

'Fin presque, car pour l'instant vous n'êtes rien d'autre que de falots mortels, juste bon à... Heu...Pas grand chose... Mais peut-être allons-nous pouvoir faire quelque chose de vous !

Avant de poursuivre la lecture du document je tiens à rappeler que le monde de Planescape est assez différent des autres mondes médiévaux-fantastiques que vous avez pu connaître, aussi ne prenez pas tout ce que vous connaissez pour un acquis.

De plus j'ai tenu à agrémenter la découverte de ce nouvel univers en modifiant, rajoutant ou enlevant certains aspects des règles que nous utilisons habituellement.

Pensez bien que ces règles maison ne sont pas figées et, avec de sérieux arguments, pourront être révisées pendant la campagne.

Pour commencer...

La campagne utilisera les règles officiels de AD&D 2nd édition, modifiées ou non, selon ce qui me semble le plus logique, facile, concordant etc..

Clairement les règles de base que l'on connaît tous ne vont pas trop changer (le round, l'attaque, la Thaco etc...).

Par contre pas de liste de dons interminables, de classe plus ou moins bizarre etc.

Enfin il y a quelques règles majeures et nouvelles que je vais instaurer pour la campagne, comme entre autre l'alignement, la santé mentale, la fatigue, la Foi.

Le but n'est en rien de pénaliser ou alourdir le jeu, mais bien d'agrémenter, avec une nouvelle expérience, un système un peu vieillissant il faut le dire.

Toutes ces nouveautés seront développées plus loin, mais passons aux choses sérieuses !

## **Cadre de la Campagne**

La campagne est prévue pour quatre à six joueurs, en commençant au niveau 1, pour finir dans les niveaux épiques. (si tout se passe bien !).

Les personnages sont originaires du monde de Toril, le monde des Royaumes Oubliés.

Plus précisément de la province du Dambrath, dans le sud-est de Faerûne.

Pour les puristes je vous ai mis une carte de Faerûne, histoire de situer le Dambrath. Suit une présentation assez complète de votre nouvelle patrie : Le Dambrath. Vos personnages seront obligatoirement originaire de cette province, en comptant les régions limitrophes. Cette province est par bien des points différentes des autres plus traditionnelles des Royaumes Oubliés comme le Cormyr, les Vaux ou la Côte des Epées... Vous trouverez une carte plus détaillée du Dambrath en page 11 & 12. (désolé les cartes sont en anglais) et également en fin de documents les principales religions du Dambrath.

### *Le Dambrath*

Aux yeux des étrangers, le Dambrath est une terre de contrastes. Ses habitants vivent dans de grandes plaines, sous un soleil brûlant et un ciel d'un bleu immaculé, mais ils ont prêté allégeance aux drows, qui fuient la lumière. Bien que la majorité de la population soit humaine, le Dambrath est gouverné par les Crinti (demi-elfe noir), des descendants d'humains, d'elfes et de drows.

La nation tire ses richesses de la terre et de la mer. Le Dambrath reste une véritable énigme pour la plupart des Faerûniens car il mène une politique étonnamment pacifique envers ses voisins et n'aime guère voir les étrangers s'enfoncer en son cœur. Cette situation semble convenir parfaitement à la noblesse du pays.

Allant de la Paroi Orientale, qui lui sert de frontière avec l'Halruaa à l'ouest, au Lluirbois Méridional à l'est, le Dambrath fait plus de 1 000 kilomètres de large. Ses côtes sont deux fois plus longues car la baie du Ballet Cétacé s'enfonce profondément dans les terres.

En partant de la côte, le pays s'étend sur près de 450 kilomètres vers le nord, jusqu'à la forêt d'Amtar. Mais l'ensemble des terres habitées se situent au sud des montagnes du Guet des Gnolls et des collines des Défunts Rois, qui divisent la nation en deux régions, une au nord et l'autre au sud. Le Dambrath possède également des terres à l'est de la forêt d'Amtar, sur la route commerciale qui mène à Delzimmer. Le Rethild, également connu sous le nom de Marais Supérieur, fait soi-disant partie du pays, mais ses souverains le possèdent sur le papier seulement, car les hommes-lézards et les nagas qui y vivent en empêchent tout contrôle.

Le climat dambrathien est excessivement chaud, sauf durant la saison des pluies, qui débute mi-Uktar et dure deux ou trois mois. Au sud de la chaîne du Guet des Gnolls, les journées sont torrides, mais les nuits sont agréables car la brise venue de la Grande Mer fait rapidement chuter les températures.

Au nord des montagnes, les températures sont encore plus élevées et l'air est étouffant. Les pluies y sont

plus fréquentes, ce qui fait de la forêt d'Amtar une région aussi humide que les jungles de la péninsule de Chult. Les gens qui vivent dans l'arrière-pays n'ont jamais vu de neige et les gelées matinales sont quasi inexistantes, sauf dans les montagnes.

Le gros du Dambrath est constitué de vastes plaines couvertes d'herbes hautes convenant particulièrement à l'élevage des chevaux. Cette mer de plaines ondoyantes s'étend jusqu'à l'horizon, quelle que soit la direction dans laquelle on regarde.

A intervalles réguliers, on trouve des ranchs de chevaux, de minuscules communautés autonomes qui élèvent les meilleures montures de Faerûn. La plupart des citadins vivent dans les ports commerciaux de la côte, plus particulièrement sur les rives de la baie du Ballet Cétacé. Les eaux cristallines de la baie expliquent la présence de nombreux pêcheurs de poisson et de perles toute l'année, une industrie des plus lucratives pour le pays.

Vie et société

Les divisions sociales du Dambrath se font non seulement en termes de race, mais également de sexe. Les plus hautes fonctions gouvernementales et culturelles sont réservées aux femmes crinti, tous les autres étant considérés comme des êtres inférieurs. L'influence combinée des suzerains drows et de l'Église de Loviatar ont établi cette étonnante division sociale et politique il y a cinq cents ans environ, et elle perdure depuis.

Les métis crinti régissent sur le pays pour le compte des drows vivant sous terre. Les Shebali, les descendants humains des cavaliers arkaiuns qui vivaient jadis au Dambrath, représentent la majorité des citoyens. Au sein de la société dambrathienne, les Crinti ont tous les privilèges alors que les Shebali les servent à leur gré.

Mais la distinction raciale de citoyenneté n'est qu'une partie du problème, car le Dambrath est aussi une société matriarcale. Tout comme au sein de la civilisation drow et de l'Église de Loviatar, les femmes tiennent les rênes du pouvoir. Bien que cet ordre social soit plus prononcé à la cour qu'au sein du peuple, les femmes occupent une position de supériorité sur les hommes sous bien des aspects de la culture dambrathienne. Le fait que les prêtresses de la Vierge de la Souffrance et les drows adoptent ce précepte a permis aux deux groupes de trouver un terrain d'entente sur lequel est fondée leur étrange relation depuis cinq siècles. Sans cela, les drows n'auraient sans doute pas pu tenir le pays aussi longtemps, même face à des humains affaiblis.

Dans les villes et aux échelons les plus élevés de la société, la structure sociale matriarcale est beaucoup

plus accentuée que dans les campagnes. Au sein du gouvernement, les femmes occupent plus souvent les postes influents que les hommes, et les femmes crinti sont les seules à pouvoir exercer les fonctions de honglath, ou juge. Les hommes sont censés se comporter à leur égard avec la plus grande courtoisie, marcher derrière elles dans la rue et s'en remettre à elles pour toutes les questions importantes. Hommes et femmes servent dans l'armée, mais celles-ci occupent la plupart des postes d'officiers. En fait, les nobles familles considèrent comme un grand honneur que leurs rejetons servent dans une branche de l'armée dambrathienne en qualité d'officiers.

