



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5/4



# DE NOUVEAUX ROYAUMES

DE NOUVEAUX ROYAUMES



Images © Wizards of the Coast

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5/4  
DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS**

**CONÇUE PAR JARED RASHER (KNIGHTERRANTJR)  
TRADUITE ET COMPILÉE PAR DALVYN**

pour le Scriptorium, <http://www.le-scriptorium.com/>

# INTRODUCTION

« Les sages dans les siècles à venir utilisent la destruction de la Toile dans l'Année du Feu Bleu comme limite correspondant à la fin de l'ancien monde, et au commencement terrible du nouveau. »

- « A Great History of the Realms »

C'est sur la dernière page du magnifique « A Great History of the Realms » que les concepteurs de la nouvelle édition de Dungeons & Dragons ont présenté pour la première fois des bribes d'informations au sujet des grands changements qui introduisent les Royaumes Oubliés officiels de la 4ème édition de Dungeons & Dragons. Cette première annonce a suscité de nombreuses réactions allant de la stupéfaction la plus profonde à la réjouissance en passant par la tristesse, la déception, la curiosité, la dégoût ou même la haine.

De nombreux fans fidèles des Royaumes Oubliés ont interprété les événements décrits comme un scénario mal ficelé, digne d'un très mauvais feuilleton télé, où les auteurs brisaient la continuité de l'histoire des Royaumes et donnaient à certains dieux des rôles incohérents avec leurs actions passées. Certains leur répondaient que le résumé avait peut-être l'air incohérent, mais que les détails permettaient de recadrer l'histoire.

C'est alors que Jared Rascher (KnightErrantJR) présenta sa version des événements racontés dans « A Great History of the Realms » sur les forums de Candlekeep (<http://www.candlekeep.com>). Il s'agit d'une histoire parallèle qui permet d'intégrer les étranges faits cités dans ce livre tout en conservant des Royaumes Oubliés pas trop malmenés ... le meilleur de deux mondes, en quelque sorte.

C'est à la fois un exercice en intégration d'éléments imposés (ceux du livre), en intégration d'éléments divers repris des nouvelles se passant dans les royaumes Oubliés, un récit d'aventures épiques, une histoire parallèle qui permet d'introduire des changements de règles en matière de magie (comme par exemple les changements de la 4ème édition) sans toutefois modifier en profondeur les Royaumes Oubliés, ainsi qu'un synopsis qui pourrait être transformé

en aventures pour personnages de haut niveau dans les Royaumes Oubliés avant l'avènement du Fléau Magique.

Ce document se divise en deux parties. Dans la première, on présente brièvement l'Enclave

Interdite, une organisation qui regroupe des mages « à part » désireux de conserver et transmettre des formes de magie non-traditionnelles, ainsi que quelques personnages dont les buts sont bien moins altruistes. Dans la seconde partie, « Anatomie d'une apocalypse », on revoit les événements des dernières années décrites dans « A Great History of the Realms » et on y présente l'histoire parallèle introduite ci-dessus.

## Sources et adresses utiles

Ce document est basé sur un article et plusieurs posts écrits par Jared Rascher (KnightErrantJR) et disponibles en anglais sur le site de Candlekeep, aux adresses suivantes.

Site de Candlekeep (à visiter par tous les fans des Royaumes Oubliés) : <http://www.candlekeep.com>

Forums de Candlekeep : <http://forum.candlekeep.com/>

Article : <http://www.candlekeep.com/library/articles/enclave.htm>

Fil de discussion : [http://forum.candlekeep.com/topic.asp?TOPIC\\_ID=9917](http://forum.candlekeep.com/topic.asp?TOPIC_ID=9917)



## Un Grand Historique des Royaumes ...

### 1383, Année du Guerrier Disculpé

Moradin mène les dieux assemblés de Dwarfhome lors d'une croisade contre les pouvoirs maléfiques d'Hammergrim. Gorm Gulthyn et Haela Brightaxe périssent dans ce conflit, mais Moradin détruit Laduguer et Clangeddin tue Deep Duerra. Le plan d'Hammergrim se dissout dans l'astral au son des hymnes de guerre des dieux nains victorieux.

### 1384, Année des Trois Ruisseaux Sanglants

Siamorphe se dispute avec Tyr lorsque les deux divinités choisissent des camps différents dans un affrontement entre des forces de Théthyr et de Calimshan. Elle se retire de la Maison de la Triade et rejoint la court de Sunie à Brightwater. Tyr envoie Heaume le représenter auprès de Sunie. La déesse de l'amour suggère un mariage entre Tyr et Tymora pour rétablir l'équilibre des plans célestes. Heaume transmet la suggestion de Sunie à Tyr et commence à chaperonner une romance chaste entre Tyr et Tymora.

D'étranges malentendus aux conséquences tragiques conduisent à l'accusation que Heaume a volé le coeur de Tymora alors qu'il apportait les présents de Tyr et transmettait les sentiments du dieu de la justice. Une interprétation stricte de ses propres idéaux force Tyr à lancer un défi à Heaume, et Heaume est lui-même obligé par ses propres idéaux à accepter le défi. Les deux dieux s'affrontent et Tyr tue Heaume avant que les deux divinités ne retrouvent leurs sens. Le coeur brisé, Tymora accompagne Tyr vers la Maison de la Triade. Bien qu'aucune preuve n'existe, les dieux sentent que Cyric est pour quelque chose dans la mort de Heaume.

La Triade ayant été détruite par la mort de Heaume, Ilmatre choisit de retirer son domaine de la Maison de la Triade. Il accepte l'invitation de Sunie et établit son royaume céleste à Brightwater.

### 1385, Année du Feu Bleu

Une catastrophe impensable se produit lorsque Cyric, aidé et incité par Shar, assassine Mystra en Dweomerheart. Le plan lui-même se désintègre immédiatement, détruisant Savras et propulsant les dieux Azuth et Velsharoon dans l'infinité du plan astral. Sans Mystra pour gouverner la Toile, la magie se répand sauvagement hors des anciennes limites à travers Faerûn et les plans environnants. Sur Faerûn, cet événement est connu sous le nom de Fléau Magique ou Fléau des Sorts. Des milliers de magiciens perdent la raison ou sont détruits, et la substance même du monde devient changeante sous les voiles de feu azur qui dansent à travers les cieux du nuit comme de jour.

De nombreux plans sont déplacés ou détruits également. Seuls les divinités les plus puissantes se révèlent suffisamment fortes pour conserver leur royaume malgré le chaos. Tyr, Lathandre et Sunie agissent à l'encontre de Cyric et parviennent à emprisonner le Soleil Noir dans son Suprême Trône, le condamnant à y rester pendant mille ans.

Les sages dans les siècles à venir utilisent la destruction de la Toile dans l'Année du Feu Bleu comme limite correspondant à la fin de l'ancien monde, et au commencement terrible du nouveau.

*Extrait de « A Great History of the Realms » de Brian R. James, Ed Greenwood, George Krashos, Eric L. Boyd, et Thomas Costa (Wizards of The Coast)*





## L'ENCLAVE INTERDITE

Grinistol s'avança vers le présentoir dans l'enclave Thayenne de Scardale.

« Bonne rencontre, voyageur. Qu'est-ce que la nation de Thay peut faire pour vous ? »

Grinistol savait que le Thayen voyait un bon client potentiel en lui. C'était évident qu'il était un magicien; qui plus est, un magicien revêtu d'une robe onéreuse, un signe certain qu'il avait de l'or à dépenser en bibelots magiques.

« On m'a dit que vous avez acquis le Winnegorge de Thr'henna. Je connais cet objet et je pourrais être suffisamment intéressé pour l'acheter. » dit Grinistol au marchand Thayen chauve à la robe rouge.

« Je ne pense pas que je puisse vous vendre quoi que ce soit de la sorte. Je doute que cette humble enclave ne possède un tel objet. » répondit nerveusement le Thayen.

