

Valdague - 1370 cv

Capitale : Chutes de la dague

Population : 28041 (humains 88%, nains 5%, demi-orques 3%, gnomes 2%, halfelins 1%)

Gouvernement : seigneurie

Religions principales: Lathandre (Mailikki, Silvanus, Tempus)

Importations : armes, armures, bijoux, livres, objets en métal, papier, textiles, verre

Exportations : fourrures, minerais, viande

Confronté en permanence aux menaces extérieures, les habitants du Valdague sont d'un abord difficile. La plupart des étrangers les trouvent sinistres et impitoyables. Cela est dû en grande partie à la cité de Château-Zhentil qui tente depuis des décennies de conquérir leurs terres pour diriger ce val comme un pays satellite ou l'écraser comme le fut Valtesh.

Les zhentilars ont maintenu le pays sous leurs bottes pendant près de trente ans. Pendant l'occupation, le Seigneur légitime du Val, Randal Morn, fut contraint de vivre dans la clandestinité. Ce n'est qu'au cours de la l'année du Prince qu'il parvient à chasser l'envahisseur avec l'aide d'une compagnie d'aventuriers qui récupéra l'Épée des Vaux.

Durant les années qui suivirent le retour de Randall Morn, le Valdague dut encore faire face à de nombreuses agressions de la part des troupes du zhentarim. Le Valdague resta jusqu'en 1360 un val mineur au sein de la confédération des Vaux.

De tous les vaux, Valdague est celui qui risque d'offrir le plus de contrats et d'appuis aux groupes d'aventuriers désirant combattre les Zhents, nettoyer les mines infestées de monstres, sauver des otages retenus par des bandits, tuer ces mêmes bandits ou se rendre dans les montagnes sur les traces de vampires prédateurs. Si Valdague désire survivre, les compagnons de Randal Morn et les individus qu'il a engagés doivent parvenir à pacifier les terres du val et à en chasser les monstres locaux.

Vie & Société

Le style de vie du Valdague est le fruit de l'histoire et des circonstances. Des années de guérilla et de lutte contre l'opresseur zhent ont abouti à un mode de vie plus monade que dans les autres Vaux. L'agriculture a été supplantée par l'élevage ovin et bovin. Ainsi, en cas d'attaque, les éleveurs peuvent aisément prendre la fuite et dissimuler leur bétail dans les forêts, les collines et autres garrigues.

De nombreux valiens se sont fait chasseurs, trappeurs ou éclaireurs. La simplicité rustique de la vie dans les Vaux produit des guerriers solides, autonomes, qui sont

fiers de leur terre et de l'histoire liée à son indépendance. Sans vivre totalement en autarcie, les autochtones préfèrent vivre et laisser vivre. Ils s'intéressent rarement aux calamités qui s'abattent sur leurs voisins. Après tout, aucun vau n'est venu à leur aide durant l'occupation.

Gagner la confiance d'un valdagois n'est pas chose aisée. Il convient de faire ses preuves. De fait, à la nuit tombée, les voyageurs trouvent porte close lorsqu'ils s'approchent d'un village ou d'un hameau.

Principales Caractéristiques Géographiques

Le Valdague est un pays vallonné, succession de collines boisées entre lesquelles serpentent des chemins de chevières. Seule la route de Teshvague est réellement carrossable.

De loin en loin, le voyageur apercevra des troupeaux ainsi que des hameaux ceints de palissade de bois et perchés au sommet des plus hautes collines. Les plus grandes fermes sont regroupés autours des chutes de la dague.

Chutes de la dague : les chutes surplombant le Gué de la Dague, qui donnent à la ville des Chutes de la Dague son nom, ne sont pas navigables. À la différence des Chutes de la Plume bordant le fleuve Ashaba, le dénivelé des Chutes de la Dague est bien trop important pour que les saumons, revenant de la Mer des étoiles déchues, puissent le remonter.

Collines de la dague : certaines des zones envahies de fougères des Collines de la dague ne sont pas habitées par les bandits. Malheureusement, ces zones abritent des monstres — loups, leucrotas, ours-hiboux, lycanthropes et même des tyrannceils qui chassent dans les épaisses broussailles. Pendant les années d'occupation zhent, plusieurs terres cultivées furent reprises par la nature — non pas par les forêts du sud, mais par les fourrés denses et les champs de ronces des collines du nord. Cette végétation est aussi résistante au feu qu'elle l'est à l'intrusion humaine.

La Forêt de l'orée : la Forêt de l'orée est la frontière commune de quatre régions différentes de Faerûn : Valdague et les vaux au sud, la Mer de lune et la Citadelle du corbeau des Zhents à l'est, l'Anauroch à l'ouest et la Terre torturée au nord. Les habitants de la forêt sont des êtres féés comme des satyres, des pixies, des grigs et des dryades. En partie à cause de leur lutte constante contre les bûcherons zhents basés à Mantelneige, les féés de la Forêt de l'orée tendent à agir de façon cruelle et violente au lieu de l'attitude capricieuse et joyeuse typique des êtres féés vivant plus au sud.