Malgré sa politique isolationniste, le Dambrath commerce beaucoup avec le reste de Faerûn, voire au-delà. La nation propose trois principaux articles à l'export : les chevaux, l'argent et les perles. Parmi les autres produits d'exportation, on trouve les objets en bois manufacturés (armoires, chaises, tables et autres meubles, ainsi que de belles hampes de flèches) créés à l'aide d'essences venues de l'Amatar, ainsi que les fruits cultivés dans les vergers des collines des Défunts Rois et le poisson pêché dans la baie du Ballet Cétacé. La majorité de la population étant regroupée dans les communautés portuaires de la côte, le trafic maritime est soutenu et offre aux citoyens un flot permanent de biens venus de l'étranger. Une grande partie des plaines du nord sont dévolues aux ranchs de chevaux qui constituent le gros des revenus du pays. Posséder un ranch dans les grandes plaines est à la fois lucratif et prestigieux car les chevaux élevés par les propriétaires crinti sont recherchés sur toute la côte de la Grande Mer, ainsi que dans d'autres régions du monde, comme en Zakhara. Comme on pouvait s'y attendre, les marchands de chevaux dambrathiens comptent parmi les plus habiles négociants de Faerûn.

Les quelques aristocrates terriens qui n'investissent pas dans le commerce de chevaux mettent généralement leur fortune dans l'exploitation des mines d'argent de la chaîne du Guet des Gnolls. Les propriétaires miniers se regroupent souvent en consortiums pour augmenter leur rentabilité et assurer une exploitation maximale des filons découverts.

Le commerce des perles offre des revenus confortables aux plongeurs de la côte. Grâce à l'abri naturel dont bénéficie la baie et à la clarté de ses eaux, il n'est pas bien compliqué de trouver les nombreux bancs d'huîtres. Ainsi, une journée de travail peut rapporter plusieurs centaines de pièces d'or à un pêcheur. Les marchands en vendent énormément aux riches Crinti, qui cherchent sans cesse à surpasser leurs rivaux politiques et sociaux, mais beaucoup partent à l'exportation.

Parfois, un plongeur a la chance de sortir de l'eau une perle dambrathienne spéciale.

Très rares et situées dans la baie du Ballet Cétacé uniquement, ces perles ont une riche couleur bleu-vert.

La perle dambrathienne vaut cinq fois plus qu'une perle normale au Dambrath, et sept à dix fois plus ailleurs.

Bien que l'ensemble du commerce du Dambrath se fasse par voie maritime, un flot constant de caravanes vient du nord, plus précisément de Delzimmer, en empruntant la route du Négoce.

Fidèle à son isolationnisme habituel, la reine du Dambrath interdit aux caravanes de s'aventurer au-delà de Cathyr, et toutes sont inspectées à Dunfeld avant d'être autorisées à poursuivre vers le sud. Ces mesures de sécurité font légèrement descendre les prix car tout doit être vendu à Cathyr puis emporté sur d'autres marchés dambrathiens par des négociants locaux. Néanmoins, les affaires sont assez lucratives pour que les maîtres caravaniers se fassent à cet inconvénient.

Les elfes (en dehors des drows) n'ont pas le droit de mettre les pieds dans le pays, même s'ils font partie d'une caravane. Tous ceux qui sont pris à vouloir entrer en douce sont arrêtés et conduits aux temples de Loviatar.

D'un point de vue légal, un individu doit être en mesure de prouver qu'il a 1/32e de sang drow ou de Première dans les veines pour être considéré comme un Crinti. Mais dans la pratique, les Crinti qui ont l'air de drows ou d'elfes (peau sombre ou oreilles pointues) sont mieux traités que ceux qui ressemblent à de simples humains.

Les lois du Dambrath sont très structurées. La justice est expéditive et souvent sévère. Les juges, connus sous le nom de honglath, président les procès et prennent toutes les décisions en matière de loi. Seules les Crinti de sexe féminin peuvent devenir honglath et elles protègent leur charge déjuge comme la prunelle de leurs yeux.

Habituellement, les peines pour crimes commis par des Crinti prennent la forme d'amendes, alors que les Shebali sont très sévèrement punis, la torture aux mains des prêtresses de la Vierge de la Souffrance étant commune. Dans les deux cas, les peines sont plus sévères pour les hommes.

Pour les crimes particulièrement odieux (vol de chevaux, le viol, l'apprentissage de la magie à un homme ou empiétement sur la juridiction d'une honglath), c'est la mort par torture lente dans un temple. Quand un criminel enseigne la magie à un homme, il est dépouillé de ses titres et de ses terres, puis envoyé au temple. L'élève est quant à lui exécuté ou victime d'un sort de débilité, puis envoyé dans les mines d'argent.

Au Dambrath, seuls les Crinti ont le droit de posséder la terre, l'héritage étant transmis aux femmes, mais pas forcément à la plus âgée. Les honglath locaux, et non la matrone crinti en personne, décident qui

hérite de la propriété. Souvent, la fille qui a fait preuve d'initiative, de bon sens et d'aptitude pour gérer les affaires et les biens reçoit l'héritage. Parfois, une honglath divise les richesses d'une matrone crinti entre toutes ses filles. Si la matrone n'a ni fille, ni petite-fille, c'est un enfant de sexe masculin qui hérite, du moins s'il est marié. Dans ce cas, son épouse prend aussitôt le contrôle du domaine. Si l'homme n'est pas marié, il doit prendre épouse afin que la propriété soit transmise comme le veut la loi. Souvent, la honglath arrange un mariage si la matrone n'a pas eu le temps de le faire avant sa mort. Dans ce genre de situation, le fils crinti bénéficie soudainement d'un regain de popularité parmi la gente féminine.

Les Crinti entretiennent une puissante armée pour plusieurs raisons : pour décourager tout soulèvement shebali, pour faire appliquer la politique isolationniste du pays, mais aussi parce que leurs liens avec les drows leur valent l'inimitié de certaines contrées. Les leaders du Dambrath disposent donc d'une force militaire régulière dans chaque cité.

En règle générale, la présence militaire terrestre au sein d'une communauté est constituée d'un tiers de fantassins et de deux tiers de cavaliers. L'infanterie est souvent composée de fantassins légers, privilégiant la mobilité plutôt que la force de frappe. Les distances à parcourir, la chaleur et les conditions climatiques suffocantes empêchent le port de l'armure lourde et d'un équipement encombrant. La cavalerie est quant à elle composée d'un tiers de cavaliers légers (parfaits pour les escarmouches) et de deux tiers de cavaliers lourds.

Les tactiques de ces cavaliers reflètent le besoin de distancer et d'encercler l'ennemi dans les grandes plaines.

Tout port dont la taille est supérieure à celle d'un simple village dispose d'une flotte de une à six frégates rapides. Ces navires de guerre sont armés de lanceurs de sorts permettant de traquer et de couler les pirates et les contrebandiers qui tentent de se glisser dans la baie du Ballet Cétacé et de perturber le commerce.

Certains des plus riches Crinti financent également leur propre flotte marchande et engagent des corsaires pour les escorter, afin de transporter eux-mêmes leurs marchandises. Des flottes de corsaires rivales font régner la terreur et n'hésitent pas à se livrer à de véritables actes de piraterie. Selon l'ambiance politique du moment, la flotte locale peut fermer les yeux sur de tels actes ou au contraire se mettre en chasse pour rendre une justice des plus expéditives.