Grinistol réalisa que si le Thayen hésitait à lui vendre l'objet, il était probable que lui - ou pire, ses supérieurs - savaient de quoi l'objet était capable. Et cela voulait dire qu'il devait absolument l'obtenir.

« Je ne pense pas que l'objet soit d'une grande utilité pour vous, ou vos supérieurs. Une connaissance approfondie est nécessaire pour en tirer tout son potentiel; et je possède justement cette connaissance. »

« Comme je viens de dire, je ne pense pas que nous ayons un tel objet ici. » répliqua le Thayen, avec plus de force cette fois-ci. Cela attira l'attention des deux chevaliers de Thay en armure noire qui se

tenaient à l'arrière de l'échoppe qui se levèrent et placèrent une main sur la garde de leur épée.

Grinistol fit un mouvement rapide et toutes les personnes à proximité s'immobilisèrent soudainement, prisonnières du temps. Grinistol lança ensuite un autre sort qui fit briller et vibrer le marchand et les deux chevaliers avant de les faire disparaître.

Ca devrait me donner suffisamment de temps pour trouver le Winnegorge avant que qui que ce soit n'arrive, pensa Grinistol. J'ai tout le temps.

### Description

L'Enclave Interdite est une organisation très secrète aux intérêts et buts nombreux et variés, unie par l'intérêt commun de ses membres pour toute forme de magie qui paraît étrange aux lanceurs de sorts normaux. Les méthodes magiques utilisées par l'Enclave Interdite sont souvent considérées par les églises de Mystra et d'Azuth comme troublantes, devant être observées attentivement ou même devant être soumises à certaines restrictions. Parmi les formes d'Art pratiquées par les membres de l'Enclave Interdite, beaucoup ne sont pas vraiment interdites, mais toutes engendrent de la suspicion au sein des mages plus traditionalistes.

La majorité des membres de cet ordre pensent que son but est de préserver les connaissances anciennes qui pourraient disparaître, et de donner l'occasion de transmettre ces traditions à des apprentis. Les membres des cercles intérieurs de l'enclave, cependant, nourrissent secrètement des buts plus ambitieux et, dans de nombreux cas, plus sinistres. Ils cherchent à refaire le monde, en



LOCKWOOD

## De l'anglais au français ...

Certains noms propres n'ont pas été traduits (par choix) dans le texte ci-contre. Le tableau suivant reprend ces noms en anglais ainsi que leurs traductions officielles.

Anglais	Français
Alienist	Aliéniste
Blackcloak (Halaster)	Sombrecape (Halaster)
Complete Arcane	Codex Profane
Complete Warrior	Codex Martial
Deep Duerra	Duerra des Abîmes (déesse des duergars)
Dumathoin	Dumathoïn
Dwarfhome	Foyer des nains
Dweomerheart	Coeur des merveilles (domaine de Mystra)
Effigy Master	Maître des effigies
Far Realm	Royaume Lointain
Fatespinner	Maître du destin
Glitterhell	Enfer Scintillant (domaine d'Abbathor)
Gnome Artificer	Artificier gnome
Haela Brightaxe	Haela Brillehache (déesse naine)
Hammergrim	Sinistre Marteau (domaine)
Harpers (les)	Ménestrels (les)
Helm	Heaume
Hexblade	Tourmenteur
Magic of Faerûn	Magie de Faerûn
Player's Guide to Faerûn	Manuel des Joueurs de Faerûn
Scarsdale	Valbalafre
Shadow Adept	Adeptes des Ombres
Silverhand (Laeral)	Main d'argent (Laeral)
Spellweaver	Tisseur de sorts (monstre)
Sune	Sunie
Supreme Throne	Trône Suprême (domaine de Cyric)
Wild mage	Mage sauvage

le fusionnant avec d'autres plans, en réinitialisant le temps, ou en infusant le monde de chaos pour lui permettre de muter rapidement. Chacun d'entre eux ont leurs propres raisons, certaines nobles mais erronées (créer un monde parfait sans conflit), certaines prévisibles mais dangereuses (créer une réalité où la magie leur permettrait de régner en

portails secrets pour permettre à leurs membres (maîtres/enseignants et disciples/apprentis) d'y accéder et d'y transmettre leurs arts.

Bien que les Elus de Mystra connaissent l'existence de cette organisation, et que les Ménestrels l'aient devinée, l'Enclave Interdite est parvenue à

maîtres). Malgré de nombreux buts conflictuels, les membres de l'organisation ne s'opposent ouvertement que très rarement.

## Un bref historique

L'Enclave Interdite n'existe que depuis quelques décades, mais ses membres proviennent de traditions qui ont existé pendant des millénaires.

Il y a de cela plus de 25 ans, de nombreux magiciens puissants, mais suivant des chemins hors des sentiers battus, se sont rassemblés pour discuter de la manière négative dont les organisations traditionnelles telles que les Magiciens Rouges de Thay, les dirigeants d'Haelruaa, les églises de Mystra et d'Azuth, et la Tour des Mages de l'Ancane de Luskan considéraient leurs pratiques, et pour constater que ces organisations rendaient difficile la promotion de leurs arts.

Les fondateurs de l'organisation, utilisant d'antiques secrets, créèrent leur propre demi-plan et l'utilisèrent en tant que quartier général difficilement pénétrable. Ils y bâtirent une forteresse et installèrent plusieurs





garder ses secrets.

De nombreux membres parmi les récentes additions suivent leur propre agenda, loin des buts originaux de l'Enclave (à savoir conserver les connaissances et les transmettre à des apprentis en paix). De nombreux utilisateurs de la magie des ombres ont rejoint les rangs; ces derniers étant clairement moins loyaux que les autres membres.

## L'organisation

**Quartier général.** Le demi-plan de l'Enclave.

**Membres.** 1000 apprentis provenant de traditions diverses, 300 maîtres de l'Enclave (de niveau moyen), les Neuf Hauts-Maîtres (dirigeants apparents de l'Enclave, responsables de l'administration quotidienne, de haut niveau), et les Cinq Seigneurs Profonds (véritables dirigeants de l'Enclave, possédant chacun leurs buts propres, de niveau épique).

**Hiérarchie.** Militaire.

**Dirigeants.** Les Neuf Hauts-Maîtres (apparemment), les Cinq Seigneurs Profonds (connus seulement les Neuf Hauts-Maîtres).

**Religions.** Diverses (beaucoup de membres ne vénèrent aucun dieu en particulier).

**Alignement.** CN (pour les magiciens communs et leurs apprentis); variable pour les dirigeants.

**Degré de secret.** Haut.

**Symbole.** Aucun.

Les membres de l'Enclave Interdite voyagent souvent à travers les Royaumes, recherchant d'anciens objets ou grimoires magiques. Ils recherchent aussi de jeunes magiciens qui pourraient être éloignés de leurs maîtres traditionnels, ou des apprentis qui font preuve d'un certain intérêt pour les formes magiques non-traditionnelles.

