

DUNGEONS & DRAGONS

LES  
ROYAUMES OUBLIÉS

# Le Sceau des Sept Soeurs



Luc de Cremoux



## Chapitre 8 : Plus près des étoiles

---

### Synopsis

Les PJs reprennent conscience dans une bien étrange construction, après s’être rendu compte que chacun d’entre eux a été capturé et emmené ici, dans ce qui semble être une prison de très haute sécurité. Il faudra donc en comprendre les enjeux, les relations de pouvoir entre les prisonniers et l’architecture pour espérer en sortir vivants, ce qui ne semble pas être l’objectif de leurs geôliers. Ils ne seront pas au bout de leurs surprises quand ils s’apercevront qu’ils n’ont sans doute jamais été aussi loin de leur monde natal et que c’est à travers le ciel étoilé qu’il faudra voyager pour espérer revenir sauver les Royaumes.

C’est coincés dans le huis-clos d’une forteresse perdue dans l’espace que les PJs devront cette fois-ci évoluer, devant pour une fois se débrouiller sans pouvoirs ni objets magiques mais uniquement avec leur sagacité et leur capacité à improviser. Ce sera également l’occasion de découvrir l’immensité des mondes qui entourent leur planète, relativisant sans doute leur propre tragédie...

### Inspirations...

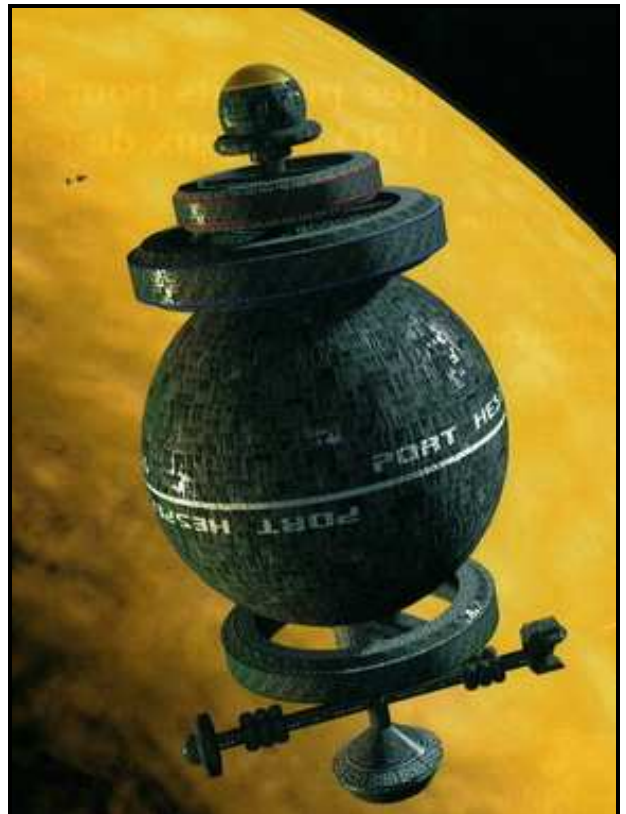
- « Prison Break » Saison 1 => inspiration générale et ambiance du chapitre
- Multimondes n°2 sur « Port-Hestus » => présentation de la prison
- Suppléments Spelljammer notamment le scénario « Heart of the Enemy » => contexte général des voyages spatiaux et présentation de la Sphère cristalline de l’Ombre
- Film « Avatar » (James Cameron – 2009) => fonctionnement de la salle des avatars de Port-Hestus et ambiance générale sur la planète Garden

### En geôle !

C’est avec un goût pâteux dans le bouche et l’absence totale de perception du temps écoulé que les PJs reprennent progressivement conscience, dans un environnement complètement différent de celui d’Eauprofonde au moment où ils ont été capturés. Certains d’entre eux se réveillent sur des brancards transportés par des humanoïdes munies de colossales pinces de crabe, d’autres sur des paillasse au milieu de ce qui semble être une cellule entourée de barreaux mais aussi d’une ombre impénétrable. D’autres encore sont brutalement sortis de leur torpeur par un jet d’eau glacée dans la froideur de douches sommaires, avant d’être à leur tour conduit dans ces mêmes cellules. Certains (jet de Vigueur DC 18) ont par ailleurs la vague perception d’avoir fait le trajet jusqu’ici en bateau, sans cependant en savoir plus sur leur localisation précise.

