Les Royaumes Oubliés

Fin 13ème - Milieu 14ème Siècles

« La connaissance de notre monde doit etre cultive comme une fleur rare
Car c'est notre bien le plus precieux »

Alondo de Château Suif

Trystemine est un ancien aventurier devenu le seigneur du Valombre, une communauté de fermiers isolée par la forêt elfique de Cormanthor qui l'entoure. Etape commerciale importante, Valombre possède un artisanat local florissant, bien que de peu d'envergure. Même le Seigneur d'un si petit village a des problèmes : collecter les impôts auprès de villageois réticents devant l'autorité, nouvelle pour eux ; juger des conflits locaux ; démasquer un lycanthrope au sein de la communauté ; ou encore négocier avec quelques gêneurs. Au nombre de ses derniers se trouvent une compagnie d'aventuriers, un groupe de druides et de rôdeurs qui cherchent à empêcher les fermiers de déboiser, ainsi que Lyran de Melvaunt, prétendant à la charge de Trystemine.

Trystemine subit également des pressions extérieures. De nombreux seigneurs veulent obtenir l'alliance de Valombre. Certaines Eglises lui demandent des franchises commerciales et de l'aide pour collecter la dîme. Les seigneurs du Valherse et du Valdague aimeraient ajouter l'emplacement stratégique du Valombre à leur territoire. En outre, la compagnie marchande connue sous le nom du Trône de Fer cherche à contrôler le commerce dans toute la région, de la Mer de Lune au Cormyr. Dans le même temps, les drows semblent s'agiter dans les profondeurs. La Tour Tordue, où loge Trysmenine, a été construite par les drows et gardait jadis une des entrées de leur vaste empire souterrain. Les drows furent repoussés dans l'Outreterre, il y a de cela une centaine d'hivers, et les issues furent bloquées. Mais ils cherchent maintenant à rentrer en possession de ce qu'ils considèrent comme leur bien…

Voilà un bref aperçu des problèmes rencontrés par le seigneur de Valombre. Si de tels évènements peuvent se produire dans un simple petit village, imaginez ce qui se passe dans le royaume voisin de Cormyr et, au-delà, dans le vaste monde. Imaginez la richesse d'un univers où la magie est efficace, où les montagnes et les forêts sont peuplées d'êtres fabuleux et où les déserts entiers peuvent naître de la volonté des Dieux.

Ce monde, nous l'appelons les Royaumes Oubliés, mais ses habitants le nomment Abeir Toril « Le berceau de la vie ». Abeir Toril est une planète fort semblable à la nôtre, tournant autours d'un soleil en une année terrestre. Elle possède un satellite – que les habitants identifient à la déesse Séluné – constamment suivi dans sa course par une trainée d'étincelles, les « larmes de Séluné »

Valombre n'est qu'un point infime sur la carte des Royaumes, mais cette petite communauté revêt une importance particulière à nos yeux : c'est la résistance du sage Elminster, l'homme qui nous fit découvrir les Royaumes. Grâce à lui, nous sommes sortis d'une longue période d'obscurantisme, où l'on doutait même de l'existence de ce monde. En toute logique, nous connaissons mieux la partie nord-ouest du continent de Faerûn, où est localisé Valombre, que les autres régions des Royaumes.

Faerûn est bordée par la Mer Inviolée à l'ouest et la Grande Mer au sud. Au nord, ses limites sont le Grand Glacier et l'inlandsis polaire, au nord-est : la Grande Mer Glacée ; à l'est, il s'étend jusqu'à la Chevauchée et au Désert de Raurin. Les plaines continentales sont coupées par de nombreuses forêts et chaînes montagneuses, ainsi que par trois mers : la

Aide de jeu non officiel pour les Royaumes oubliés
Décembre 2009 – Document réalisé par Jaffar
Basé sur un texte **d'Ed Greenwood**
Illustrations: Cartes des Royaumes oubliées extraite de l'Atlas des Royaumes Oubliés, Sarrukh extrait des Royaumes Serpent, Master wizard par Mitch Coty et Mage elfe extrait du compendium arcanique
Pour en savoir plus sur le jeu donjons et dragons et les royaumes oubliés : http://www.wizards.com/DnD/Default.aspx
Téléchargé sur **http://lens.anthony.free.fr**

Mer Etincelante, le Lac des Vapeurs et la Mer des Etoiles Déchues.
Faerûn couvre cinq fois la superficie de l'Europe. Au cours des âges, ses étendues immenses ont vu se succèder les représentants de nombreuses races intelligentes.