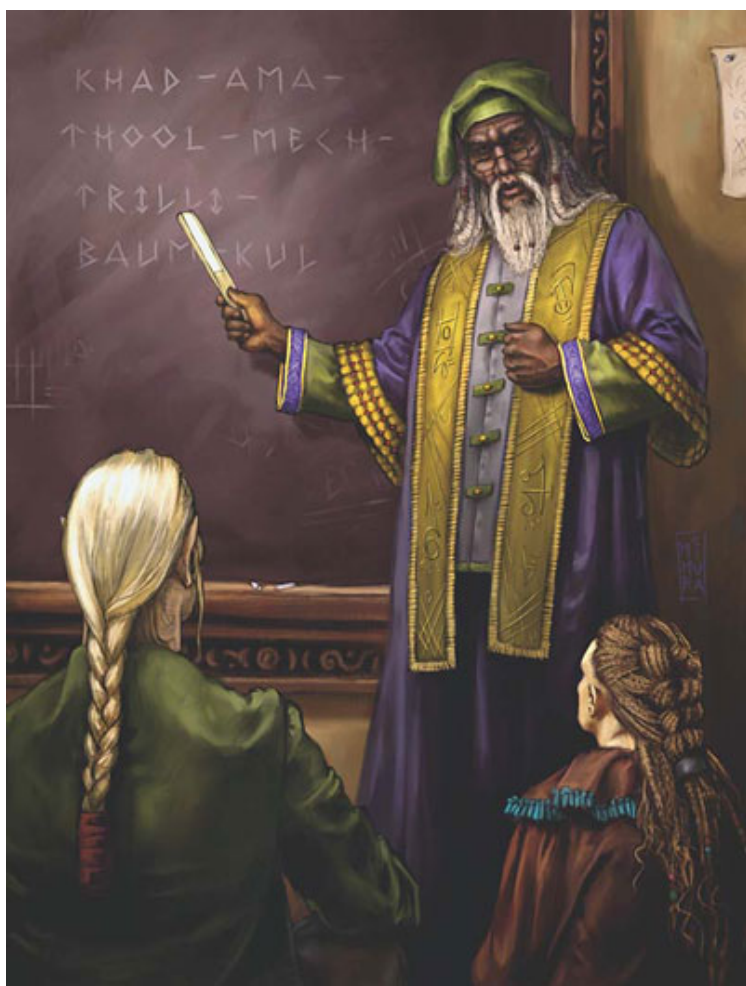
Les Neuf Hauts-Maîtres s'assurent que cette coalition chaotique reste unie, généralement par la force ou la menace, et s'affairent à rechercher des artefacts ou des reliques reliées à leurs intérêts ainsi qu'à cataloguer les bibliothèques et les laboratoires du quartier général de l'Enclave.

Chacun des Cinq Seigneurs Profonds désirent altérer la réalité d'une manière ou d'une autre et ils utilisent les Hauts-Maîtres à cette fin (tout particulièrement en les envoyant chercher certains artefacts). Chaque Seigneur Profond suit son propre agenda tout en s'intéressant visiblement aux actions des autres, en supportant (au moins en apparence) les buts des autres et en s'entre-aidant.

## Hiérarchie

Les membres de l'Enclave n'ont vraiment de relations qu'avec ceux du rang immédiatement supérieur. Les apprentis - qui côtoient les maîtres - ne voient par exemple les Neuf Hauts-Maîtres que comme des dirigeants maintenant la bonne marche de l'organisation et l'administrant, bien au-delà de leurs préoccupations quotidiennes.

Certains des Seigneurs Profonds ont parfois (très rarement) approché direc-



tement des maîtres de l'Enclave, mais la plupart des maîtres ne se doutent même pas de l'existence d'une caste dirigeante cachée : ils considèrent les Seigneurs Profonds que comme des membres puissants qui se sont retirés de leur rôle de Haut-Maîtres.

## Les Neuf Hauts-Maîtres

### LE CHANTEUR DE NUIT

Le Chanteur de Nuit est un utilisateur de la magie des ombres et plus spécialement de la nécromancie et de l'illusion. Il est très intéressé par les projets des Seigneurs Profonds et recrute souvent des espions au sein des maîtres, tentant sans cesse d'obtenir des bribes d'information de la part des autres Hauts-Maîtres. Le Chanteur de Nuit est un demi-elfe magicien 8/shadow adept 10 (voir *Player's Guide to Faerûn*) d'alignement NM.

### BAEZERIOL

Baezeriol, un sorcier, passe la plupart de son temps à entraîner ses apprentis et à rechercher des méthodes pour pouvoir utiliser les objets magiques issus des autres pratiques magiques. Il s'intéresse également à la magie défensive. Il est un peu paranoïaque, mais se sent parfois poussé à aider les autres sorciers à ne pas se laisser consumer par leur quête de pouvoir. Il est souvent mal à l'aise en compagnie des fiélons et de ceux qui les contrôlent. Il possède un esprit brillant pour les considérations logistiques, même si ce genre de préoccupations l'ennuient rapidement. Baezeriol est un sorcier humain de niveau 16 d'alignement CN.

### ALPHAEDRON

Alphaedron est un magicien puissant un peu crédule qui a atteint son rang grâce à son pouvoir et au fait qu'il

## Chronomancie ?

Il n'y a pas, pour l'instant, de classe de prestige (ou classe de base) officielle pour les chronomanciens, les magiciens qui manipulent le temps. Voici quelques sources qui permettent d'en savoir plus.

- le *Netbook of Time* (gratuit), disponible sur [http://www.aracnet.com/~eseligma/website\\_nbotime/downloads/netbook\\_time\\_v1.pdf](http://www.aracnet.com/~eseligma/website_nbotime/downloads/netbook_time_v1.pdf)
- le supplément *Encyclopaedia Arcane : Chronomancy, the Power of Time* côté MGP1009 de Mongoose Publishing.
- le livre *Chronomancer* référencé TSR9506 et écrit pour la seconde édition de Dungeons & Dragons.

accepte de partager son savoir secret avec toutes les personnes qui participent à ses cours. Alphaedron glisse parfois pour un moment dans une sorte de lucidité sympathique qui peut inciter ceux qui s'opposent à lui à baisser leur garde; une faiblesse dont Alphaedron n'hésite pas à profiter pour leur arracher les secrets de leurs esprits. Alphaedron est un humain magicien 8/alienist 10 (voir *Complete Arcane*) d'alignement CM possédant les dons de Cerebrant décrits dans *Dragon Magazine* 330.

### KEIREDIS

Keiredis est un homme grand, plutôt beau, aux cheveux blancs d'âge moyen et d'apparence stricte. Bien que sa discipline - celle de Fatespinner - ne soit pas particulièrement dépréciée par les magiciens traditionnels, le fait que Keiredis fut un ensorceleur vivant dans la nation d'Halruuaa contribua à son éloignement des écoles traditionnelles. Keiredis apprécie l'Enclave pour ses bienfaits, sa structure, et sa capacité à contrôler de si





nombreuses vies, mais il n'aime pas plusieurs de ses compagnons maîtres. C'est lui qui convainc Baezeriol de s'occuper de la logistique de l'Enclave et qui garde la paix en agissant en tant que modérateur et diplomate pour les sujets les plus délicats. (Keiredis prévoit toujours une certaine issue pour les conflits, avant que la modération ne commence, et oeuvre pour que l'issue prévue se produise). Kieredis est un humain ensorceleur 14/fatespinner 5 d'alignement LN (voir *Complete Arcane*).

### THE KREA-FAXXANON

The Krea-Faxxanon est une elfe relativement jeune qui a étudié une magie très peu appréciée en Faerûn : la magie sauvage. Elle a rejoint l'Enclave quelques années après le Temps de Troubles, amenant avec elle de nombreux apprentis. Elle refuse de discuter de sa famille, et ne s'occupe guère des politiques internes à l'Enclave. The Krea-Faxxanon est une elfe de lune un peu frêle possédant des cheveux bleutés. Elle est séduisante mais son regard possède une intensité inconfortable. C'est un magicien 9/wild mage 10 (voir *Complete Arcane*) d'alignement CN.

### RUULDUUN

#### OREAPHAEDON

Ruulduun Oreaphaedon est un homme robuste d'âge moyen possédant une cicatrice facilement reconnaissable au-dessus de son oeil gauche. Beaucoup au sein de l'Enclave se demandent si Ruulduun y mérite vraiment sa place et considèrent sa discipline comme faible et indigne des efforts des maîtres. Ruulduun est un hexblade, et les autres maîtres lui ont accordé sa position principalement parce que ses apprentis fournissent le « muscle » et la protection nécessaire aux membres de l'enclave lors de leurs voyages en Faerûn. Ruulduun est plutôt satisfait de laisser les autres le sous-estimer, et est

plutôt confiant : il sait que lui et ses suivants sont nécessaires à l'Enclave. Ruulduun Oreaphaedon est un hexblade (voir *Complete Warrior*) humain de niveau 15, d'alignement LM.