Le seul point commun aux PJs est leur condition matérielle et mentale : Guéris de leurs éventuelles blessures, ils sont vêtus d’une sorte de pyjama de toile grise, sans aucun objet personnel (et donc sans leurs objets magiques) même les mieux dissimulés, et sans aucun sort mémorisé. Les adeptes de magie profane n’ont pas leurs livres de sorts, ce qui empêche les magiciens de les apprendre de nouveau, tandis que les adeptes de magie divine se sentent très distants de leur divinité tutélaire et ne pourront, après le repos nécessaire, qu’avoir accès aux sortilèges des trois premiers niveaux. Enfin, l’Anneau de l’Hiver a disparu...

Les habitants de ce lieu parlent une langue étrange que les PJs n’ont jamais entendue auparavant mais quelques bribes permettent néanmoins de comprendre que ce lieu s’appelle « Port-Hestus » et que, comme tout semble l’indiquer, il s’agit bien d’une prison...



### **Bienvenue à Port-Hestius**

Cette prison, située au plus profond de l'espace, dans une sphère cristalline non répertoriée, ne regroupe que les prisonniers que les Neogis, race spécialisée dans le commerce d'esclaves, jugent suffisamment précieux pour être conservés et non vendus, que ce soit pour en tirer une rançon ou une information. Les prisonniers sont pour l'essentiel des humains mais des membres d'autres races y sont également enfermés. La structure métallique de la station est entièrement habillée de pierre sur l'ensemble des niveaux intermédiaires et rien à l'intérieur ne permet de comprendre que la prison est située dans l'espace et non sur une planète, certains prisonniers étant parfaitement inconscients. Certains indices ou le fait de discuter avec des prisonniers originaires d'autres mondes permettent cependant de comprendre la nature réelle de la prison, à savoir une station spatiale.

Les Neogis acceptent également de louer leurs services en accueillant les prisonniers d'autres organisations ou d'individus fortunés. C'est à ce titre que la compagnie marchande l'Aigle à Deux Têtes a envoyé ici les PJs, afin de les éloigner le temps nécessaire pour réaliser le rituel de destruction de l'Anneau de l'Hiver et ainsi accomplir les plans de Shar. Leur avenir n'est cependant pas encore fixé en fonction de leur docilité à répondre aux questions qui leur seront posé à propos de leurs activités et de leur niveau de connaissances des ententes des compagnies marchandes. Si les PJs s'avèrent finalement être un danger, ils seront soit tués soit vendus comme esclave dans une autre sphère.

Les Neogis sont les seuls maîtres à bord de la station et s'appuient sur leurs nombreux esclaves Ombres des Roches pour faire régner la discipline, si besoin en sacrifiant de temps en temps un prisonnier pour l'exemple, pour que les autres comprennent bien la précarité de leur statut.

Deux quartiers distincts coexistent dans la prison : Un quartier « classique » regroupe les prisonniers issus des sphères cristallines jugés les moins dangereux tandis qu'un quartier « de l'Ombre » regroupe à l'inverse les prisonniers nécessitant une surveillance beaucoup plus importante et dont le potentiel justifie qu'ils soient conservés à l'isolement. Les détenus des deux quartiers ne sont pas censés se rencontrer et bien souvent ignorent la présence de l'autre catégorie de prisonniers.

Le secret le mieux gardé de la prison se trouve cependant dans la pièce nommée l'Atelier, où est préparé la revanche des Neogis sur les elfes de Marine Impériale qui ont méthodiquement détruits l'essentiel de leurs implantations. Les Neogis veulent envoyer à la fois sur le comptoir de la Marine du Rocher de Bral mais aussi sur leur quartier général de la Citadelle du Lion des dizaines de fusées transportant des charges

extrêmement toxiques afin de porter à la puissance elfe un coup fatal...