## *Religions & Cultes*

La religion d'État du Dambrath est le culte de Loviatar, car les prêtresses de la déesse offrirent une aide considérable aux drows lors de la conquête des Arkaiuns. Toute communauté de bonne taille abrite un temple consacré à la Vierge de la Souffrance, pourvu de prêtresses et d'instruments de torture. Des aspects de ce culte

imprègnent bien des éléments de la société dambrathienne, plus particulièrement les divertissements adressés aux masses et les sanctions pénales (dont la peine capitale).

Mais tous les citoyens du Dambrath n'observent pas la religion d'État. Certains Arkaiuns vénèrent encore en secret Malar, comme le faisaient leurs ancêtres avant la venue des drows. En outre, bien des individus ayant trouvé refuge au Swagdar reconnaissent le Seigneur Bestial comme un outil indispensable de la chasse.

La majorité des drows pur-sang qui décident de vivre à la surface vénèrent Lolth, mais une petite minorité de drows et de Crinti se sont tournés vers le culte d'Eilistraée.

Les prêtresses de Loviatar ferment les yeux sur les cultes de Malar et de Lolth en raison du lien qu'entretiennent ces divinités avec la leur, mais elles n'apprécient guère que la Dame de la Danse (Eilistraée) prenne pied au sein de la société dambrathienne.

Le dernier culte officiellement reconnu est celui de Talona, la Maîtresse de la maladie, alliée de Loviatar et servante de Baine.

Nombre de Dambrathien «prient» la Mère de Toutes les Pestes afin qu'elle épargne famille et ami des ses épidémies.

Hasifir, l'actuelle reine du Dambrath, est une descendante de la toute première souveraine, qui prit le contrôle du pays avec la bénédiction des drows après avoir vaincu Reinhar IX et ses forces arkaïunes.

Bien que l'histoire de la royauté crinti du Dambrath regorge d'intrigues et de trahisons, la même famille contrôle fermement la nation depuis cinq siècles. Cette stabilité n'assure cependant en rien la sécurité de la reine en place. Nombre de ses cousins détiennent des places de choix dans le pays, et il est plus ou moins de notoriété publique que beaucoup conspirent pour la déposer et monter sur le trône.

### *Politique & Diplomatie*

Malgré son attitude relativement menaçante, le Dambrath se tient à l'écart des affaires des autres nations. Les Crinti ne souhaitent pas conquérir qui que ce soit ; ils apprécient trop leur confort matériel pour partir faire la guerre. Mais ils savent pertinemment que certaines nations ne sont pas forcément convaincues de leur désintérêt, notamment en raison de leurs relations avec les drows de T'iindhet. Ils estiment donc qu'il est nécessaire d'entretenir une armée de bonne taille pour dissuader ces nations d'écouter leurs peurs.

De leur côté, les drows de T'iindhet ont le même sentiment. Ils ont suffisamment à faire dans l'Outreterre pour ne pas perdre leur temps avec ce qu'il se passe au-dessus de leur tête, alors autant dire qu'ils se moquent des événements qui se déroulent en dehors du Dambrath. Tant que les Crinti gèrent les affaires du Dambrath avec efficacité et permettent à un flot continu de marchandises de circuler entre la surface et l'Outreterre, les elfes noirs sont heureux.

La reine Hasifir est consciente que les Crinti ne constituent pas la seule force du Dambrath, et elle aimerait bien remédier à cette situation. Mais elle est suffisamment intelligente pour comprendre qu'il n'y a pas grand-chose à gagner, et beaucoup à perdre, à prendre les armes contre Ferla Arbre-Grimpe, de la forêt d'Amtar, ou le roi Ghassis, du marais Supérieur.

Partir à la poursuite des rebelles du Swagdar épuiserait ses forces et affaiblirait le pays face à une éventuelle invasion venue de l'étranger. Elle se désintéresse donc de ces sujets, croyant que cela réduira du même coup leur importance.

Le Dambrath est une société matriarcale dirigée par une reine qui est également la grande prêtresse de l'Église de Loviatar. Elle choisit les nobles crinti qui vont occuper les fonctions nationales, dont les honglath (les juges), les officiers militaires et les grandes prêtresses des temples de Loviatar des autres villes.

L'actuelle reine est Hasifir Hazm'cri qui, au mépris des coutumes, a entrepris une carrière de magicienne plutôt que de prêtresse de Loviatar quand elle est montée sur le trône.

Ce choix surprit ses sujets, qui pensaient que sa mère Yenandra, la prétendue « Reine Pirate », allait nommer l'une des deux sœurs d'Hasifir pour lui succéder, car celles-ci étaient des prêtresses qui partageaient l'amour de la navigation et du pillage de leur mère. Mais Yenandra souffrait visiblement de son grand âge et d'une maladie dégénérante qui déconcertait totalement les prêtresses du Dambrath. En échange du trône, Hasifir lui proposa un sort qui lui permettrait de choisir la manière et le moment de sa mort, la lierait à la terre qu'elle gouvernait depuis si longtemps et inscrirait son nom dans la légende. Avec l'aide d'un cercle d'ensorceleurs drows et la bénédiction de Loviatar, Hasifir transforma Yenandra et son cheval préféré en fantôme et en destrier noir respectivement. Aujourd'hui, lors de la nouvelle lune, les Dambrathiens voient fréquemment une belle cavalière crinti et sa monture, les yeux rougeoyants, battre la campagne en silence. Maintenant connue sous le nom de la Reine des Cauchemars, Yenandra est à la fois crainte et aimée, comme elle l'était de son vivant, et ses yeux rougeoyants sont une vision commune dans le pays.

En montant sur le trône, Hasifir a dû accepter d'assumer le rôle de grande prêtresse de Loviatar. Elle a donc entrepris une formation religieuse et se montre bonne élève, même si elle doit compter sur les conseillères de l'Église de Loviatar pour exécuter les cérémonies les plus importantes jusqu'à ce qu'elle

puisse s'en charger. Celles-ci ont donc plus de poids politique que les prêtresses de Loviatar n'en ont habituellement.

Les baronnes et duchesses crinti détiennent les places traditionnelles et héréditaires dans les diverses villes du Dambrath, gouvernant les centres urbains et les terres qui les entourent avec le soutien des honglath et du temple local de Loviatar. Si les honglath mènent les procès et prononcent les condamnations, les duchesses et le temple font appliquer ces décisions et exécutent les sentences. Au Dambrath, les procédures gouvernementales sont intimement liées aux préceptes du culte de la Vierge de la Souffrance, chacun soutenant les autres via bien des aspects de la vie quotidienne. Les trois composants de la structure politique, la noblesse, les honglath et les temples, fonctionnent en se contrôlant et en s'équilibrant les uns les autres. La reine tirant son pouvoir du soutien qu'elle obtient de ces groupes, elle prend soin d'avoir l'appui d'au moins deux d'entre eux avant de prendre ces décisions.

### *Habitants*

Les nobles dames crinti qui font office d'intendantes du Dambrath font de cette nation une véritable rareté à Faerûn. Les Crinti, qui sont tous de sang mêlé, occupent non seulement les places les plus importantes de la société dambrathienne, mais ils se considèrent également au-dessus des races « inférieures » qui vivent au sein du pays.