### SAELAESTIS TEIRKANNALEIR

Saerlaestis Teirkannaleir est un elfe d'or très mince, d'apparence presque malade. Saerulaestis est silencieux pendant les conseils et pèse soigneusement chacun des mots qu'il entend. Il se méfie des plans des

Seigneurs Profonds et n'aime pas du tout les jeux politiques des Hauts-Maîtres du conseil. Lorsqu'il parle ou intervient dans une décision, les autres l'écoutent généralement attentivement. Saerlaestis est un chronomancien et un fidèle de Labelas Enoreth; il espère retourner à Evermeet dans le futur et intégrer la chronomancie à la magie plus traditionnelle des elfes. Saerlaestis considère l'Enclave comme une entité transitoire, où il peut apprendre et enseigner. Il espère devenir Haut Mage Elfique.

Saelaestis est un chronomancien elfe de niveau 18 et d'alignement N.

### YAGENFARRIN

#### UNDRAGRANDED

Yagenfarrin Undragranded, un gnome d'âge avancé, est le Haut-Maître qui s'occupe des intérêts magiques basés sur les sciences. Yagenfarrin pense que, bien que son art ne soit pas vraiment tenu à l'écart, il est généralement ignoré ou sous-estimé par la plupart des praticiens. Yagenfarrin ignore les jeux politiques au sein de l'Enclave, mais fait preuve de bon sens lors des conseils (pour autant qu'il ne soit pas préoccupé par un projet important). Yagenfarrin est un magicien 14/gnome artificier 10/effigy master 5 (voir *Magic of Faerûn* et *Complete Arcane*), dont le pouvoir est souvent sous-estimé par les autres. Yagenfarrin est d'alignement N et, au contraire de la plupart de ses





pires, vénère profondément Gond tout en étant très respectueux de Mystra.

## VHLEASTISTIS

Vhleastistis est un illithid qui étudie la combinaison de l'art psionique et de l'art magique et transmet ses secrets à ceux (peu nombreux) qu'il considère dignes de les recevoir. De nombreux membres de l'Enclave craignent et évitent Vhleastistis, mais celui-ci n'a aucune intention de troubler la paix de l'endroit (du moins jusqu'à ce qu'il y ait appris tout ce qu'il voulait). Vhleastistis est aussi actif dans le recrutement d'espions que le Chanteur de Nuit et a pris connaissance de nombreux complots conçus au sein de l'Enclave, ce qui lui permet de rester neutre et de se retrouver « du bon côté » des plans. Alphaedron est fasciné par Vhleastistis, mais l'illithid considère l'homme comme un zélote dangereux (bien qu'il n'exprime pas cette pensée ouvertement). Vhleastistis est assez inquiet au sujet des complots des Seigneurs Profonds qu'il a récemment découverts. Vhleastistis est un magicien 10/psion 5/mind mage 10 d'alignement LM (voir *Dragon Magazine* 313).



te-magie elfique qui lui permettraient d'altérer le temps lors d'un voyage dans le passé, de sorte qu'elle puisse sauver Myth Drannor et établir un nouvel empire elfique bénéfique dans les Heartlands pour y éviter que de nombreuses atrocités

s'y produisent. Elle est frustrée par la réaction prudente de Saerlaestis face aux éléments de son plan qu'elle lui a communiqué, et par le fait qu'il semble satisfait d'agir en tant qu'historien plutôt qu'en tant que façonneur de l'histoire. Kaeldarra est une elfe de lune chronomancienne de niveau 35 et l'alignement LN.

## SAAKTAANITH UR'KLEDDIVAR

Saaktaanith Ur'kleddivar est un élégant et très vieux drow male qui, tout comme Kaeldarra, ne laisse pas apparaître son âge. Saaktaanith est très diplomatique, et fait de nombreux efforts pour garder de bonnes relations avec Kaeldarra. Au contraire de la plupart des Seigneurs Profonds, Saaktaanith n'a que très rarement fait mention de son grand plan à qui que ce soit dans l'Enclave. C'est parce que son but est de subvertir l'Enclave tout entière au service de Shar et d'enseigner la magie de l'ombre à tous les étudiants. Saaktaanith est un prêtre 17/shadow adept 10/magicien 15 (voir *Player's Guide to Faerûn*) d'alignement NM. Il est très dévoué à Shar, qui lui accorde ses faveurs.

## Les Cinq Seigneurs Profonds

### KAELDARRA SETHDRENIIL

Kaeldarra Sethdreniil est une elfe de lune d'âge avancé (ce qui ne se voit pas, comme sur la plupart des elfes); c'est l'un des premiers fondateurs de l'Enclave. Kaeldarra est une chronomancienne puissante qui a été frustrée par la résistance du Temps à se plier à ses volontés. Malgré cela, elle a rassemblé de nombreuses informations au sujet des voyages dans le passé et elle sait exactement ce qu'elle y changerait. Elle est actuellement occupée à chercher des artefacts ou d'anciens savoirs de hau-

### ORVRAIL KUR-UTHVEN

Orvrail Kur-Uthven semble être un jeune homme mais est en fait bien plus âgé qu'il ne le semble. Orvrail est obsédé par le Far Realm et est convaincu que, s'il pouvait conjurer une puissante créature du Far Realm, il pourrait alors fusionner avec elle et reconstruire la réalité en ouvrant un portail vers cette dimension chaotique. Orvrail étudie Vhleastistis pour comprendre ses pouvoirs, mais n'a aucune envie de le recruter. Alphaedron lui est parfois utile, mais bien trop instable pour mériter sa confiance.



Orvrail entre dans d'horribles rages de temps en temps, mais semble plutôt calme et réservé la plupart du temps. C'est un mage 25/alienist 10 (voir *Complete Arcane*) humain d'alignement CM.

### BAEN FALLENDAN

Baen Fallendan, un autre fondateur de l'Enclave, a vu les conceptions sur sa pratique magique passer de « obscur » (avant le Temps des Troubles) à « indigne de confiance et maléfique » (après cette crise). Baen est très inquiet à propos de l'évolution de l'Enclave depuis une simple école cachée à une organisation secrète. Baen a soigneusement laissé s'échapper quelques informations au sujet des plans de ses compagnons à diverses organisations, afin d'éviter que son Enclave ne devienne une force maléfique de destruction. Baen est un demi-elfe d'alignement CB, magicien de niveau total 32, pratiquant la magie sauvage (voir *Complete Arcane*).

### LURIKAL VAANITH

Lurikal Vaanith, un autre nouvel arrivant qui a grimpé rapidement les échelons dans l'Enclave, possède également des plans très ambitieux, bien que ses compétences limitées le forcent à se reposer sur des artefacts et les sorts d'autres magiciens pour accomplir son but. Lurikal utilise systématiquement divers membres inférieurs de l'Enclave pour affaiblir les frontières entre les plans, de sorte à cause chaos et destruction en Faerûn. Cela lui permet ensuite d'envoyer des agents sur place pour (officiellement) stabiliser la région et fermer les portails. Lurikal recherche également des méthodes pour bannir des étendues entières de terrain vers d'autres plans, afin de pouvoir se débarrasser des opposants à son règne. Entre temps, il étudie les anciens portails Imaskari et agit en tant que sponsor pour ceux qui font de même. Lurikal est un tieffelin mâle sorcier 16/magicien 22 d'alignement NM.





# ANATOMIE D'UNE APOCALYPSE

Les événements de 1385 créèrent une résonance à travers les plans qui touchaient le monde de Toril. Il fut dit que l'ancien monde mourut cette année-là et que le nouveau monde naquit. Cette phrase recelait bien plus de vérité que ce que les sages pensaient, de par certains événements qui survinrent au-delà de leur champ de vision. Alors même que le Fléau Magique et ses conséquences touchaient Toril, un regard se tourna à travers le temps pour voir comment on en était arrivé à cette situation, et comment l'empêcher.