Aide de jeu non officiel

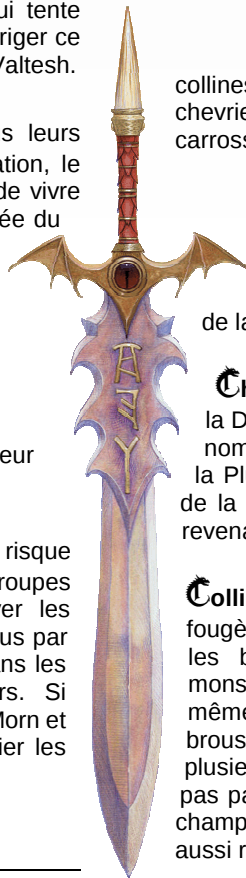
Chronique de Jaffar – Janvier 2010 - Réalisation : Anthony Lens alias Jaffar

Sources : « L'encyclopédie des royaumes oubliés DD3 », « La cité de la reine araignée », « Forgotten realms Box set ADD1 », « Le retour de Randal Morn » ADD2

Illustrations: Crimson Ruination par Wayne England, Fast Trapper par Kieran Yanner Carte extraite de Elizabeth T.Danforth

Le jeu Donjons et Dragons sur le site de Wizard of The Coast <http://www.wizards.com/dnd/>

Téléchargé sur le site « Le tombeau du Seigneur des Marches » <http://lens.anthony.free.fr/>



Montagnes de l'orée du désert : ces montagnes rocailleuses forment la frontière occidentale des Vaux et surplombent les collines de Valdague. Mais les Montagnes de l'orée du désert ne protègent plus uniquement les Vaux des vents violents de l'Anauroch quelque chose rôde en Anauroch.

Le grand royaume nain de Téthyamar occupait autrefois cette chaîne de montagnes. Plusieurs centaines d'années auparavant, le royaume tomba sous la coupe des orques, des ogres, de magiciens aujourd'hui dans les montagnes. Le dernier roi de Téthyamar, Ghellin, est mort de vieillesse en 1369 CV au Cormyr — il rêvait toujours de reconquérir son royaume perdu.

Sites Importants

La ville des Chutes de la dague est la pierre angulaire de Valdague. La majorité des sites importants de la région se trouve à l'intérieur ou non loin de cette ville.

Aire des aigles : se dressant au-dessus des Chutes de la dague, ce monticule rocheux abrite des autels sacrés du clan nain Lamétincelante — ils y reviennent même parfois pour faire des offrandes. Les services qui peuvent être rendus aux nains font la joie de Randal Morn car les relations qu'entretenait sa famille avec eux étaient de nature sanglante. Il ne peut pas se permettre de tels conflits s'il désire lutter efficacement contre le Zhentarim.

Chutes de la dague (ville importante, 2 804 habitants) : les murs de pierre des Chutes de la dague ne sont pas très élégants, mais ils offrent aux habitants de Valdague un refuge sûr au milieu de ces terres en proie à de nombreux troubles. La ville fortifiée est située au nord-ouest du Gué de la dague, à l'endroit où la Voie de Téthyamar traverse le fleuve Tesh sous les chutes. Les pierres de taille et les toits d'ardoise en pente des bâtiments de la ville leur ont permis de survivre aux importantes neiges hivernales.

Les Chutes de la dague étaient autrefois un site d'entrepôt de métaux nains qui quittaient les montagnes en direction des pays méridionaux. Après toutes ces années, la ville est demeurée une ville frontière où chaque individu porte une arme et la dégaîne de temps en temps pour défendre l'ordre public (ainsi que pour quelques querelles plus personnelles).

La Lumière de Lathandre : le temple dédié à Lathandre qui est situé dans les Chutes de la dague porte encore les cicatrices et les brûlures des feux qui le détruisirent durant l'occupation zhent. Les habitants de Valdague le reconstruisirent pour démontrer leur détermination dans la guérison des blessures de l'occupation. Les prêtres de Lathandre sont appréciés et un nombre important de jeunes prêtres des vaux environnants sont venus à Valdague pour prêcher la bonne lumière du Seigneur de l'Aube là où elle était la plus nécessaire.

