette rivalité peut être secrètement attisée par un espion du cru (Uhrievéd, tavernier et accessoirement roublard à la solde des Zhents). À plus haut niveau, la proximité avec la Forêt de Turlang (p30) permet toutes les évolutions scénaristiques (pour plus d'idées sur la Haute forêt voir ci-dessous le Campement de l'Arbre fantôme)

- Le Campement de l'Arbre fantôme (p27) : Ce hameau n'est pas vraiment un village mais plutôt un campement semi-permanent. Cette localité est appropriée pour qui veut développer une campagne ayant comme contexte la Haute-forêt et ses très nombreux sites d'aventures. Il peut être intéressant de concevoir un groupe de personnages constitué uniquement de rôdeurs, de barbares, de druides, de prêtres de Sylvanus, Mailiki, Lurue,

Chauntéa (pour plus de renseignements sur ces différents dieux de la nature voir Dogmes et Panthéons). La Haute-forêt est suffisamment vaste et offre assez de lieux d'explorations pour occuper des aventuriers pendant toute une vie.

Évidemment, la thématique principale de la campagne peut tourner autour de la protection de la forêt contre les différentes formes d'agressions qu'elle peut subir. Ce peut être les exactions perpétrées par les humanoïdes du Manoir des quatre fantômes (cf. p 28), mais les chasses malsaines des nobles et riches marchands de Fort Noanar (p29) sont aussi un danger pour la forêt.

D'ailleurs ceci ne manquera pas de poser problème aux joueurs, plus habitués à débiter du monstre en rondelles et à évoluer en pleine nature qu'à dénoncer les agissements répréhensibles de hauts personnages socialement et politiquement protégés.

La mise en place d'un système de défense de la forêt qui ferait intervenir ses différentes communautés peut aussi être un des objectifs de la campagne. Les missions d'ambassades auprès des différentes factions d'alignement bon ou neutre est une première étape. Les elfes des bois de Raythayllarthor sont assez isolationnistes et comme ils veillent déjà sur les Bois sanguinaires (partie sud de la Haute forêt cf. p 155), les joueurs devront faire preuve de diplomatie pour les amener à s'occuper de problèmes plus au nord de la forêt. De même, il existe de nombreuses congrégations de druides non-interventionnistes dans la forêt qui souhaitent conserver leur neutralité. Pour s'en faire des alliés, les joueurs devront trouver les bons arguments ou leur rendre les bons services. Par contre, il existe un bosquet sacré druidique du nom de «Grands Arbres» à la limite est de la Haute forêt qui est prêt à s'investir dans une défense concertée de la forêt.

Toutefois, une sombre époque se prépare pour cette forêt. Trois forces maléfiques et aguerries ourdissent leur plans de conquêtes, les tanarukks du Donjon sans nom (p28), les fey'ris de Port elfique (p27) et les forces prééminentes de Tanar'ri du Fort des Portes de l'Enfer. Les risques que font peser sur la région la possible coalition de ces forces démoniaques peuvent suffire à rassembler toutes les communautés pacifiques de la forêt.

- Fort Noanar (p29) : Pour plus d'informations sur ce hameau à la population au comportement ambiguë, voir ci-dessus dans le paragraphe Campement de l'Arbre fantôme.



Avec tout ça, vous pouvez commencer sérieusement une campagne dans les Marches d'argent. Nous nous sommes consacré aux localités secondaires car elles nous semblent plus faciles à mettre en oeuvre dans le cadre d'un début de campagne pour les raisons explicitées plus haut. De surcroît, les autres villes et villages de l'ouvrage sont déjà longuement présentées, il existe même pour Morteneige une mini-campagne complète.

Néanmoins, si vous êtes demandeur de plus d'informations sur ces villes ou de tous autres détails, faites le nous savoir sur le site d'Asmodée et il sera toujours envisageable de retrouver des vieux suppléments Royaumes Oubliés abordant plus précisément un point précis pour dénicher des renseignements complémentaires.

Dans les Royaumes Les Ogres des Montagnes des Flèches de glace

Un Internet plus par James Wyatt traduit par Steff
pour Les Monstres de Faerûn

Les Ghours peuvent se trouver parmi divers groupes de géants, d'ogres maléfiques et parfois de minotaures. Ces créatures voient sous de très bons auspices le fait d'accueillir un de ces démons dans leurs rangs car ils l'interprètent comme une faveur de l'Archidémon Baphomet.

Un groupe d'ogres des Montagnes des Flèches de glace (massif au nord de la citadelle d'Adbard et à l'ouest d'Anauroch cf. Livre d'Univers *Les royaumes oubliés* p 157 et *les Marches d'Argent* p 71) révère avec ferveur Baphomet comme dieu tutélaire, d'ailleurs est-ce un hasard si ces ogres sont plus forts et massifs que leurs congénères. En outre, ils se montrent plus audacieux que jamais dans leurs attaques et leurs pillages depuis quelques années. Les rôdeurs et les érudits pensent que ce regain d'activité a pour cause la présence d'un Ghour en leur sein...