## Le Codex Apocrypha

Depuis le Temps des Troubles, de nombreuses puissances avaient recherché le Codex Apocrypha, un tome écrit par l'ancien dieu de la magie sauvage, Malyk. Les rumeurs au sujet des secrets qu'il contient abondent; certains incitèrent les églises de Talos et de Velsharoon à tenter pendant des années de le localiser.

Finalement, ni l'une ni l'autre n'y parvint. Ce fut un groupe constitué d'apprentis appartenant à une organisation connue sous le nom d'Enclave

Interdite et de leurs alliés qui découvrit le livre. Ils ramenèrent le Codex au repaire de l'Enclave, un demi-plan créé par les fondateurs de cette organisation.

## L'Enclave Interdite

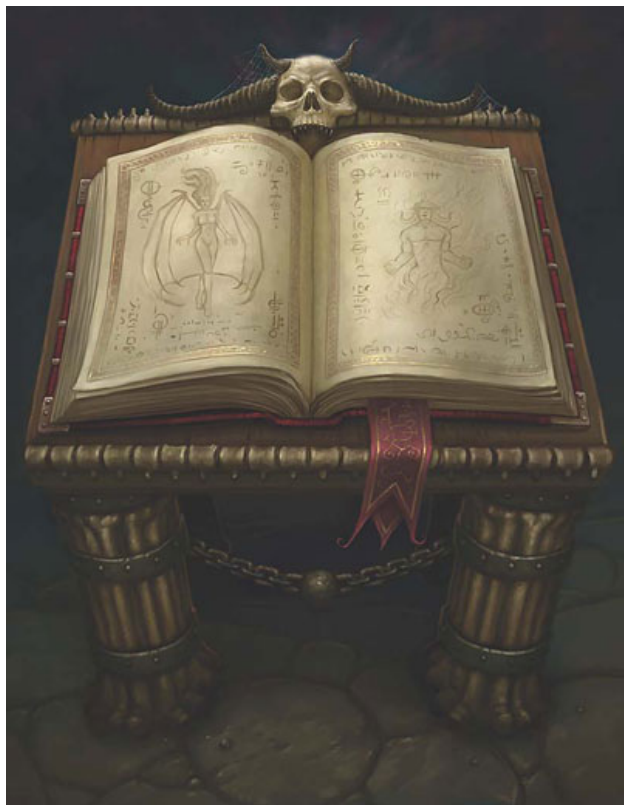
L'Enclave Interdite fut fondée par un groupe de magiciens puissants dont les études les avaient conduits hors des limites acceptées par les sociétés dont ils étaient issus. Ils étudiaient une large variété de types de magies, dont beaucoup n'étaient pas interdites, mais dont chacune avait été considérée à un moment ou à un autre comme dangereuse ou indésirable, ou, du moins, inconvenante.

Baen Fallendan, un fondateur de l'Enclave, s'inquiétait depuis des années au sujet des éléments malfaisants qui avaient pris possession des positions-clefs au sein de son organisation et s'adonnaient à des magies qui n'étaient pas seulement dangereuses ou indésirables, mais réellement malféfiques et dépravées. Ainsi, Baen fut très heureux lorsque ses apprentis revinrent en possession du Codex Apocrypha. Il nourrissait l'espoir que l'importance de cette découverte et les secrets contenus dans le tome pourrait promouvoir la magie sauvage en tant que forme de magie principale au sein de l'Enclave.

Malheureusement, à cette époque, l'Enclave de Baen était bel et bien infestée d'espions et d'agents opérant pour divers autres groupes puissants. Parmi eux se trouvaient le drow Saaktaanith Ur'kleddivar, le Maître de la Toile d'Ombre qui enseignait officiellement la magie d'ombre, et vénérait secrètement Shar. Pendant des années, Saaktaanith avait mis au point un plan pour prendre le contrôle total de l'Enclave; et, après les récents signes envoyés par Shar, il était persuadé que le moment était venu de mettre son plan en action.

## L'alliance des Ombres et le Folie

Shar avait tenté, pendant des années, de soumettre d'autres dieux à son contrôle. Cyric avait été une cible de premier choix depuis son ascension à





*Shar et Cyric... Ombres et Folie*

12

la divinité. Shar pouvait percevoir la douleur et la déception cachées au sein des restes de l'humain que Cyric avait été, et elle se mit lentement, au cours des ans, à le gagner à sa cause.

En 1373, Shar reçut une prière de son serviteur Saaktaanith qui lui apprit que le Livre de Malyk, le Codex Apocrypha, se trouvait dans le demi-plan de l'Enclave. Elle visita Cyric et lui proposa une alliance dans le but de détruire Mystra et de se partager ensuite le pouvoir de la déesse de la magie. Shar resterait seule à contrôler les pouvoirs des ombres qu'elle pouvait désormais accorder via la Toile d'Ombre, et elle donnerait la magie sauvage à son allié Cyric. Considérant à la fois la destruction de Mystra et l'adjonction d'un nouvel élément à sa divinité, à travers lequel influencer les habitants de Toril, Cyric accepta de travailler en collaboration avec Shar.

En 1374, Saaktaanith déclencha son plan contre les autres membres de l'Enclave et lui et ses appren-

tis prirent possession du demi-plan, de ses artefacts, de ses objets magiques et de ses nombreuses bibliothèques de sorts rassemblant les connaissances issues de multiples traditions magiques. Il mit également la main sur le Codex Apocrypha et le donna à des agents de sa déesse, qui, à leur tour, le remirent à Cyric.

## Le pouvoir de la folie

Cyric lut le Codex et réalisa que la divinité Malyk s'était intéressé aux sources de pouvoir à travers le multivers. Il ne se satisfaisait pas d'utiliser simplement la nature malléable des Plans Extérieurs pour pratiquer sa magie, ni de puiser dans la Toile de Toril... il désirait trouver d'autres méthodes pour créer de la véritable magie sauvage, au-delà de tout ce qui avait été conçu auparavant.

Malyk avait jeté son regard vers un autre univers, un lieu de folie, composé de la matière dont les cauchemars sont faits et de ce qui ne peut exister dans



cet univers. Les noms donnés à cet endroit changeaient au fil des années : l'Endroit de la Folie, les Autres Mondes, ... mais celui qui revenait le plus souvent était le nom de Far Realm, le Royaume Au-delà.

Tout comme les lanceurs de sorts mortels pouvaient puiser dans le Far Realm, ainsi un dieu pouvait utiliser cet endroit pour augmenter ses pouvoirs. Cet élément intrigua tout particulièrement Cyric, car ses pouvoirs, une fois augmentés par le Far Realm, seraient difficiles à percevoir pour Ao et les autres dieux. Cyric se réjouissait en pensant que Shar lui avait octroyé un présent bien plus utile qu'elle ne pouvait l'imaginer.

Et il arriva que Cyric conçut un plan, dont il ne présenterait qu'une partie à Shar - juste assez pour l'intéresser. Shar finit par accepter ce plan, et les deux divinités continuèrent à travailler ensemble, d'abord à détisser la Toile de Toril, puis à planter des graines d'une destruction future à travers les plans eux-mêmes.

Finalement, le Codex permit à Cyric de faire une chose qui lui avait été impossible jusque là. Il perça le voile des illusions que Leira avait tissé pour cacher sa bibliothèque secrète, et il gagna ainsi accès à tous les tomes que l'ancienne déesse des illusions avait autrefois fait siens.