La première étape pour un nouvel arrivant à Port-Hestius, est la « fouille », même si habituellement les prisonniers sont inconscients lors de celle-ci. Chaque prisonnier est entièrement déshabillé et privé de ses vêtements, puis habillé d'un pantalon et d'une chemise grise, sur laquelle est cousu son matricule. Leurs possessions, incluant leurs objets magiques et leur éventuel livre de sorts, sont conservées dans des coffres au 1<sup>er</sup> niveau intermédiaire. L'argent est quant à lui confisqué et conservé par les Neogis. Périodiquement, les Neogis emportent le contenu de ces coffres et les vendent dans différents mondes, mais la plupart du temps après la mort ou la vente du prisonnier qui était propriétaire des objets en question.

A chaque prisonnier est ensuite distribué, dans le « vestiaire », un paquetage comprenant une housse de matelas, des draps, deux couvertures, des affaires de toilette de première nécessité (brosse à dents, dentifrice, crème à raser, rasoirs jetables, papier hygiénique, savon, serviette et gant de toilette) ainsi que de la vaisselle sommaire (assiette, verre, bol, cuillère à soupe et à café, fourchette, couteau qui ne coupe pas). Ces objets devront être précieusement conservés dans la mesure où les PJs vont devoir improviser, au moins au départ, uniquement avec ce matériel. Les prisonniers sont ensuite emmenés au centre de la détention, leur paquetage sous le bras, où leur est attribuée une cellule.



C'est souvent à partir d'ici que le nouvel arrivant commence à comprendre que le pouvoir est ici détenu exclusivement dans les mains des Neogis, créatures hybrides ressemblant à des araignées, mais que l'essentiel des tâches est accompli par des Ombres des roches qui leur sont totalement et irrémédiablement dévouées. C'est également ici que commence à se faire entendre le claquement métallique des portes qui s'ouvrent et se ferment, qui va rythmer la vie des prisonniers, de jour comme de nuit, notamment lors des rondes, chaque journée ressemblant à la précédente...

Toutes les journées se succèdent de façon immuable, toujours au même rythme, chaque étape étant marquée par les gardes de la prison :

- 7h00-8h00 : C'est le réveil, les gardes passent devant chaque cellule pour en ouvrir le judas et s'assurer que le détenu est en vie (en lui grognant de « bouger ») puis apportent de l'eau chaude et des plantes séchées pour en faire une infusion.
- 8h00-9h00 : C'est la toilette, chaque détenu étant emmené trois fois par semaine dans des douches collectives, la toilette consistant les autres jours à se servir d'un lavabo d'eau tiède.
- 9h00-11h15 : Les prisonniers du quartier « classique » sont emmenés à l'Atelier (ou dans les Serres ou encore à l'Animalerie) pour y travailler au profit des Neogis avant d'être ramenés à leur cellule. Les prisonniers du quartier de l'Ombre restent à l'isolement.
- 11h30-12h45 : Les gardes passent dans le Quartier de l'Ombre avec un chariot invariablement chargé d'une marmite de soupe épaisse et de miches de pain qui sont distribuées aux prisonniers. Les détenus du Quartier classique sont pour leur part emmenés collectivement vers le réfectoire.
- 13h00-14h00 : C'est la séance de « promenade » des détenus, ces derniers étant emmenés deux par deux dans une cour dans laquelle ils peuvent évoluer librement et discuter avec les autres prisonniers présents. Les détenus originaires du quartier de l'Ombre sont emmenés dans des cours privatives dans lesquelles les prisonniers ne sont jamais plus de deux.
- 14h00-17h45 : Les prisonniers sont de nouveau emmenés à l'Atelier, sauf ceux à l'isolement et ceux astreints aux travaux de nettoyage ou de collecte des seaux d'excréments du Quartier classique, sous la garde d'esclaves.
- 18h00-18h45 : C'est la distribution du dîner, le même chariot passant cette fois-ci avec une marmite remplie de légumes

bouillis, avec parfois quelques morceaux de viande surnageant.

- 18h45 : Fermeture des cellules jusqu'au lendemain.

Le rythme de la vie en prison est extrêmement régulier : Les PJs comprendront assez rapidement que s'ils ne prennent pas d'initiative, ils peuvent rester ici des années. Ils comprendront également que s'ils restent à l'isolement, toute action risque d'être difficile à entreprendre...