Le premier âge fut celui des Jours du Tonnerre, où les « créateurs », les Sarrukh, édifièrent leurs cités de verre sur un continent au climat toujours chaud. Ils usaient de sorcellerie pour mener des guerres titanesques dont les causes sont inconnues ; ils disparurent en ne laissant que des ruines. Alors commença le Temps des Dragons. Les grands vers régnaient sans partage sur le continent, crachant leur feu et leur venin, modelant les terres et déplaçant les eaux à leur convenance.

Puis virent les elfes et les nains. Les dragons durent leur céder de vastes territoires et se réfugier sur les plus hautes montagnes, où ils regrettent encore le temps de leur domination. Les elfes fondèrent des royaumes dans les forêts, les nains des empires dans l'Outreterre. Leurs nations prospérèrent, mais durent combattre la menace des goblinoïdes – orcs, trolls et gobelins – qui ont toujours été les ennemis des races dites civilisées.

La race humaine est jeune mais, dès son apparition, elle démontra son aptitude à la survie et sa capacité à maitriser son environnement. Son expansion fut rapide : ses villages devinrent des villes qui s'unirent pour fonder des royaumes qui devinrent des empires.

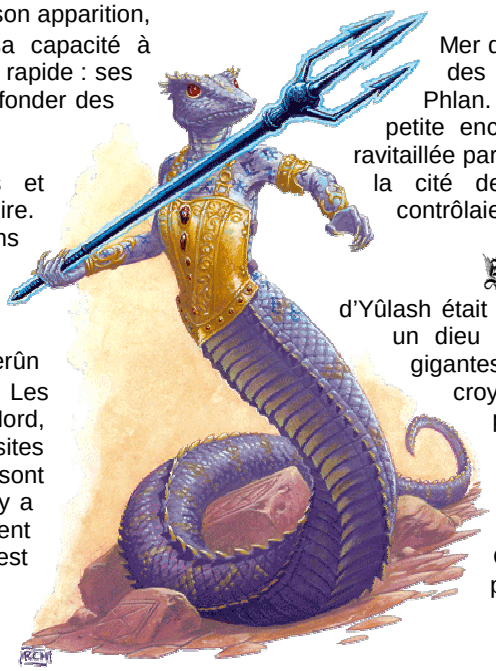
Mais les grandes nations elfiques, naines et humaines furent balayées par le vent de l'histoire. Quelques communautés d'elfes et de nains parvinrent à se maintenir, dans des frontières toujours plus exigües.

Mais les temps changent et Faerûn commence à se relever de ces temps troublés. Les hommes partent à la reconquête du Nord, s'établissant souvent sur d'anciens sites d'occupation. Mais des régions entières se sont trouvées entièrement dépeuplées, et la nature y a repris se droits. Les nouveaux colons appellent donc « Frontiére Sauvage » la partie nord-ouest des Royaumes Oubliés.

Contrairement aux humains, les elfes sont en recul. Pour des raisons mystérieuses, ils quittent Faerûn et partent pour Eternelle-Rencontre, leur royaume insulaire occidental. Les nains ont longtemps été sur le déclin, cédant peu à peu leurs royaumes souterrains à leurs ennemis malveillants et regrettant leur gloire passée. D'autres peuples souffrent encore de l'âge des ténèbres, tels les gnomes, dont l'histoire s'est effacée de toutes les mémoires, y compris la leur, et qu'on appelle pour cette raison, le « peuple oublié ». Ils restent aujourd'hui sans nation et sans passé.

Cet âge est celui des hommes qui semblent dominer le monde. Mais, comme tous les pouvoirs qui les ont précédés, leur domination est bien fragile.

Les Vaux, au nombre desquels figurent le Valombre, le Valherse, le Valmoisson, sont de petites principautés humaines enclavées dans une ancienne forêt elfique. Leur origine remonte au temps où les seigneurs de la Cour Elfique autorisèrent les humains à s'installer autour de leur royaume forestier. En contrepartie, les nouveaux venus s'engagèrent à aider les elfes à repousser les assauts des goblinoïdes. On peut encore voir, au centre de la forêt, la Pierre Levée, symbole de cet accord. Mais les seigneurs humains des Vaux restent la seule autorité de la région depuis le départ des elfes. Leur récent départ a ouvert à l'exploration les ruines légendaires de Myth Drannor, où elfes et humains vivaient en harmonie il y a plus d'un millénaire, avant que la cité ne tombe sous les assauts d'une armée démoniaque. La ville, hantée par des démons, est actuellement visitée par d'audacieux aventuriers décidés à en percer les secrets – et à en piller toutes les richesses.



Plus au nord, sur les rives de la Mer de Lune, d'autres ruines sont relevées : des colons sont installés dans le port de Phlan. D'abord, ils n'en contrôlaient qu'une petite enclave, protégée par des remparts, et ravitaillée par la mer. Maison par maison, ils purgent la cité des goblinoïdes et autres monstres contrôlaient par quelque puissance obscure.