Environ 15 % de la population du Dambrath est constituée de métis d'origine humaine, drow et elfe. La plupart ont un peu de sang drow dans les veines, mais des générations de croisements entre drows, demi-drows, humains et demi-elfes font que ce trait est plus prononcé chez certains que chez d'autres. Quel que soit leur héritage, ces métis sont qualifiés de demi-drows ou de Crinti, et constituent l'aristocratie du Dambrath.

La plupart des humains (les Shebali) descendent des Arkaius qui vivaient là avant l'arrivée des drows et de leurs alliées demi-elfes. Bien qu'ils représentent 70 % de la population, ce sont des citoyens de seconde classe dans l'ensemble de la nation. Cependant, cette distinction est plus clairement définie dans les zones urbaines qu'à la campagne, le travail au ranch exigeant davantage de pragmatisme et une plus grande tolérance.

Le reste de la population du Dambrath est constitué de halfelins, de gnolls et d'un ensemble d'humanoïdes variés.

Le statut social de ceux-ci n'est pas supérieur à celui des humains.

Les elfes (autres que les drows) ne sont pas les bienvenus dans le pays, si bien que les habitants les refoulent aux frontières. Tout elfe capturé au Dambrath est généralement remis aux temples de Loviatar à

des fins de divertissement. Bien qu'on ne les rejette pas à la frontière, les nains ne sont pas véritablement acceptés. La plupart de ceux qui traversent le Dambrath sont des marchands qui empruntent la route du Négoce et qui ne traînent pas.

### *Les Arkaiuns*

Bien qu'ils soient principalement d'origine nar, les Arkaiuns ont également un peu de sang illuskien en raison de l'extraordinaire portail qui conduisit leurs tribus dans la région des collines du Conseil, dans l'est du Shaar. Ils quittèrent cette région pour s'installer au Dambrath il y a plus de mille ans. L'Arkaiun moyen est râblé et de petite taille, avec le teint basané et les cheveux noirs. Parfois naît un enfant qui est amené à grandir davantage, ou avec les cheveux blonds ou roux, comme ses aïeux illuskiens.

A l'exception des Arkaiuns qui sont nés et élevés au cœur des cités de la côte, tous les humains du pays apprennent à monter à cheval à l'âge de cinq ans. Dans les milieux urbains, la plupart sont des ouvriers ou des artisans. Dans les campagnes du nord, ils travaillent dans les grands ranchs des propriétaires crinti. Les Crinti ne permettent pas aux humains d'acheter des terres. Quelques Shebali s'en approprient dans les plaines, mais ces fermes sont toujours au Swagdar ou à l'orée du pays, où il n'y a pas de lois.

La plupart des étrangers voient les Arkaiuns comme des barbares. Du reste, étant donné leur place au sein de la société dambrathienne, ils se comportent généralement en rustauds. Cependant, malgré (ou peut-être à cause de) la présence de leurs souverains crinti, ils s'accrochent fièrement à un sentiment d'identité nationale.

### *Les Crinti (demi-drows)*

Les origines des Crinti du Dambrath sont multiples et variées. Neuf sur dix sont le fruit d'unions entre des drows de T'iindheth (cf. ci-dessous) et leurs esclaves ou amants humains. Les autres descendent de l'une des Premières, les 112 prêtresses demi-elfes de Loviatar qui négocièrent l'accord leur permettant de régner sur le Dambrath pour le compte des drows. Connus sous le nom des Enfants des Premières, ces Crinti ont le statut social le plus élevé de tout le Dambrath, mais leurs veines abritent parfois plus de sang humain que de sang elfe ou drow.

La complexe lignée des Crinti contemporains inclut plusieurs maisons drows, des humains, des demi-drows et parfois une prêtresse demi-elfe de Loviatar. Les Crinti constituent l'aristocratie du pays (la classe régnante qui a le droit de propriété, gouverne et jouit des fruits de la terre) ou, pour être plus précis, régissent pour le compte de leurs protecteurs drows.

Les Crinti jouissent au Dambrath d'une place qu'il n'aurait jamais pu obtenir dans le reste de Faerûn. Mais s'ils sont au sommet de l'échelle sociale dans le monde de la surface, ce ne sont rien de plus que des godichons aux yeux des drows des montagnes du Guet des Gnolls. C'est pour cela que beaucoup passent leur vie à tenter d'enfoncer leurs rivaux pour faire leurs preuves, à la fois auprès des drows et pour eux-mêmes.

Le Crinti classique à la peau noire ou gris foncé, des cheveux blancs ou argentés et des yeux d'une couleur commune chez les humains et les elfes. Néanmoins, certains Enfants des Premières ont la peau pâle à l'instar de leurs ancêtres humains et demi-elfes.

### ***Les Drows de T'lindhet***

Les drows de T'lindhet, la cité souterraine située à plusieurs kilomètres sous le Dambrath, se rendent rarement sur les terres de la surface qui leur appartiennent. Les membres des diverses grandes maisons de T'lindhet préfèrent comploter les uns contre les autres comme ils l'ont toujours fait, laissant la tâche ingrate de gérer leurs biens situés en surface à leurs gouverneurs crinti. Malgré le dégoût qu'ils éprouvent pour les autres races impliquées dans cette étrange relation, les drows trouvent avantageux de laisser les Crinti contrôler leurs intérêts en surface et de régner sur les ouvriers humains. Ainsi, les elfes noirs bénéficient de tous les avantages du commerce en surface sans qu'il leur soit nécessaire de se livrer à quelque échange que ce soit avec des créatures plébéiennes. Grâce à cet arrangement, la route entre les plaines du Dambrath et les cavernes de T'lindhet reste ouverte plutôt que de servir de champ de bataille entre les habitants de la surface et les citoyens de l'Outreterre.

### ***Caractéristiques géographiques principales***

Le Dambrath est constitué de deux grandes régions : le littoral de la baie du Ballet Cétacé et les plaines intérieures s'ouvrant au nord des montagnes du Guet des Gnolls. Les habitants n'accordent aucune importance aux autres formes de relief, généralement désertes. « Restez à l'écart des régions sauvages et les régions sauvages ne vous embêteront pas », comme disent souvent les Dambrathiens.

### ***La Baie du Ballet cétacé***

Cette baie abritée fait plus de 450 kilomètres de long. Elle occupe le centre du pays, qu'elle protège des intempéries de la Grande Mer. La baie joue un rôle-clef dans l'économie dambrathienne car elle eegorge

de poisson et d'huîtres perlières. Les pêcheurs côtiers remplissent chaque jour leurs filets d'espadons, de coquillages, de bars et autres poissons, pour la plupart revendus aux Dambrathiens. Dans les hauts-fonds qui parsèment la côte, les pêcheurs de perles élèvent des bancs d'huîtres visibles à quelques mètres sous la surface en raison de la limpidité de l'eau. Les navires marchands allant et venant dans les divers ports du Dambrath constituent un trafic ininterrompu dans la baie, et font des cibles de choix pour les corsaires qui sillonnent ces eaux.

Les eaux de la baie sont d'un calme surnaturel, ce qui alimente bien évidemment les rumeurs selon lesquelles une subtile magie la protégerait de la houle. Du reste, aucune tempête ne l'a frappée depuis près de 500 ans,

alors qu'une bonne partie du proche littoral est régulièrement battue par les vents et la pluie.

D'ailleurs, les capitaines de nombreux navires qui fréquentent la baie ont pour règle de ne jamais s'aventurer au-delà de l'entrée de la baie quand la population de dauphins croît subitement. Ces animaux semblent en effet capables de sentir l'arrivée des tempêtes et s'abritent alors dans la baie.