— provenant de la référence Ghour dans l'ouvrage *Les Monstres de Faerûn*

Baphomet est un seigneur abyssal, un démon à la puissance quasi-divine, adoré de créatures telles que les minotaures, les ogres et les géants renégats. Les agissements de cette vile déité en Faerûn sont très peu connus mais l'agitation croissante parmi ses disciples a mené certains serviteurs du bien à la découverte du Ghour, une créature démoniaque récemment apparue dans ce plan d'existence. Acora, un prêtre de Tyr spécialiste de l'activité démoniaque en Faerûn, suppute une tentative de Baphomet pour devenir une puissance divine majeure par la constitution d'un noyau de ce qui pourrait devenir les fondations d'une Église lui étant dédiée, et ceci grâce à l'activité expansionniste de ses fidèles dans les Montagnes des Flèches de glace et du pays de Thar.

Les tendances chaotiques de Baphomet ne l'inclinent pas à la création de grands Empires. Ainsi, il s'agit plus d'un ensemble de bandes hétéroclites d'une demi-douzaine d'individus (géants, ogres ou minotaures) disséminés dans la montagne que de véritables armées organisées. Ces croyants les plus fidèles sont plus prompts à descendre des pics enneigés pour rançonner, piller ou détruire qu'à tenir le terrain de façon à se tailler un royaume. Il arrive qu'un Ghour dirige ce type d'expédition, utilisant sa capacité à se téléporter sans erreurs pour frapper en plusieurs points simultanément, faisant office de chef lorsqu'il est nécessaire et à d'autres moments de force d'assaut pouvant frapper aux endroits névralgiques.

Khurgoth n'est pas un Ghour exceptionnel, ni même l'un des serviteurs favoris de Baphomet. Pourtant, il est efficace et a inspiré les plus sanglants de carnages perpétrés par les groupes d'ogres des Flèches de glace. Ces ogres prient Baphomet sans vraiment comprendre que celui-ci n'est pas encore vraiment un dieu. Malgré cela les shamans (de classe Adepté cf. *Guide du maître*) disposent normalement des sorts divins de l'adepte. Est-ce par leur seule foi personnelle, est-ce par le truchement de divinités de la nature (l'aspect maléfique de Sylvanus, Malar ou de Grumbar – cf. *Dogme et Panthéons*), comme c'est le cas pour certains



adeptes, ou un autre dieu accordant ces sorts en sous main pour une raison inconnue, nul ne le sait. Toujours est-il que leur dévotion combinée avec l'exemple galvanisant de Khurgroth, provoque chez les ogres un état de rage extatique appelée la «Danse sanglante». Ces ogres ne sont rien de plus que des barbares de niveau 1 possédant la caractéristique de classe habituelle Rage de berserker mais ils perçoivent celle-ci comme une transe d'inspiration divine, une sorte de bénédiction conférée par Baphomet pour leur apporter la victoire sur leurs ennemis.

Trames scénaristiques possibles

Ces bandes d'ogres barbares et leur chef démoniaque posent de sérieux problèmes au peuple des Marches d'argent, particulièrement dans ces extrémités septentrionales autour de la Citadelle d'Adbar. Une mini-campagne entière pourrait être structurée autour de personnages essayant de protéger des caravanes ou d'autres voyageurs cherchant à atteindre les citadelles des méfaits de ces ogres sanguinaires. Peu à peu les personnages découvriront l'implication des Ghours dans les déprédations des ogres. Ce type de trame pourrait s'articuler ainsi :