## Planter les graines

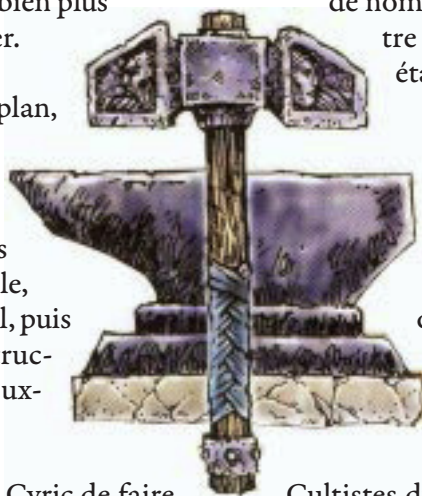
Pendant que Shar le cachait, Cyric planta les graines issues de l'Endroit de la Folie à travers la Toile, pour qu'ils puissent lentement répandre leur putréfaction à travers la magie de Toril d'abord, puis s'infiltrer dans Mystra elle-même. Bien que la Toile ne s'étendait pas dans les Plans Extérieurs, elle était une véritable partie de Mystra; et si Mystra elle-même pouvait être corrompue, même subtilement, cette corruption s'étendrait également à son domaine.

Cyric utilisa aussi les nouvelles connaissances gagnées dans la bibliothèque de Leira, et le pouvoir du Codex de Malyk, pour créer un masque. Ce masque devait lui permettre d'apparaître sous la forme de

n'importe qui, y compris un dieu, et de prononcer des mensonges impossibles à déceler.

## Opportunité

Pendant des années, Abbathor avait espéré trouver une méthode pour s'attirer les dévotions des nains, pour prendre le patronage des nains des mains de Dumathoin, et supplanter son père Moradin à Dwarfhome (Foyer des Nains). A cause des agents de Moradin qui le surveillaient, Abbathor était devenu de plus en plus paranoïaque et inquiet que son père ne lui inflige un exile permanent. Il conçut de nombreux plans, mais n'osa pas les mettre en oeuvre car les yeux de Moradin étaient sur lui.



Puis le chaos se répandit à travers les plans et les espions de Moradin, plutôt faciles à repérer, cessèrent d'observer. Abbathor mit rapidement en action un plan qu'il avait construit pendant des siècles. La première partie de son plan concernait son allié officiel, le dieu dragon Task. Abbathor mit en jeu la vénération de ses

Cultistes du Grand Ver (un groupe de prêtres d'Abbathor qui peuvent changer de forme) pour obtenir l'occasion d'utiliser le Coeur d'Avarice, un gemme minée dans les plans inférieurs, qui pouvait inciter des sentiments d'avarice chez n'importe qui la regardait.

Task accepta et donna la gemme à Abbathor, tout en le mettant en garde de ne jamais la regarder, car son âme cupide ne pourrait résister au pouvoir de la gemme. Abbathor mena un terrible combat intérieur pour réprimer son envie de contempler la gemme et parvint à suivre les conseils de Task. Il lança ensuite un appel à tous les dieux exilés à Hammergrim (Sinistre Marteau) : Laduguer, Deep Duerra, et même les dieux fous Diirinka et Diinkarazan. Il leur montra le Coeur d'Avarice et leur dévoila ses plans.

Abbathor dit à Laduguer qu'il en avait assez des ordres de son père, qu'il souhaitait régner sur le panthéon nain, et qu'il aiderait les dieux d'Hammergrim s'ils se mettaient en guerre avec Moradin. Abbathor resterait proche de son père et, au mo-



ment adéquat, il se retournerait contre lui, permettant ainsi aux forces d'Hammergrim de soumettre ou détruire les autres dieux nains.

Laduguer, bien que fasciné par le Coeur d'Avarice, ne savait pas s'il devait risquer son royaume sur le plan d'Abbathor, mais Duerra, elle, fut immédiatement intrigué. Abbathor

leur dit qu'il leur suffirait de montrer la gemme à Moradin car, bien qu'il fut un dieu bon et noble, son âme naine serait attirée par la gemme. Il précisa que, même si ce plan échouait, les dieux d'Hammergrim pourraient de toutes façons conserver le Coeur d'Avarice et qu'ils n'avaient donc rien à perdre.

Les dieux nains maléfiques acceptèrent et Laduguer et Duerra, en tant que membres du panthéon nain, réclamèrent le droit de rendre visite à Moradin dans sa court. Moradin dut leur reconnaître ce droit et les admettre en sa présence. Là, Laduguer et Duerra l'accusèrent d'ignorer ses propres enfants, les nains du Clan Duergar, ainsi que de négligence. Ils contestèrent son droit de régner sur tous les nains et, finalement, lui montrèrent le Coeur d'Avarice en lui promettant que, s'il parvenait à leur prendre la gemme, ils céderaient à Moradin et ses alliés le patronage des duergars.

L'esprit de Moradin était embrumé par la gemme, et il accepta le défi. Comme il était honorable, il laissa Duerra et Laduguer se retirer jusqu'à Hammergrim avant de rallier les dieux nains pour la guerre. Moradin et son armée parvinrent à envahir Hammergrim, bien que ses forces ne subissent



*Abbathor, Berronar, Clangeddin, Duerra, Dugmaren, Dumathoin, Gorm*

l'attaque surprise des dieux derros. De nombreux dieux nains de seconde génération périrent dans ces attaques surprises, avant que les forces de Moradin ne rencontrent celles de Laduguer et de Duerra. Ces derniers s'attendaient à ce qu'Abbathor trahisse Moradin, mais Abbathor choisit plutôt d'enfoncer son arme dans le côté de Laduguer puis dans le dos de Duerra.

Les deux dieux, surpris par la trahison d'Abbathor, blessés et empoisonnés par la bile divine obtenue auprès de Task, tentèrent de se retourner contre Abbathor ... mais ce dernier avait disparu rapidement après son attaque. Moradin et ses alliés, enragés par la perte de nombreux jeunes dieux nains, réclamaient du sang : Moradin tua Laduguer alors que Clangeddin se débarrassa de la légendaire reine-guerrière des duergars.

Abbathor réclama le droit de patronner les duergars dans cette nouvelle ère, et mit Moradin en garde contre les effets néfastes du maléfique Coeur d'Avarice, lui indiquant qu'il serait préférable de l'abandonner à Hammergrim et de détruire le plan tout entier. Et il en fut ainsi.

Abbathor retourna visiter Task, son pari gagné.





*Haela, Moradin, Laduguer, Marthammor, Sharindlar, Thard, Vergadain*

Abbathor promet que ses Cultistes du Grand Ver allaient aider les suivants de Task à mettre à conquérir le Culte du Dragon ainsi que celui de Tiamat. Task récupéra le Coeur d'Avarice des corps des dieux morts qui flottaient dans le plan astral.

## Les coups finaux

Cyric prit la forme de Tyr, apparut devant Siamorphe et l'insulta. Il apparut ensuite en tant que Siamorphe devant Tyr et fit de même. Il créa ainsi un conflit entre Tyr et Siamorphe, ce qui conduisit Sunie à suggérer un mariage entre Tyr et Tymora, Heaume à s'interposer, et Tyr à tuer Heaume.

En fin de comptes, Tyr avait tué Heaume et Ilmater et Siamorphe avaient quitté la Maison de la Triade. Cyric était grandement amusé, et convaincu des pouvoirs de son nouveau masque. Il le porta à nouveau pour parler à Shar elle-même de son plan contre Mystra.

Cyric dit à Shar que si elle acceptait de le camoufler, il pourrait pénétrer en Dweomerheart et assassiner Mystra, comme sa connexion avec la Toile

par la faille qu'il avait ouverte, alors que la chaos régnait au sein des dieux, Cyric indiqua à Shar qu'il était enfin prêt à infiltrer Dweomerheart, et Shar le camoufla dans des ombres et des ténèbres que même les yeux des dieux ne pouvaient pénétrer. Cyric pénétra dans le sanctuaire de Mystra, tua Savras, puis assassina la déesse de la magie affaiblie. Mystra n'avait pas remarqué pas la dégradation de ses pouvoirs, la corruption qui s'étendait à travers elle depuis la Toile et jusqu'en Dweomerheart. Elle ne put rien faire pour se défendre.