Même lorsque le temps est au beau fixe, les nombreux bancs de dauphins qui ont élu domicile dans les eaux de la baie constituent son trait le plus frappant, et de loin. Chaque jour, au crépuscule, des milliers de ces mammifères se mettent à jouer ou à « danser ».

Les autochtones descendent alors sur les plages ou prennent place à bord de navires à pont ouvert pour observer le ballet des dauphins. En plus de la beauté du spectacle qu'ils offrent, ces dauphins constituent une véritable

défense contre les dangers aquatiques. Non seulement aident-ils à prévoir le temps au moyen de leur comportement, mais ils ont éliminé la quasi-totalité des prédateurs de la baie, ce qui inclut requins, calmars géants et sahuagins. De plus, ils secourent souvent les nageurs en difficulté (parmi lesquels une reine dambrathienne il y a plus de trois siècles de cela).

Comme ils semblent protéger la baie, les dauphins sont respectés et vénérés dans le pays. Tout individu surpris à les maltraiter est sévèrement puni par les prêtresses de Loviatar.

Divers sages ont tenté d'étudier les mammifères pour comprendre la nature de l'enchantement qui protège la baie. Certains ont découvert de faibles émanations magiques, mais nul n'a pu en déterminer l'origine. Plusieurs érudits estiment que la magie qui protège la baie est une forme d'intelligence supérieure située sous la surface de l'eau, et que cette entité a organisé et dressé les dauphins.

En fait, les légendes parlent depuis longtemps d'une cité engloutie au beau milieu de la baie. Bien des marins ont affirmé avoir vu les sommets de tours dans l'eau lorsque le soleil est à son zénith, illuminant ainsi les profondeurs cristallines. Mais ceux-ci ne rapportent jamais le même endroit et toutes les recherches entreprises pour trouver la fabuleuse cité n'ont rien donné. Certains prétendent que la cité est

un vestige d'un vieil empire qui s'étendait jadis sur la terre ferme, mais qu'une magie mal maîtrisée la submergea et donna naissance à la baie. D'autres affirment que la cité engloutie abrite une sinistre race sous-marine dont les membres patientent en attendant de pouvoir fondre sur les côtes du Dambrath. Dans cette version du récit, les dauphins sont les alliés des habitants des profondeurs, dansant et sauvant les baigneurs pour offrir aux Dambrathiens un sentiment de sécurité illusoire.

### *Les Collines des Défunts rois*

Jadis, cette région composée de tertres et de buttes verdoyants était connue sous le nom de collines des Rois. Elle fut rebaptisée lorsque les drows et leurs improbables alliées, les prêtresses de Loviatar, soumièrent les Arkaiuns. Malgré leur nom quelque peu moribond, les collines sont agréables et ne constituent pas un endroit dangereux, sauf quand les géants des collines venus des montagnes décident de s'y aventurer. Des bosquets de pins et de

voûtes sombres parsèment les collines herbues ici et là, mais les arbres y sont plutôt rares d'une manière générale. De nombreux ruisseaux serpentent en direction des plaines du sud et de l'est. Un certain nombre de halfelins vivent dans l'est des collines des Défunts Rois. La plupart de ces hin sont de souche vaillante qui, partis du Lluirbois Méridional, ont migré vers l'ouest jusqu'à sortir des frontières de leur Luiren natale. Ils restent généralement entre eux, vivant dans de petits hameaux et villages qui criblent cette région vallonnée.

Ils quittent rarement leur domaine, mais cela ne les empêche pas d'entretenir des relations commerciales avec les Dambrathiens du sud-ouest. Ils font également volontiers affaire avec les marchands qui n'ont pas peur de faire un petit crochet quand ils circulent sur l'axe reliant Cathyr et Delzimmer.

Les collines tirent leur nom des pratiques des vieilles tribus arkaiunes qui s'étaient installées dans la région, et qui aimaient enterrer leurs rois en des tombeaux isolés. De leurs neuf monarques qui régnèrent sur le Dambrath, sept auraient été inhumés dans des tombes cachées dans ces collines. Seuls Reinhar Ier, qui périt au combat en Halruaa, et Reinhard IX, qui fut tué lors de la bataille contre les drows de T'iindhet, n'ont pas eu l'honneur de rejoindre un tel lieu de repos. Quand bien même, sur l'ordre de Malar le Seigneur Bestial, les Arkaiuns bâtirent une chambre funéraire vide en hommage à Reinhar Ier, qu'ils remplirent de trésors, de gardes et de protections. Selon la légende, Malar aurait également offert aux Arkaiuns deux créatures artificielles, un lion de pierre et un tigre de fer, pour servir de gardiens dans la tombe.

Les Arkaiuns du Dambrath, aujourd'hui appelés Shebali par leurs souverains crinti, déclarent avec fierté que les sépultures de leurs aïeux n'ont jamais été violées.

### *La Forêt d'Amtar*

La forêt d'Amtar est une région luxuriante, humide et quasi tropicale. Les enchevêtrements de suth s'y étendent sur des kilomètres, formant des barrières naturelles en divers points de la forêt. Entre eux, on trouve des voûtes sombres et des pins, légèrement plus petits, mais également des plantes grimpantes, du lierre et des ronciers qui forment les sous-bois, gravissant parfois le tronc des arbres. Bien que la lumière du soleil atteigne rarement les branches situées sous la canopée, le climat tropical explique la chaleur et le taux d'humidité qui y régissent, ce qui fait de l'Amtar le foyer d'une multitude de nuées d'insectes rampants et volants.

L'Amtar abrite également de nombreuses espèces d'animaux sauvages. Perroquets, aras et autres oiseaux tropicaux nichent dans les arbres, alors que lézards et serpents glissent dans les sous-bois.

Parmi les mammifères originaires de la forêt, on trouve le sanglier et de dangereux prédateurs comme le tigre et le léopard. Des familles de singes et de gorilles parcourent la région, mais leur population est surtout concentrée dans la moitié nord. Les voyageurs ne doivent pas se méfier que des animaux ordinaires. Des espèces géantes de serpents, de lézards et de scarabées grouillent dans les parties les plus reculées de la forêt, où errent également quelques meutes de girillons et de gorilles sanguinaires.

Une tribu d'elfes sauvages connus sous le nom des Trunadar, ou « peuple étoile », s'est installée dans la moitié sud de la forêt. Cette tribu, qui ne compte pas plus de cinq cents adultes, tire parti de la protection relative que lui offrent les montagnes du Guet des Gnolls au sud, qui sert d'écran contre les déprédations des Dambrathiens. Les Trunadar parcourent le centre et le sud de la forêt, se tenant à l'écart de la communauté de Guelfe, à l'est, et des ruines de la Porte des Crocs de Fer, à l'ouest. Le chef nominal de la tribu, Ferla Arbre-Grimpe, charge parfois des groupes de guerriers de mettre un terme à l'exploitation forestière menée par la communauté de Guelfe. De même, les souverains crinti du Dambrath envoient parfois des soldats dans la forêt pour effrayer les elfes sauvages. Cependant, aucun des deux camps ne souhaite s'engager dans une guerre ouverte sur le terrain de son adversaire.