- Au début (personnages de niveau 3 à 5) introduisez graduellement ces ogres avec parcimonie, au niveau 3, un seul ogre, au niveau 5, un couple d'ogres. Ceci devrait apparaître comme une rencontre aléatoire normale en milieu sauvage. Surtout, ne faites pas intervenir l'ogre shaman à ce niveau, garder-le pour plus tard.
- La trame scénaristique débutera aux alentours du niveau 7. Alors que les personnages sont en mission ou en voyage vers la Citadelle d'Adbar, ceux-ci se font attaquer par un contingent de nombreux ogres des flèches de glace (utilisez assez d'ogres normaux, ogres expérimentés et de shaman pour un ND de rencontre au moins supérieur de 2 par rapport au niveau moyen des PJ). Ces ogres ne sont pas de simples bandits mais une véritable escouade en maraude destinée à faire une démonstration de force. Si le groupe inclut un shaman, ce sera la première fois que les PJ rencontreront le symbole de Baphomet.
- Une fois arrivée à destination (la Citadelle d'Adbar), ils pourront entendre de la bouche des guerriers nains, certaines histoires racontant des assauts menés par d'importantes forces ogres combattant avec une férocité incroyable. Un des nains (Kurel, une prêtresse de Moradin) pourra demander aux personnages s'ils ont reconnu le symbole de Baphomet porté par l'un des ogres. Aucun des nains de la citadelle n'a vu de symboles religieux mais Kurel se doute de quelque chose, et elle serait redevable aux PJ si ceux-ci acceptaient de bien vouloir lui relater leur périple. S'ils décrivent le fameux symbole, la prêtresse l'identifiera immédiatement comme celui d'un seigneur des Abysses et exprimera son inquiétude quant à la relation possible entre la progression de la violence, de la fréquence des raids ogres et le développement du culte de Baphomet. Elle offrira une récompense substantielle (un objet magique de valeur) pour toutes informations concernant l'organisation des ogres. Si le groupe inclut un nain loyal-bon, elle donnera à ce personnage une arme enchantée (de préférence une hache d'arme sainte, mais celle-ci pourra varier en fonction du niveau du personnage) pour l'aider dans sa croisade contre les ogres.
- Quand les personnages partiront à la recherche des ogres, rendez leur la tâche longue et ardue. Les montagnes du Nord (cf. p 152 de l'ouvrage *les Royaumes oubliés*) sont un endroit dangereux et le groupe peut rencontrer bien des obstacles sur sa route sans relation directe avec les pilliers ogres (les ouvrages *le Bestiaire monstrueux de Faerûn* et *les Marches d'argent* peuvent être d'une aide précieuse). Ainsi les personnages pourront croiser un groupe de pérytons, de géants du brouillard ou même un groupe de drakonien qui seront appropriés comme «rencontre aléatoire». Puis finalement, ils intercepteront une patrouille ogre. Ces adversaires devraient être un groupe de taille restreinte environ d'un ND égal au niveau moyen du groupe. Cette bande d'ogre en maraude ne combattra que trois ou quatre rounds car suite aux nombreuses rencontres des aventuriers avec les ogres, les PJ ont acquis une réputation de massacreur de géants. Par conséquent, les ogres n'écoutant que leur courage prendront la fuite pour aller chercher des renforts (dans l'idéal, cette phase de la trame scénaristique devrait amener les personnages aux environs du niveau 8 ou 9).

- Plus tard dans la campagne, les personnages seront confrontés à une escalade dans la violence des attaques et à une progression de la tactique opératoire des ogres. N'ayant plus d'autres solutions que de s'attaquer aux racines du mal, les PJ devront pister les ogres jusque dans les Flèches de glace, une région montagneuse infestée de géants de toutes sortes. Si les personnages restent concentrés sur leur mission et ne massacrent pas tout ce qui bouge, ils pourraient même gagner à négocier avec des géants des collines pour obtenir des informations sur les ogres, particulièrement la localisation de leurs repères. Ainsi, ils apprendront que l'agressivité de ceux-ci n'est pas orientée seulement contre les peuples des Marches d'argent puisque les géants ont fait les frais de leurs déprédations. Une fois le problème des géants résolu, les aventuriers rencontreront enfin les «Ogres des flèches de glace». Ceux-ci se terrent dans des cavernes à flanc de montagne, en bande de six à douze. Les murs de ces cavernes sont recouverts d'un art rupestre explicite relatant les agissements abjects de Baphomet associé à un ogre cornu (Khurgoth). Dans certaines peintures l'ogre cornu se tient devant une profonde faille présidant aux sacrifices dédiés à Baphomet apparaissant en arrière plan tel une figure paternaliste qui apparaît et observe avec une distante vigilance l'activité de ses ouailles. La scène se déroulant au milieu des fumées nauséuses et verdâtres s'échappant de la crevasse.

- Le dénouement de cette trame scénaristique trouvera son aboutissement lorsque les personnages voyageront jusqu'à la «Fissure suintante» (ainsi nommée par les ogres) pour l'ultime confrontation avec Khurgoth et ses suppôts sur leur propre territoire. Le démon et les ogres ayant la connaissance du terrain ceci constituera un défi final de taille pour les personnages.

Directives pour les rencontres

Les Ogres des flèches de glace lorsqu'ils sont en petit nombre font des adversaires convenables pour des aventuriers de bas niveau. Vous consulterez la liste suivante pour déterminer la rencontre en fonction du niveau moyen du groupe de personnages. Vous trouverez ci-après les caractéristiques d'un ogre typique des flèches de glace (niveau 1 de barbare), d'un ogre expérimenté typique des flèches de glaces (niveau 5) et d'un ogre Shaman typique (niveau 4 d'adepte).