Mais le coup de maître de Cyric restait encore à venir. Mystra était morte, et la Toile avait été corrompue par le pouvoir du Far Realm. Shar était sur le point de prendre possession de la Toile, mais elle réalisa alors qu'elle était corrompue, à un point tel que, si elle tentait de se connecter avec cette Toile, cela pourrait bien la réduire à néant. Shar maudit Cyric, réalisant finalement ce qu'il venait d'arriver.

A ce moment précis, cependant, Ao prit la mesure la plus drastique à sa disposition pour réparer la réalité des Royaumes. Il déchira la Toile, la séparant de Toril, et la lança à travers la faille dans le Far Realm,

avait été corrompue. Il lui promit ensuite qu'elle pourrait étendre la Toile d'Ombre, la retourner, et prendre le contrôle de la Toile elle-même. En vérité, le plan de Cyric détruirait la Toile et la remplacerait par une Toile de folie, tissée à partir d'éléments du Far Realm.

Alors qu'Ao était distrait par la continuelle dégradation de la réalité causée



ce qui causa la destruction de la faille. Ao entreprit alors de reconstruire les dégâts causés par le toucher du Far Realm sur la réalité de Toril.

Shar murmura à Tyr et à Sunie les secrets derrière les récents événements et les dieux qui avaient survécu emprisonnèrent Cyric dans son Suprême Trône, coupant tout portail et toute connexion avec ce domaine pour les mille ans à venir.

Le faille du Far Realm avait causé de tels dégâts intrinsèques à Toril qu'Ao dut se reposer après avoir stabilisé la réalité, laissant le contre-coup de la déchirure de la Toile, le Fléau Magique, se répandre à travers Toril.

## Deux yeux à travers le temps

En Arvandor, Labelas Enoreth observa ce qui s'était produit, et visita immédiatement Corellon, lui demandant l'autorisation de tenter quelque chose. Bien qu'elle ne l'ait pas montré récemment, Mystra avait été la seule autre divinité à exprimer un intérêt dans le concept du Temps. Labelas pensa qu'il pourrait utiliser cette sphère d'influence pour réparer ce qui s'était produit.

Corellon informa Labelas qu'il ne pouvait pas lui permettre d'interférer. Trop d'interventions divines ... c'était ce qui avait mené à la récente catastrophe. Et alors que Corellon prononçait ses paroles, les deux dieux observaient la destruction des domaines des dieux inférieurs sous l'effet des vagues de puissance émanant de la désintégration de Dweomerheart.

Labelas demande si une intervention mortelle pouvait être tolérée. Il indiqua qu'une de ses servantes, une elfe qui avait été appelée à Arvandor dix ans plus tôt, connaissait les secrets de la chronomancie, une branche presque perdue de l'Art. Il pourrait lui attribuer cette tâche de sorte que, en cas de succès, les dieux n'auraient pas causé eux-mêmes de changements supplémentaires à la réalité.

Corellon était sceptique et il rappela à Labelas que Mystra avait altéré la magie pour l'empêcher de provoquer tout changement temporel. Ainsi, soit la ligne du temps se reformerait pour que les choses qui devaient arriver arrivent; soit une ligne du temps alternative serait créée, qui rejoindrait

finallement la ligne de temps originale.

Labelas savait que ce serait difficile, mais il indiqua que sa servante, une mortelle - et non un dieu - trouvait une solution, cela serait bien moins dévastateur que n'importe quelle intervention divine. Corellon, malgré ses doutes quant aux conséquences de cette action, permit toutefois à Labelas de renvoyer sa servante dans le temps, avant que la Toile ne soit détruite, à un moment où la chronomancie fonctionnerait encore.

## La mission de la chronomancienne

Kaeldarra Sethdreniil était une magicienne elfe de lune qui vivait à Myth Drannor. Elle était parvenue à récupérer quelques textes traitant de chronomancie après un affrontement avec une cabale de magiciens qui étaient tombés par hasard sur d'anciens textes de chronomancie datant de Netheril. Lorsque Myth Drannor fut détruite, elle se plongea dans ses études et passa un grand nombre d'années à tenter d'altérer l'histoire afin de sauver Myth Drannor. Finalement, en 1373, elle fut rappelée à Arvandor après avoir reçu une vision de Myth Drannor restaurée par Labelas.

Kaeldarra était un membre de l'Enclave Interdite pendant ses études, et Labelas la renvoya sur Toril au moment exact où elle fut rappelée en Arvandor. Elle ne souvenait pas d'avoir été en Arvandor, mais elle savait qu'elle avait reçu une nouvelle mission car elle avait vu le futur, le Fléau Magique, et ses conséquences.

Kaeldarra trouva l'Enclave détruite, et fit de son mieux pour rassembler les membres survivants, y compris l'illithid Vhleastistis, Keiredis - un magicien spécialisé dans l'altération du destin -, et son apprenti, un magicien elfe d'or chronomancien ayant quelques rudiments de Haute Magie Elfique appelé Saerlaestis Teirkannaleir.

Elle apprit de l'illithid Vhleastistis que le temps avait déjà été altéré : celui-ci connaissait le futur lointain d'où les illithids étaient revenus, et, dans ce futur, l'empire illithid avait été brisé par un schisme causé par les suivants d'une entité du Far Realm connue sous le nom de Thoon. Vhleastistis indiqua





*Laeral Silverhand Arunsun*



*Halaster Blackcloak*

à Kaeldarra que ses contacts lui avaient rapporté que les suivants de Thoon avaient déjà commencé leur croisade, des milliers d'années plus tôt. Cela signifiait qu'une faille avait été ouverte vers le Far Realm pour permettre l'intrusion de ceux qui allaient, plus tard, diviser l'empire illithid.

## Alliés et informations

Kaeldarra et ses alliés passèrent l'année suivante à chercher toutes les informations disponibles au sujet des terribles événements futurs et des altérations de la nature de l'univers. Finalement, ils tombèrent sur un extrait qui les menèrent à Laeral Silverhand Arunsun. Celle-ci leur rapporta ce qu'elle savait des visions de Khelben au sujet du futur. Elle dit également à Kaeldarra que, selon Khelben, Halaster Blackcloak savait quelque chose au sujet du désastre à venir.

Kaeldarra et ses alliés ne parvinrent pas à contacter Halaster avant sa fin, mais ils mirent la main sur quelques unes de ses notes, et, rassemblant cette information avec les visions de Khelben et ce qu'ils avaient découvert, ils déduisirent qu'il existait une race de créatures qui pourraient les aider dans leur

quête d'altération du temps. Les énigmatiques créatures connues sous le nom de spellweavers étaient connues des anciens Imaskari pour leur capacité à briser les barrières du temps et de l'espace et à réaliser des prouesses magiques surpassant même la haute magie elfique.

## La résistance des spellweavers

Kaeldarra et ses alliés parvinrent à trouver une enclave de spellweavers, mais les créatures qui s'y trouvaient refusèrent de les aider. Elles leur apprirent toutefois que toutes les réalités étaient autrefois une, que les dieux avaient commencé à diviser la réalité en domaines, et qu'à partir de ce point, la réalité est devenue de plus en plus faible avec chaque nouvelle division. Devant l'insistance de Kaeldarra, les spellweavers admirèrent que le Plan Primaire n'était autrefois qu'un seul plan, mais qu'une erreur monumentale de la part des spellweavers causa une séparation sur une échelle épique.

Bien que certains des alliés de Kaeldarra vou-



laient prendre de force les secrets des spellweavers, elle refusa. L'illithid Vhleastistis parvint à récupérer une information supplémentaire directement depuis les esprits des spellweavers. Il apprit que, même si les spellweavers ne font pas confiance aux dieux, l'un d'eux chercha autrefois à devenir dieu, ce qu'il parvint à faire sous le nom de Jergal, l'ancien dieu des morts.