Plusieurs petits groupes de bandits profitent des sous-bois et certains se sont plus ou moins installés en lisière de forêt. Ils se cachent généralement à l'orée nord, s'attaquant aux caravanes qui vont de Rethmar à Delzimmer. Quelques-uns se réfugient dans l'est de l'Amtar et s'en prennent à la route du Négoce. La forêt dense rend les traques difficiles, voire impossibles, car les bandits connaissent bien mieux les sentiers qui parcourent les bosquets de suth que leurs poursuivants.

Tandith Oreille-Trouée est à la tête de l'un de ces groupes de pillards, un ramassis d'humains et de demi-orques saupoudré de quelques ogres. Tandith et ses sbires arpentent la région allant de Pont-Channath à l'Escarpe. C'est là que la forêt effleure la route, ce qui facilite les embuscades.

Depuis plusieurs années, les habitants de Trois-Épées tentent en vain de capturer la bande de Tandith, mais ils n'y sont jamais parvenus. Récemment, ils ont demandé de l'aide du côté de la Grande Faille, car une importante partie des biens volés durant ces raids allaient ou venaient de chez les nains d'or. Ces derniers songent pour l'instant à la meilleure marche à suivre.

### *Les Montagnes du Guet des Gnolls*

Les montagnes du Guet des Gnolls courent d'est en ouest sur plus de 400 kilomètres dans la moitié nord du Dambrath, laissant ensuite la place aux collines des Défunts Rois à l'est. La chaîne du Guet des Gnolls n'est pas très élevée, peu de sommets dépassant les 1 700 mètres. Le mont Hazail, qui est le point culminant, atteint quant à lui 3 453 mètres.

Cependant, comme l'ensemble du Dambrath est proche du niveau de la mer, cette chaîne de montagnes offre un véritable contraste avec les plaines ondoyantes du sud.

Les montagnes du Guet des Gnolls sont recouvertes d'une légère couche de neige cinq mois par an, celle-ci tombant en grande partie durant la saison des pluies. Le reste du temps, les boqueteaux de pins, de vouîtes sombres et de suth qui parsèment les pentes ressemblent à des tâches sombres de verdure posées sur les pâturages montagneux, dominés par de courtes herbes semblables à celles des plaines, en contrebas. Au-dessus de la limite des bois, cette herbe brune recouvre en abondance les cimes rondes et lisses des montagnes. Contrairement aux chaînes escarpées d'autres régions de Faerûn, les montagnes du Guet des Gnolls ont subi l'érosion de millénaires de pluies quotidiennes s'abattant sur ses flancs et des brises marines incessantes qui soufflent depuis le sud.

Fidèles à leur nom, ces montagnes abritent de nombreux gnolls vivant dans les complexes de cavernes dispersées sur leurs flancs boisés.

Dans l'ensemble, les Dambrathiens qui vivent aux pieds des montagnes voient les gnolls comme une véritable épine dans le pied car ils sont agressifs, hostiles et exploitent les ressources locales.

Cependant, les quelques tribus réunies sous la poigne de Grubash Noirmuseau, un chef des plus disciplinés, entretiennent des relations cordiales avec les humains et les Crinti. Grubash coordonne les terrains de chasse pour minimiser les conflits et loue les services de ses mercenaires à la noblesse dambrathienne. En échange de ravitaillements généreux en viande et en babioles argentées, ces mercenaires affrontent les autres tribus de gnolls pour le compte de puissants propriétaires de ranch, allant parfois jusqu'à s'en prendre aux rivaux de ces derniers...

Une poignée de géants des collines parcourt également les hauteurs de la chaîne du Guet des Gnolls, si bien qu'ils doivent partager les terrains de chasse avec les tribus d'humanoïdes monstrueux. Ces géants se

rendent parfois dans les collines des Défunts Rois, voire dans les plaines pour chiper de la nourriture dans les ranchs humains (ils adorent la viande de cheval, qu'ils considèrent comme un mets des plus raffinés). Les rumeurs traitant d'un immense dragon d'argent grincheux vivant sur les sommets sont très vivaces, de nombreux témoignages venant les coroborer, si bien que l'histoire cette créature s'est répandue jusqu'à la côte et en Luiren.

Un certain nombre de gisements d'argent serpentent dans les montagnes du Guet des Gnolls, et les mineurs en découvrent de nouvelles veines tous les jours. Les Dambrathiens se sont enrichis en extrayant le métal et prospectent dans toutes les montagnes malgré les monstres et les hors-la-loi. Certains des plus importants consortiums engagent leurs concurrents, voire les gnolls, pour travailler dans leurs concessions, s'assurant ainsi une production maximale sans prendre de risques.

La cité drow de T'iindhet se situe juste sous les montagnes du Guet des Gnolls, à plusieurs kilomètres sous la surface. Contrairement à bien des passages entre l'Outreterre et le monde de la surface, la route qui va du Dambrath aux entrailles de la terre est une voie commerciale connue, car les drows possèdent plus ou moins les terres situées en surface. La principale route qui relie les deux régions part d'Herath, s'engage dans les contreforts du sud en suivant l'extrémité ouest de la chaîne de montagnes, puis aboutit sur une large caverne. Le chemin emprunte ensuite des tunnels creusés jusqu'à la communauté drow. Des routes annexes rejoignent cet axe depuis d'autres entrées situées en surface, mais étant donné que les drows ne les utilisent pas régulièrement, elles sont surveillées par de nombreux prédateurs.

### ***La Porte des Crocs de Fer***

Une cité antique, aux origines oubliées dans les brumes du passé, se dresse au sud-ouest de la forêt d'Amtar. Seules une poignée de pierres tiennent encore debout, et la végétation a repris ses droits, recouvrant les vestiges de l'endroit.

Tirant son nom des tours étranges et menaçantes qui flanquent ce qui reste de la porte principale, la Porte des Crocs de Fer était déjà une ruine lorsque les Arkaiuns arrivèrent dans la région. Les rares individus qui ont étudié les restes de la cité pensent qu'elle fut fondée par cette même culture qui a bâti Ilimar au sud, en raison notamment de points communs en matière d'architecture, et parce que la porte ressemble aussi à une paire de crochets serpentins.

Mais quelle que soit son origine, les âmes sensibles évitent les lieux à cause des créatures qui y ont élu domicile.

Une importante tribu de gnolls s'est approprié le site et en a fait sa base à partir de laquelle elle fond sur les ranchs du Dambrath, à l'est et au sud, et vers Rethmar et Pont-Channath, au nord. Ces gnolls sont bien mieux organisés que les représentants habituels de leur espèce, si bien qu'ils frappent des lieux-clefs et les caravanes les plus riches chaque fois qu'ils montent une expédition. La plupart des victimes de leurs déprédations pensent qu'ils œuvrent conjointement avec les hors-la-loi du Swagdar .

### ***Le Rethild (Marais Supérieur)***

Le marais Supérieur du Rethild se situe aux pieds de la Paroi Orientale d'Halruuaa, qui marque la frontière occidentale du Dambrath. L'extrémité sud du marais est toujours plus détrempée et le sol finit par disparaître alors que la région se fond dans l'océan. Le marais est un lieu suffocant rempli de cyprès et de zalantars couverts de mousse, sans compter la multitude d'horreurs qui n'attendent qu'une chose, tomber sur les proies imprudentes.

Rares sont ceux qui s'y aventurent, et plus rares encore ceux qui en reviennent.

L'air du marais Supérieur est chaud, humide et nauséabond. Durant la majeure partie de l'année, les températures élevées, la moiteur et les nuées d'insectes créent un environnement oppressant que peu d'étrangers peuvent supporter plus de deux heures. Même pendant la saison des pluies, lorsque la température chute de quelques degrés, l'endroit reste une sorte de sauna infesté de parasites. L'épuisement, la maladie, la chaleur et les nombreux prédateurs en ont donc tué plus d'un.