ND 3 : un ogre des flèches de glace

ND 5 : deux ogres des flèches de glace, ou un shaman

ND 7 : quatre ogres des flèches de glace, ou un ogre expérimenté des flèches de glace, ou deux ogres des flèches de glace plus un shaman

ND 8 : quatre ogres des flèches de glace plus un shaman, ou un ogre expérimenté des flèches de glace plus un shaman

ND 9 : deux ogres expérimentés des flèches de glace, ou quatre ogres des flèches de glace plus un ogre expérimenté des flèches de glace, ou deux ogres des flèches de glace plus un ogre expérimenté des flèches de glace plus un shaman

ND 10 : six ogres des flèches de glace plus un ogre expérimenté des flèches de glace plus un shaman

ND 13 : Khurgoth plus six ogres des flèches de glace plus un ogre expérimenté des flèches de glace plus un shaman.

Khurgoth, Ghour : pv 120, *Bestiaire monstrueux: Monstres de Faerûn* p 43.

Ogre typique des flèches de glaces, barbare niveau 1 : FP 3 ; géant de grande taille ; DV 4d8+12 (ogre) plus 1d12+3 (barbare) ; pv 40 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 18 (contact

11, pris au dépourvu 17) [-1 taille, +1 Dex, + 5 armure naturelle, + 3 armure de peau] ; Att +11 corps à corps (2d6+10, très grand gourdin) ou +4 à distance (2d6+7, très grande pique) ; Allonge 3 m (4,5 - 6 m avec très grande pique) ; AS danse sanglante (rage du berserker) 1/jour ; AL CM ; JS Réf +2, Vig +9, Vol +2 ; Fo 25, Dex 12, Con 17, Int 8, Sag 12, Cha 4.

Compétences et Dons : Escalade +8, Détection +3, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (très grand gourdin).

La danse sanglante (rage du berserker) (Ext) : lorsqu'ils sont dans cet état de conscience, les ogres des flèches de glaces gagnent +10 pv ; une CA 16 ; JS Vig +11, Vol +4 ; Att corps à corps +13 (2d6+13, très grand gourdin), Fo 29, Con 21.

Ogre expérimenté typique des flèches de glace, barbare niveau 5 : FP 7 ; géant de grande taille ; DV 4d8+20 (ogre) plus 5d12+3 (barbare) ; pv 87 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 20 (contact 20, pris au dépourvu 10) [-1 taille, +1 Dex, + 5 armure naturelle, + 5 cuirasse] ; Att +16/+11 corps à corps (2d6+11, *très grand gourdin* +1) ou +8 à distance (2d6+7, très grande pique) ; Allonge 3 m (4,5 - 6 m avec très grande pique) ; AS danse sanglante (rage du berserker) 2/jour ; Part esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille, bonus de Dex à la CA) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +12, Vol +3 ; Fo 25, Dex 12, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 4.

Compétences et Dons : Escalade +14, Détection +7, Perception auditive +9 ; Arme de prédilection (très grand gourdin), Attaque en puissance, Vigilance.

La danse sanglante (rage du berserker) (Ext) : lorsque qu'ils sont dans cet état de conscience, les ogres des flèches de glace gagnent +18 pv ; une CA 18 ; JS Vig +14, Vol +5 ; Att corps à corps +18 (2d6+14, très grand gourdin +1), Fo 29, Con 22.

Possessions : cuirasse de très grande taille, *très grand gourdin* +1, très grande pique, peau d'ours cape de résistance +1, potion de *force de taureau*, 290 po.

Ogre shaman typique des flèches de glace, adepte niveau 4 : FP 5 ; géant de grande taille ; DV 4d8+8 (ogre) plus 4d6+8 (adepte) ; pv 48 ; Init -1 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 8, pris au dépourvu 16) [-1 taille, -1 Dex, + 5 armure naturelle, + 3 armure de peau] ; Att +8 corps à corps (2d6+4, très grand gourdin) ou +3 à distance (2d6+3, très grande pique) ; Allonge 3 m (4,5 - 6 m avec très grande pique) ; AL CM ; JS Réf +1, Vig +7, Vol +7 ; Fo 17, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 7.

Compétences et Dons : Concentration + 10, Escalade +2, Détection +5, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (très grand gourdin), Magie de guerre.

Possessions : très grand gourdin, très grande pique, armure de peau de très grande taille, parchemin de *peau de pierre* (l'adepte doit réaliser un jet de niveau de lanceur de sort DD 8 pour réussir à utiliser le parchemin), symbole religieux en cèdre de Baphomet (un labyrinthe avec en surimpression une tête de taureau aux yeux rougeoyants).

Sorts préparés (3/3/1 ; base DD = 12 + niveau du sort) : 0 – *détection de la magie, sons imaginaires, assistance divine* ; 1 – *frayeur, brume de dissimulation, sommeil* ; 2 – *détection de l'invisibilité*.