Au sud-est de la Mer de Lune, la cité d'Yûlash était jadis le siège du pouvoir de Moander, un dieu des abysses ayant l'apparence d'un gigantesque tas d'immondices fangeux. On le croyait détruit ; c'était une erreur, comme peuvent en témoigner certains héros poursuivis sur des centaines de milles par le dieu en colère. Avant d'être consumé par le feu d'un dragon rouge, Moander ouvrit dans la forêt de Cormanthor une longue trouée qui porte aujourd'hui son nom.

Pendant ce temps, les deux cités de Château-Zhentil et Monteloy se disputent les ruines de Yûlash. Les « Plumes Rouges », soldats monteloisains, y assiègent les troupes de Château-Zhentil que dirigeait, jusqu'en 1361, l'un des pouvoirs les plus sombres des Royaumes : le clergé de Baine, Dieu de la tyrannie. Ses prêtres disposent d'une organisation secrète, le Zhentarim, composé d'assassins, de sorciers et de voleur. Ils cherchent en permanence à étendre

leur influence le long des principales voies commerciales du nord de Faerûn.

En 1361, Cyric, le Dieu des mensonges et de la Folie, déclencha une guerre sainte à Château-Zhentil forçant le culte orthodoxe de Baine à se réfugier dans la clandestinité. Ce changement eu peu d'incidence sur le Zhentarim même qui continue à tisser ses sombres intrigues à travers tout le continent.

Cormyr est la seule grande nation ayant l'influence nécessaire pour contrer les menées secrètes du zhentil. Son roi, Azoun IV, est peut être l'un des seuls souverains à posséder le charisme et le prestige suffisants pour unir les puissances libres sous une seule et même bannière. Son conseiller personnel, le magicien Vangerdahast, est le premier rival du sage Elminster – « Ce vieil épouvantail », comme il dit.

Le réseau noir, autre dénomination du Zhentarim, a pour objectif principal le contrôle des pistes qui traversent l'Anauroch. Ce vaste désert d'origine magique s'étend à l'ouest des Vaux. Netheril, un royaume de magiciens, et les autres nations qui prospéraient sur les rivages de la Mer Etroite ont été engloutis par le sable. Bien des cités fondées sur la Frontière Sauvage l'ont été par des descendants de Netheril. D'autres sont issues des ruines d'autres pays perdus comme Delzoun, le plus grand empire nain qui ait jamais existé, ou encore le Royaume Déchu, dont on a oublié jusqu'au nom.

Sur la Côte des Epées se sont établies des cités-état qui étendent leur influence commerciale par voie maritime. La première de toute, et la plus grande ville du nord, est Eauprofonde, la Cité des Splendeurs, symbole de l'ordre e de la civilisation dans cette contrée sauvage. La côte est relativement calme grâce à l'Alliance des Seigneurs d'Eauprofonde, qui lutte contre les pirates et les goblinoïdes. L'identité et le nombre des Seigneurs sont inconnus ; en public ils portent des masquent pour préserver leur anonymat. Ils échappent ainsi aux pressions que pourraient exercer sur eux les puissantes guildes et autres factions de la ville.
Les territoires d'Eauprofonde occupent l'emplacement d'Illefan, un royaume elfe disparu. La cité proprement dite s'est développé au bord d'un port naturel d'eaux profondes, sur le versant du Mont Waterdeep dont les falaises occidentales plongent dans la Mer Inviolée. Sous cette éminence s'étendent les vastes salles de Montprofond. Des profondeurs jusqu'au sommet, le mont Waterdeep est truffé de souterrains. Ils relient les anciens halls nains, les labyrinthes creusés par le magicien fou Halaster Cape Noire qui s'amuse des périls auxquels les aventuriers succombent et Port-aux-Crânes, que fréquentent les elfes noirs, d'autres créatures des l'Outreterre, des esclavagistes, des assassins et des voleurs. Curieux paradoxe que la présence de ce port souterrain, repaire de pirates et de hors-la-loi, sous la cité la mieux policée du monde ! Mais les Seigneurs d'Eauprofonde jugent bon de fermer les yeux tant que la sécurité des Aquafondais n'est pas menacée.

Les navigateurs d'Eauprofonde commercent avec l'archipel des Moonshae et les contrées méridionales de la Mer Scintillante. Les pays du sud livrent une véritable guerre commerciale à la Cité des Splendeurs et voudraient lui ravir la suprématie maritime. Dans cette optique, le royaume marchand d'Amn, dirigé par le Conseil des Six a lancé des expéditions vers l'ouest, à travers la Mer Inviolé. Ces expéditions ont permis la découverte d'un nouveau continent : Maztica. Son existence transparaissait dans diverses histoires depuis des millénaires, mais ce n'est que lors du voyage du Capitaine Cordell en 1361 CV que le voile d'isolement fut soulevé et le Vrai Monde révélé.