Les gaz délétères qui sortent de l'eau en bouillonnant sont le fruit de matières en décomposition, d'exsudations de monstres et d'une magie résiduelle. Ces exhalations atroces forment des nuages de vapeur jaunes, bruns ou verts qui restent au sol et dérivent lentement entre les arbres, poussés par des brises paresseuses. Certains de ces nuages sont mortels, porteurs de poisons comme des vapeurs d'othur brûlé et des maladies comme la fièvre gloussante et le bouille-crâne.

Le marais Supérieur abrite de nombreuses créatures rares, dont des espèces géantes de sangsues, de crapauds et de serpents, ainsi que des tribus de brutaciens et de tasloïs, sans oublier quelques tertres errants.

De plus, certaines rumeurs parlent d'un autre habitant, un dragon noir du nom de Valraxaxath qui vit dans une cité en ruine au cœur du marais. Mais nul n'a vu le monstre depuis près de soixante ans.

Le nom de la cité perdue au sein de laquelle il a élu domicile est inconnu, mais les légendes prétendent qu'elle fut bâtie par la race qui construisit également Ilimar, voire Chasolné.

Mais les citoyens les plus nombreux du marais sont de loin les tribus d'hommes-lézards, qui ont constitué

le royaume de Kethid sous le joug de Ghassis.

Non content de régner sur son royaume, Ghassis commence à s'intéresser aux merveilles et à la politique du monde au-delà des frontières du marais Supérieur.

Sous le commandement de son lieutenant Sladdis, il envoie des compagnies de mercenaires hommes-lézards, connus sous le nom des serviteurs de l'Œuf royal, livrer bataille en des contrées lointaines.

Les membres de cette compagnie font montre d'une grande détermination et d'un sentiment fort d'appartenance à un groupe, si bien qu'ils sont très efficaces dans les affrontements directs. Cependant, ils sont dépourvus de sens tactique et font rarement preuve d'initiative, si bien qu'ils ont besoin d'un leader fort pour parvenir aux résultats escomptés.

Dans l'ensemble, Ghassis est parfaitement indifférent au sort de ses mercenaires. Le roi des hommes-lézards s'intéresse beaucoup plus aux richesses des employeurs potentiels qu'au bien-être et à la sécurité de ses sujets.

Il n'a aucun scrupule à confier aux serviteurs de l'Œuf royal des missions dangereuses dont ils ont peu de chances de revenir, mais il s'attend au moins à ce que leur sacrifice remplisse ses coffres.

Ces dernières années, il a assigné plusieurs compagnies de serviteurs de l'Œuf royal à la guerre de Reconquête du Téthyr, et quelques-unes à des combats de moindre envergure dans les jungles de Chult.

Malgré la popularité de ces mercenaires hommes-lézards dans le reste du monde, les Dambrathiens font rarement appel à eux pour affronter leurs ennemis. La plupart des luttes auxquelles la nation est confrontée sont de nature intestine et Ghassis pourrait faire monter les enchères entre les rivaux, détail dont les Dambrathiens sont parfaitement conscients.

De temps en temps, les gens qui vivent autour du marais aperçoivent des lumières qui s'élèvent dans le ciel nocturne. Ces visions ont donné naissance à des rumeurs de lumières dansantes au-dessus du marais Supérieur, lumières dont les origines sont aussi nombreuses que ceux qui les ont aperçues.

### *Le Swagdar* (désolations des proscrits)

Les désolations du Swagdar vont des contreforts de la Paroi Orientale à la lisière des terres que patrouille l'armée d'Herath, et de la lisière du marais Supérieur à l'orée de la forêt d'Amatar. Depuis des décennies, le Swagdar abrite tous ceux qui refusent de plier face aux Crinti du Dambrath. Bandits, voleurs et Shebali qui ont fui leur joug parcourent cette grande plaine et mènent une existence quasi nomade. Dépourvues de leader charismatique capable de les unifier, les diverses tribus se bagarrent aussi souvent entre elles qu'avec les Dambrathiens. Mais pour les habitants de cette région sans foi ni loi, cette dangereuse liberté vaut mieux qu'une vie de servitude.

Beaucoup de ceux qui se rendent au Swagdar sont des criminels fuyant leur passé ou cherchant un lieu où poursuivre leur carrière de hors-la-loi sans s'attirer les foudres des autorités. D'autres sont de simples solitaires qui préfèrent la quiétude de l'arrière-pays aux plaines peuplées. D'autres encore, qui prétendent être les véritables descendants des Arkaiuns, y viennent défier la domination crinti et retrouver le mode de vie de leurs ancêtres. Ces vagabonds vénèrent habituellement le Seigneur Bestial, comme le faisaient leurs aïeux il y a des siècles.

Quand les raids des bandits ne sont plus supportables, les Crinti envoient une force expéditionnaire dans le Swagdar pour en soumettre ou en chasser les occupants. Jusqu'à présent, leurs succès sont plus que mitigés car les peuplades nomades locales sont en mesure de se disperser en un instant et de se cacher dans les collines, là forêt ou le marais. Quand les Crinti en ont assez de courir après des fantômes et décident de rentrer chez eux, les tribus reviennent et reprennent là où elles s'étaient arrêtées.

Si les tribus arpentent librement les désolations, elles mettent un point d'honneur à passer au large des ruines comme Ilimar et la Porte des Crocs de Fer. Bien des bandits qui voulaient satisfaire leur curiosité ont disparu en ces lieux, si bien que les autochtones préviennent les voyageurs et nouveaux résidents. En revanche, ils invitent les aventuriers vraiment sûrs d'eux à y chercher fortune.

### *Sites importants*

Le gros de la population du Dambrath vit dans les villes et villages de la côte. Presque toutes les communautés de la baie du Ballet Cétacé ont un port, si bien que la circulation se fait davantage par voie maritime que par voie terrestre. Chaque port abrite des bateaux de pêche et des marchés à même la plage où transitent les marchandises allant et venant. Chacune des plus grandes cités portuaires accueille un parc à bestiaux de bonne taille, où les célèbres chevaux issus des ranchs attendent d'être vendus aux marchands qui les emmènent ensuite dans des ports lointains.

Les autres citoyens du Dambrath vivent dans les ranchs dispersés au travers des plaines ou dans les camps de mineurs situés sur le flanc sud de la chaîne du Guet des Gnolls. Chaque ranch est un vaste domaine autonome incluant un manoir réservé aux propriétaires crinti, des baraquements pour les employés, une forge pour la ferronnerie, des granges et silos à grain, ainsi que plusieurs corrals. Tous ces bâtiments sont entourés par des centaines de kilomètres carrés de plaines où s'ébattent les chevaux. Les propriétaires des ranchs les plus modestes ont une petite centaine de chevaux, alors que les plus riches Crinti peuvent posséder jusqu'à quinze ranchs, chacun accueillant plusieurs milliers de chevaux.

**Cathyr** (Capitale, +/- 40 000 habitants).

Bien que cela puisse paraître surprenant, la capitale du Dambrath ne se situe pas dans la baie du Ballet du Cétacé, mais à l'est de son entrée, sur les rives d'une baie beaucoup plus petite. Cathyr marque la fin de la route du Négoce, qui remonte vers le nord jusqu'à Delzimmer, dans l'est du pays. Anciennement connue sous le nom de Shantil, Cathyr est certainement la ville la plus cosmopolite du Dambrath. En fait, en y mettant la somme nécessaire, on peut presque tout y acheter.