Tour du connétable : reconstruite maintes et maintes fois au cours des siècles passés, cette forteresse située à proximité des Chutes de la dague est aujourd'hui tellement imposante que Randal Morn désire en faire le

nouveau siège de son gouvernement. Mais un incessant cataclysme magique opérant à l'intérieur de la tour l'en empêche — une tempête de sorts d'éclair, de boule de feu, de désintégration et de nuée de météores est lancée de manière cyclique à l'intérieur de la tour, une puissante magie réparant continuellement les dégâts causés à la structure. Les imbéciles pénétrant dans la tour subissent les pleins effets des sorts destructeurs sans toutefois être aidés par les sorts réparant l'édifice. Randal Morn est prêt à payer 5 000 pièces d'or et à donner des terres et un titre à toute personne qui parviendrait à rendre la tour habitable.

Histoire de la région

Valdague prospéra pendant de nombreuses années en tant que partenaire commercial du royaume nain de Téthyamar. Lorsque ce royaume tomba aux griffes des monstres, Valdague rencontra des moments difficiles. Son commerce trépidant s'éteignit et Valdague redevint un trou perdu paysan, peu dérangé par les événements frappant les autres vaux.



Cela changea en 1336 CV. Deux décennies après la prise de Valtesh par les Zhents, Valdague subit le même sort. Randal Morn, le dirigeant héréditaire de Valdague, fut poussé à l'exil dans les collines. Pendant des années, il mena une sombre campagne militaire

contre les forces zhents occupant la plus grande ville du val, les Chutes de la dague.

En 1353 CV, Randal Morn et ses amis parvinrent à tuer Malyk, le dirigeant fantôme que les Zhents avaient nommé à la tête du val pour lui donner un semblant d'autonomie. Ce meurtre ne fit qu'augmenter la détermination de Château-Zhentil de garder le val à sa solde. Les Zhents détachèrent plusieurs officiers et engagèrent des gens du cru peu recommandables comme auxiliaires de milice affectés à la garnison zhent. La résistance à la guerre de harcèlement de Randal Morn qui fut menée dans les collines apparut aller dans le sens des Zhents et les miliciens en profitèrent pour traiter avec arrogance leurs pairs valiens.

La guerre personnelle de Morn se transforma en une guerre totale en 1369 CV lorsqu'il reprit la ville des Chutes de la dague, tuant ou chassant tous les Zhents. Cette longue bataille laissa de nombreuses cicatrices — la guerre de Valdague s'est en fait souvent résumée en une guerre civile opposant les Valiens entre eux.

Aide de jeu non officiel

Chronique de Jaffar – Janvier 2010 - Réalisation : Anthony Lens alias Jaffar

Sources : « L'encyclopédie des royaumes oubliés DD3 », « La cité de la reine araignée », « Forgotten realms Box set ADD1 », « Le retour de Randal Morn » ADD2

Illustrations: Crimson Ruination par Wayne England, Fast Trapper par Kieran Yanner Carte extraite de Elizabeth T.Danforth

Le jeu Donjons et Dragons sur le site de Wizard of The Coast <http://www.wizards.com/dnd/>

Téléchargé sur le site « Le tombeau du Seigneur des Marches » <http://lens.anthony.free.fr/>

Connaissance Histoire DD15

Valdague était autrefois la communauté heureuse de Valjoyeux. La paix et la prospérité du val, se terminèrent dans un bain de sang suite à une invasion de vampires. Les gens qui furent obligés de tuer leurs enfants morts-vivants en leur enfonçant des pieux dans le cœur n'éprouvèrent ensuite quasiment plus aucune joie, et le nom de Valjoyeux disparut en quelques années. Valdague — la traduction du nom original de la vallée en langue naine — vint donc remplacer le nom de Valjoyeux.

Connaissances Folklore Local DD15 ou Savoir Bardique DD10

En 1356 de l'année du Ver, la compagnie d'aventuriers Les Chevaliers du Temple - dirigé par le paladin Galte de Valombre et comprenant le mage de guerre Guilota de Cormanthor, l'elfe Conrad Mac Claw et le transmutateur Spugnois - rapportèrent avoir affronté un comte vampire descendant de ceux qui ont terrorisé le Valjoyeux il y a des décennies. Son château se situerait au fond d'un canyon quelque part dans les montagnes de l'orée du désert.

Connaissances Noblesse et Royauté ou Savoir Bardique DD20

Il existe un réseau de cryptes qui se trouvent à une quinzaine de kilomètres au sud des Chutes de la dague. Ces ruines sont tout ce qu'il reste de la Seigneurie de Dordrien qui fut fondée en -251 CV par un noble de Jhaamdath qui avait conduit depuis les côtes de ce qui est aujourd'hui la Sembie jusqu'au contreforts des montagnes de l'orée du désert pour échapper à la terrible destruction de Jhaamdath en -255 CV.