Son voisin, Thethyr, n'a pas de telles ambitions. Le royaume se remet lentement de plusieurs décennies de troubles et de luttes intestines. La guerre de représailles de Téthyr s'est achevée par les couronnements de la Reine souveraine Zaranda et du Roi Haedrak III en 1369.

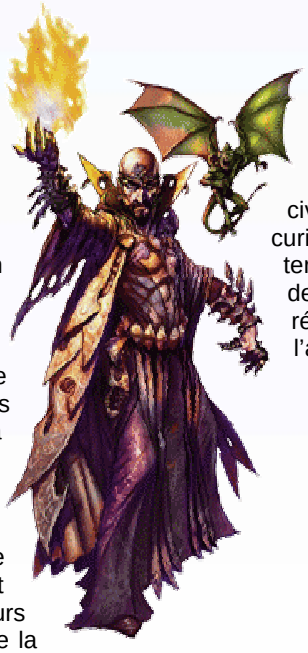
Plus au sud, Calimshan est un concurrent sérieux d'Amn et d'Eauprofonde, bien que son pasha ait beaucoup de mal à endiguer les conflits internes qui opposent ses nombreuses cités. La présence d'orientaux à l'ouest de Faerûn trouve son explication dans l'histoire de Calimshan : ses fondateurs étaient originaires d'un autre plan d'où sont natives des créatures telles que génies, efrits et djinns.

Une culture similaire à celle de Calimsham s'est développée très loin vers l'est, loin même des côtes orientales de la Mer Intérieure. Le califat de Semphar se trouve au carrefour de toutes les civilisations entre Faerûn, l'Occident, et Kara-Tur, l'Extrême-Orient. Ce foyer de culture et de commerce doit constamment lutter contre la menace que représentent les nomades de la Grande Chevauchée. Ces terribles guerriers, longtemps divisés, se sont unis en l'année de la Tourelle sous les ordres d'un seul Khan. Unis sous la bannière d'Azoun IV, les puissances occidentales parviennent à repousser l'invasion.

Revenons à Semphar. Ce pays indépendant faisait autrefois parti du Mulhorand, nation archaïque gouvernée par des pharaons qu'on considère, à tort ou à raison , comme des dieux vivants.

Mulhorand compte parmi les Etats humains les plus anciens de Faerûn, avec Unther, où s'élèvent d'impressionnantes ziggourats, et Chessenta, dont les légions dominaient jadis toute la côte sud de la Mer Intérieure. Ces empires, au passé glorieux, sont en pleine décadence. Le royaume maléfique de Thay est en grande partie responsable de leur déclin. Thay occupe un gigantesque plateaux rocheux, à l'est de la mer intérieure. Les Sorciers Rouges qui gouvernent le pays ont toujours poursuivi des rêves de conquête. Aujourd'hui même, on murmure que leurs agents cherchent à prendre le contrôle du commerce autour de la Mer Intérieure.
La cible privilégiée des forces d'invasion de Thay est le royaume péninsulaire d'Aglarond. Les deux nations se heurtent régulièrement en de fabuleuses batailles – la plus connue est celles des Sables Chantants, qui remontent à près de deux siècles.

Aglarond est peuplé de forestiers déterminés. Le pays est sagement gouverné par la Simbule, une ensorceleuse puissante, au caractère sauvage et imprévisible. Elle est connue pour être l'un des Sept Sœurs qui détient une partie du pouvoir de Mystra, la déesse de la Magie.



Les Royaumes Oubliés sont si vastes qu'il est impossible de citer toutes les terres et contrées qui les composent. Mais chaque jour, ils deviennent plus petits et moins mystérieux à mesure que les civilisations s'accroissement et que les esprits curieux cherchent à percer les mystères de cette terre de légendes. Cependant, il restera toujours des blancs sur les cartes et des mystères non révélés, pour tous les aventuriers qui vibrent à l'appel de l'inconnu.

Aide de jeu non officiel pour les Royaumes oubliés
Décembre 2009 – Document réalisé par Jaffar
Basé sur un texte **d'Ed Greenwood**
Illustrations: Cartes des Royaumes oubliées extraite de l'Atlas des Royaumes Oubliés, Sarrukh extrait des Royaumes Serpent, Master wizard par Mitch Coty et Mage elfe extrait du compendium arcanique
Pour en savoir plus sur le jeu donjons et dragons et les royaumes oubliés : http://www.wizards.com/DnD/Default.aspx
Téléchargé sur **http://lens.anthony.free.fr**