Afin d'attirer l'attention de Jergal, les alliés de Kaeldarra voyagèrent vers le château Godswalk dans la baronnie du Grand Chêne. L'avatar du dieu leur apparaissait là à certains moments de l'année, et lorsque Kaeldarra et ses alliés arrivèrent sur place, ils rencontrèrent la Dame Dansante Sharess, et survécurent de justesse à une rencontre avec l'avatar de Garagos le Destructeur. Finalement, ils trouvèrent l'avatar du Scribe des Morts, qui les ignore jusqu'à ce qu'ils fassent mention du Fléau Magique, de la destruction de la Toile et de leur rencontre avec les spellweavers.

Jergal leur dit que la réalité est lentement en train de se diriger vers la mort, mais que cette mort devait arriver de manière ordonnée et paisible. Il indiqua que les membres de son ancienne race ont tort de penser que la réalité peut être réparée, et que la disparition de la réalité est une évolution naturelle et inéluctable. La réalité peut soit disparaître lentement, de manière ordonnée, soit se rompre en soubresauts chaotiques et douloureux.

Jergal leur fit part de l'existence d'une tablette écrite par les spellweavers, comportant certains hiéroglyphes qui pourraient se révéler utiles dans leur quête. Il les mit également en garde : Cyric découvrira tôt ou tard qu'ils travaillent contre ses plans; il existerait toutefois un être vivant qui est un véritable puits dans la Toile, capable de se servir à la fois de la Toile et de la Toile d'Ombre, et apte à cacher leurs efforts. Finalement, Jergal leur suggéra que

les anciens de Netheril pourraient posséder quelques secrets utiles et indiqua que Netheril était plus que de simples ombres.

Une fois sortis du Château Godswalk, Kaeldarra et ses alliés furent assaillis par une bande de cyricistes, dont ils vinrent difficilement à bout. Ils se mirent alors à la recherche de ce « puits vivant », le sorcier elfique Galaeron Nihmedu. Ce dernier n'était pas certain de sa capacité à utiliser la Toile mais, après avoir survécu à une autre attaque de cyricistes, il entra en pleine possession de ses nouveaux pouvoirs.

## Diviser la ligne du temps

Camouflant tout le groupe dans des boucliers alternés de la Toile et de la Toile d'Ombres, Galaeron abrita la cabale du regard de Cyric, leur permettant de se mettre à la recherche des hiéroglyphes des spellweavers et de les déchiffrer. Après

plusieurs mois d'étude, ils réalisèrent que les indications de la tablette pouvaient être utilisées pour créer un rituel de haute magie elfique. Galaeron et Saerlaestis se mirent immédiatement au travail.

La cabale n'était pas en état de rassembler la quantité de pouvoir nécessaire pour pouvoir réaliser le rituel, et ils ne disposaient pas de suffisamment de temps pour entraîner de nouveaux apprentis. Ils n'avaient pas non plus de personnes de confiance à qui faire appel pour les aider. Keiredis, originaire d'Halruua et donc descendant descendant de l'ancien Netheril, reçut une vision de Rhauligath le Sans-Age, scribe de Larloch, qui invitait la cabale à la visiter à la Crypte du Sorcier.

Là, ils furent accueillis par Larloch qui leur révéla savoir tout à leur sujet, grâce à ses observations de l'Enclave Interdite. Larloch se porta volontaire pour leur prêter quelques uns de ses serviteurs lichs afin de les assister dans leur rituel de haute magie





elfique, pour autant qu'il ait libre accès à toutes les formes de magie utilisées lors du rituel.

Kaeldarra hésita tout d'abord, mais Vhleastistis l'illithid lui rappela sa vision du futur et elle accepta. Lalorch fit quelques suggestions pour améliorer le rituel puis appela quelques unes de ses liches rejoindre la cabale dans leur repaire caché.

## Le temps des troubles - encore

Kaeldarra transporta la cabale tout entière, y compris les liches de Larloch, des années en arrière, juste avant que les dieux ne tombent sur Toril. Keiredis, avec l'aide de quelques autres, entreprit un rituel pour stabiliser la magie dans la région, en préparation de l'arrivée de la magie sauvage.

A la fin du rituel de haute magie elfique, Kaeldarra sera renvoyée au « point d'appui », au moment en 1373 où elle fut rappelée à Arvandor puis ramenée. Galaeron agira comme le pivot du rituel, utilisant de manière alternative la Toile, la Toile d'Ombre et les autres lanceurs de sorts comme source de pouvoir. Tous les participants au rituel, excepté Kaeldarra, seront détruits.

Malgré la tristesse engendrée par ce constat, Kaeldarra et sa cabale commencèrent le rituel alors que les dieux tombaient du ciel comme une pluie d'étoiles filantes. Un par un, ils furent consumés par la magie du rituel, et Kaeldarra reçut le pouvoir de créer une ligne du temps alternative stable, qui s'éloignerait de la ligne du temps principal sans se déstabiliser et y retomber.

Kaeldarra fut propulsée vers le futur, emportant avec elle de nombreux espoirs et de nombreux rêves.

## Le futur arrive

Kaeldarra n'aurait qu'une seule chance de changer le temps, de trouver une méthode pour avertir les dieux de ce qui va se produire, et de les détourner de leur futur. Elle réfléchit à de nombreux plans complexes mais, finalement, elle choisit la méthode la plus simple.

Kaeldarra organisa une rencontre avec son ami Meriden Greystag, un prêtre de Heaume et lui demanda de prier son dieu et de l'avertir de ce qui était à venir. Elle toucha son esprit et lui montra sa vision du futur, puis elle retourna en Arvandor.

Meriden pria Heaume et Heaume apprit les plans de Cyric. Il indiqua à Mystra la corruption dans la Toile avant que celle-ci ne puisse s'étendre de trop, et mit Tyr et Siamorphe en garde contre la future tromperie de Cyric. Tous les dieux furent prévenus, sans pour autant savoir où et quand Cyric frapperait.

Cyric échoue dans sa tentative de semer la discorde entre Tyr et ses suivants et, à son tour, Tyr parle à son ami et allié Moradin, le mettant en garde contre la tromperie d'Abbathor. Moradin est si enragé qu'il frappe Glitterhell, le royaume d'Abbathor, de son marteau et l'envoie vers Hammergrim, tout en prononçant l'exile d'Abbathor.

Cyric tente de poursuivre son plan et d'assassiner Mystra, mais c'est encore un échec car elle a été prévenue. Sans qu'aucun dieu ni mortel chronomancien ne le sache, Cyric hait tellement Mystra qu'il conçoit un second plan. Grâce aux informations de la bibliothèque cachée de Leira, Cyric recherche le vrai nom de Mystra sur base de ce qu'il sait de sa vie mortelle. Lorsqu'il l'utilise, Mystra n'a plus aucun recours face à lui ... mais elle libère les dernières tra-



ces de son être mortel, embrassant entièrement sa divinité. Mystra est changée. Elle n'est plus Minuit de Valprofond, et son ancien vrai nom n'a plus aucun effet.

## Le dernier changement

Mystra canalise toute la corruption du Far Realm vers le Suprême Trône, puis coupe les connexions entre ce domaine et les autres plans. Seul Cyric peut voyager vers ou hors de ce domaine mais, s'il le fait, il court le risque d'être happé vers le Far Realm et consumé par ses énergies étranges, vu qu'il s'est lui-même ouvert à elles.

Cyric est toujours une divinité majeure, pour l'instant, grâce à ses suivants, mais il doit constamment évacuer du pouvoir corrompu vers le Suprême

Trône, ce qui le limite pratiquement à la puissance d'un demi-dieu. Il parcourt Toril sans cesse, en tant qu'exilé des plans incapable de retourner en son domaine.

## L'état du multivers

Après ces épreuves, il existe deux Torils. L'une d'elle a subi les effets du Fléau Magique, et l'autre a échappé de justesse à ce destin. Si le rituel de haute magie elfique tient bon, il y a vraiment deux Torils, une née à partir de la discorde et de la douleur de l'autre, toutes deux bien séparées, suivant des destinées propres.

Seul le temps indiquera si le rituel se maintient, et si Kaeldarra et Labelas ont vraiment offert à Toril un futur meilleur.