Sa voir bardique DD25

Sur le flanc ouest des collines de la dague, le Seigneur Dordrien fit ériger un château de belle taille chargé de protéger la ville toute proche. Le royaume prospéra pendant près d'un siècle avant de périr, victime à la fois des attaques que les orques menaient depuis la montagne et du déclin de la famille régnante. La plupart des habitants émigrèrent alors vers les territoires plus peuplés bordant la mer des Etoiles Déchues. La ville fut finalement abandonnée en -75 CV.

Connaissances Ombreterre DD20

Les habitants d'une ancienne cité de la région, sise dans les collines, non loin des chutes, avaient construit une série de cryptes dans les cavernes de craies toutes proches.

De ces cavernes ont accédées à l'Outreterre, non loin d'un avant-poste drow du royaume de Maerimydra. Ceux sont les elfes noirs de cette cité qui contrôlaient à l'époque le Valombre et sa célèbre tour tordue. Lorsqu'ils en furent chassés, l'activité de l'avant-poste déclina et on entendit plus parler d'elfes noirs jusque dans les années 1370 CV.

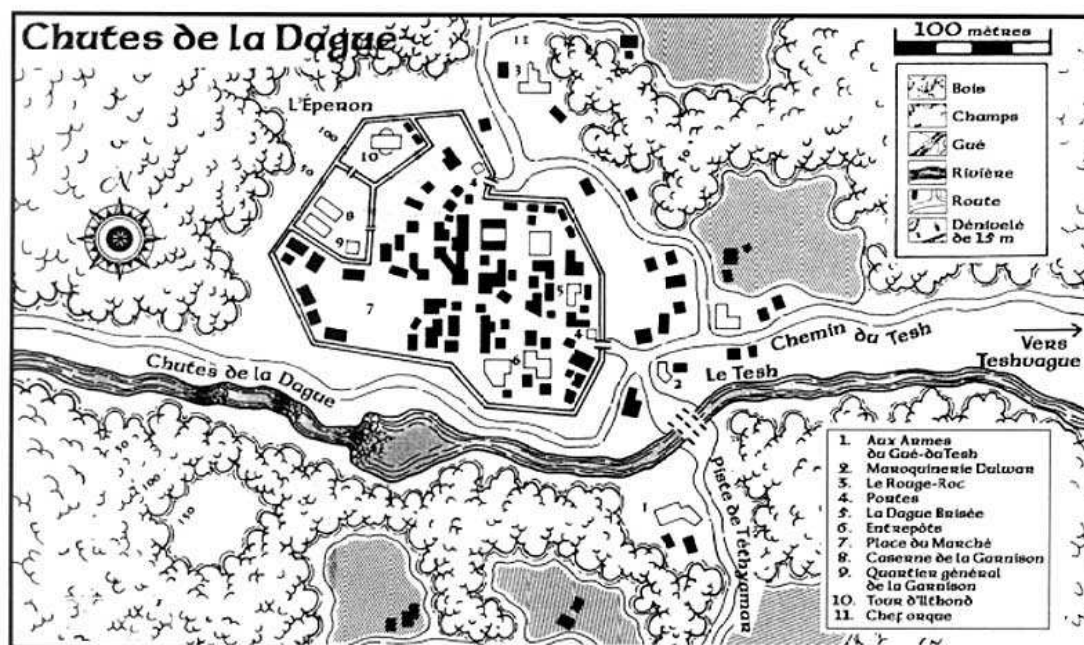
Ville de Chutes de la dague

Chute de la dague (Ville importante)

Gouvernement traditionnel ; Alignement : CB ; limite financière : 3000 po ; liquidités 420 600 po ; habitants : 2804 (humains 92%, halfelins 3%, nains 2%, demi-orques 2%)

Dirigeant : Randal Morn (Seigneur du Valdague), humain (m) NB, Rou4/Gue6.

Personnalités : Tunfer le Droit, humain (m) LB, Prê9 de Tyr (le prêtre de plus haut niveau des Chutes de la dague et un conseiller de Randal Morn) ; Dulwar le Maroquinier, humain (m) NN, Rou9 (espion à la solde de Randal Morn) ; Shevaril Manteau-Céleste, demi-elfe (f) CB, Abj8 (magicienne conseillère de Randal Morn)



Aide de jeu non officiel

Chronique de Jaffar - Janvier 2010 - Réalisation : Anthony Lens alias Jaffar

Sources : « L'encyclopédie des royaumes oubliés DD3 », « La cité de la reine araignée », « Forgotten realms Box set ADD1 », « Le retour de Randal Morn » ADD2

Illustrations : Crimson Ruination par Wayne England, Fast Trapper par Kieran Yanner Carte extraite de Elizabeth T. Danforth

Le jeu Donjons et Dragons sur le site de Wizard of The Coast <http://www.wizards.com/dnd/>

Téléchargé sur le site « Le tombeau du Seigneur des Marches » <http://lens.anthony.free.fr/>