Une épaisse muraille de pierre encercle Cathyr, mais ses portes sont rarement fermées. La place du marché se trouve à l'extérieur de cette enceinte, au nord de la ville, car les parcs à bestiaux où se négocient les chevaux occupent une surface énorme.

En fait, les caravanes arrivant par la route du Négoce doivent s'y arrêter, les chariots ne pouvant pas pénétrer dans l'enceinte de la ville, contrairement au personnel des caravanes (hormis les elfes) en acquittant un droit d'entrée.

Le palais de la reine, entouré de jardins verdoyants, se trouve au centre de la ville. D'un côté de l'édifice s'élève le plus grand temple de Loviatar de la nation ; de l'autre, un temple de Lolth légèrement moins auguste. Ce dernier arbore des arcs-boutants ressemblant à des pattes d'araignée, son entrée principale prenant quant à elle la forme d'une tête et d'une gueule d'araignée.

La cité intérieure est un endroit bondé, agité et très aromatique. Une odeur de foin et de fumier de cheval imprègne l'air, car les nobles y mettent plusieurs centaines de montures à l'écurie. Les nantis vivent dans des maisons spacieuses s'élevant à deux ou trois étages au-dessus des larges rues de leur quartier, la plupart se situant du côté ouest de la ville. Les démunis s'entassent dans la partie est de la ville, plus près des docks. Cependant, certains s'installent à l'extérieur de l'enceinte, dans les masures qui s'étalent tout au long de la côte. Dans cette zone, les métayers qui travaillent la terre des Crinti fournissent le gros de la nourriture qu'avalent les habitants protégés par l'enceinte. D'un point de vue purement légal, ces travailleurs humains et humanoïdes sont des débiteurs liés par contrat et de petits criminels qui gagnent leur liberté en travaillant plusieurs années dans les champs de leurs maîtresses crinti, mais d'un point de vue plus pragmatique, ce ne sont rien de plus que des esclaves.

Cathyr dispose d'une garnison de 2 000 hommes chargés de maintenir l'ordre en ville, de repousser les envahisseurs et de vaincre les monstres qui menacent la population. Cette force militaire est composée d'un tiers de fantassins et de deux tiers de cavaliers. La garnison est commandée par Rimala Grevos, un officier compétent qui est également une Fille de Première.

En plus de cette force terrestre, Cathyr dispose d'une flotte de douze vaisseaux de guerre. La moitié de ces navires patrouillent les environs de la ville en permanence, le reste étant positionné de manière à défendre le port.

**Herath** (cité).

Située près de la source de la Dambron, Herath est fière de ses 18 000 âmes, ce qui en fait la troisième ville du Dambrath en termes de population. L'économie de la ville est basée sur l'argent extrait des montagnes du nord, mais également sur les produits sortis des forges. La plupart des nains de la nation se sont installés dans cette ville, où ils gagnent bien leur vie grâce aux fruits de leur travail. Quelques forgerons humains s'y sont également fait un nom.

Du reste, les forgerons d'Herath sont si bons qu'ils équipent l'ensemble des forces armées du Dambrath. Selanith L'baros, la baronne d'Herath, est une femme cruelle qui aime les jeux et concours qui se terminent tragiquement. L'arène de la ville offre des spectacles réguliers conçus pour assouvir les goûts très particuliers de la baronne. Selanith est cousine au troisième degré avec la reine Hasifir et elle ressemble davantage à une humaine qu'à une elfe noire. Elle a pris un drow pour époux, si bien que sa fille sera éligible à la place de reine si l'occasion se présente un jour.

**Ilimar** (cité).

Ilimar est une cité divisée en deux parties, chacune située du côté d'un portail. Aujourd'hui en ruine, ces deux sites sont tout ce qui reste d'une cité fondée il y a des millénaires par les sarrukhs, la race ayant créé la plupart des lézards et serpents intelligents de Faerûn, dont les nagas, les yuan-tis et les hommes-lézards. La moitié sud d'Ilimar est nichée dans les collines, près de la source de l'un des fleuves qui traversent le marais Supérieur, au sud. La moitié nord se trouve quant à elle dans l'ouest de la forêt de Gulthmere, non loin de la rive sud du lac du Longbras.

Site sacré aux yeux des hommes-lézards du Rethild, la partie sud d'Ilimar est dirigée par un cercle de nagas corrupteurs vénérés tels des dieux.

**Maarlite** (métropole).

Comme Cathyr, à l'est, Maarlite est l'un des ports commerciaux les plus animés du Dambrath, sa population frisant tout juste les 32 000 habitants.

Les caravanes étrangères ne pouvant s'aventurer aussi loin dans le pays, Maarlite est devenue le point de dispersion de la plupart des marchandises destinées à l'intérieur du pays, la majeure partie (y arrivant par voie maritime). Le quartier des affaires de la ville est occupé par les marchands crintis dont le seul rôle est de transporter les biens de première nécessité et les objets de luxe vers les villes, villages et ranchs du pays. En plus des navires marchands, les docks sont encombrés de vaisseaux de haute mer venant chargés de biens de pays étrangers et repartant avec les produits destinés à l'exportation. A l'instar de Cathyr, Maarlite dispose en dehors de son enceinte

d'impressionnants parcs à bestiaux, où de nombreux propriétaires de ranchs abritent les chevaux qu'ils souhaitent vendre.

La baronne de Maarlite, Jofiine Dulare passa la majeure partie de sa jeunesse à monter à cheval et elle parcourait la campagne en compagnie de ses amis quand cela lui chantait. Il lui arriva même plusieurs fois de s'aventurer dans la région du Nath, en Halruaa, y pillant les villages pour s'amuser.

#### **Purl** (village).

Le nom de ce refuge de pirates situé sur la côte de la Grande Mer est une déformation de « perle », cette concrétion servant de monnaie pour de nombreux visiteurs. Niché dans les collines, le village est à moitié caché de la mer au sud et du reste du pays au nord. En réalité, Purl n'est rien de plus qu'un taudis, un ramassis puant de bordels, de tavernes, d'auberges et de maisons de jeu. Les marchands locaux pourvoient aux besoins des corsaires qui naviguent en haute mer dans la région du Dambrath.

La plupart des visiteurs de passage sont des vétérans grisonnants de la mer, mais tous ne sont pas des chasseurs de trésors indépendants. En fait, plus de la moitié des marins du port sont au service d'un noble crinti, mais les loups de mer ne savent pas toujours qu'ils travaillent pour quelqu'un, le capitaine préférant garder ce détail pour lui seul.

Avec une population d'environ 400 âmes, Purl est tout juste assez grand pour pourvoir aux besoins des visiteurs de passage, mais suffisamment petit pour ne pas se faire remarquer par le commun des mortels. En fait, sans les navires qui mouillent dans son modeste port protégé et la lueur orangée de ses foyers, nul ne se douterait de l'existence de la communauté car

les bâtiments sont hors de vue. Bien que Purl relève officiellement de la juridiction du matriarcat du Dambrath, les Crinti ne lui prêtent aucune attention. Le village n'a pas de lois ; la seule règle étant que nul n'a à donner d'ordres à qui que ce soit. Les bagarres sont non seulement courantes, mais elles constituent aussi une véritable attraction, si bien que les malchanceux se font tuer lorsque les festivités sont un peu trop animées.