#### **Ambiance, ambiance...**

La vie sur Port-Hestius est marquée par une atmosphère permanente de violence, qu'elle soit psychologique ou physique. Les détenus sont continuellement humiliés, divisés et rabaissés, de façon à briser leur volonté et d'éventuelles velléités d'évasion. La faiblesse des repas servis contribue d'ailleurs à la diminution des moyens des prisonniers au fil de leur détention. Les détenus ne sont jamais appelés par leur nom mais par leur numéro de matricule, attribué à l'arrivée et cousu sur leur tenue, ce qui contribue à les rabaisser au rang d'objets. Enfin, le pouvoir de Confusion du regard des Ombres des roches contribue au déséquilibre mental des détenus. Chaque semaine passée en prison suppose la réussite de jets de Vigueur et de Volonté DC 15, sous peine de perdre respectivement 2 points de Constitution et de Sagesse, jusqu'à un minimum de 6.

Toute mutinerie envoie dans les cellules d'isolement. Les prisonniers à l'isolement sont toujours menottés, la chaîne étant attachée à une large ceinture de cuir, tandis que tous les déplacements se font de façon accompagnés (au moins un garde par détenu), le plus souvent individuellement. En fonction de leur degré perçu de dangerosité, les détenus du Quartier de l'Ombre peuvent être transférés dans le quartier classique et même autorisés à travailler. Les gardes ne sont habituellement pas armés (hormis de matraques), afin de ne pas provoquer la tentation d'un détenu. Il y a au total 8 Neogis et une centaine d'Ombres des roches (tous n'étant jamais présents au même moment sur Port-Hestius mais néanmoins jamais moins de 80), sachant que chaque poste de garde est occupé jour et nuit par deux gardiens et que d'autres patrouillent régulièrement les couloirs des niveaux de la prison. La majorité des portes sont fermées à clé (jet de Crochetage DC 25 pour les ouvrir, sauf cas spécifique) et les gardiens possèdent des trousseaux complets sauf pour les postes de garde, dont les portes sont ouvertes en cas de besoin par les gardiens qui y sont présents.

Les rôles sont, au moins en apparence, parfaitement répartis, le pouvoir étant dans les mains des Neogis, eux-même dirigé par Drr-Tss-Yk, et assuré par l'entremise de leurs esclaves

Ombres des roches, qui jouent le rôle de gardiens puissants et dévoués (mais disposant néanmoins d'un certain niveau d'intelligence). Cette réalité ne peut cependant masquer le fait qu'il existe des luttes de pouvoir entre les différents Neogis (et tout particulièrement le responsable de l'Atelier nommé Tss-Dll-Ak), dont l'ambition première reste de prendre le contrôle de la station, ce qui suppose de disposer du maximum d'esclaves à son service et de provoquer la mort de Drr-Tss-Yk...

## Une prison mais bien des secrets

Les PJs vont progressivement découvrir certaines parties de la prison, en fonction de leurs activités et de leurs déplacements, mais ils n'en auront une vue générale et une capacité à la cartographier que s'ils parviennent à échapper à l'attention de leurs gardiens ou qu'ils discutent avec des prisonniers ayant une meilleure connaissance de l'endroit.

Les PJs doivent donc profiter des rares occasions pour comprendre que l'endroit se structure en différents niveaux :

- Le corps supérieur (non cartographié) est exclusivement dédié au mécanisme permettant de contrôler l'équilibre de la station.
- Les niveaux supérieurs 1 et 2 sont d'anciens niveaux laissés inexplorés par les Neogis et dans lesquels sont encore enfermés les Shadevaris.
- Les niveaux intermédiaires 2 et 3 constituent la prison proprement dite, les détenus n'étant censés en sortir.
- Le niveau intermédiaire 1 est le niveau « logistique », habité par les Neogis et comprenant notamment les quais spatiaux.
- Les niveaux inférieurs 1 et 2 sont également d'anciens niveaux abandonnés, non utilisés par les Neogis, comprenant notamment le poste de pilotage de la station.
- Le corps inférieur (également non cartographié) contient le mécanisme permettant d'assurer la gravité, localisée au-dessous des niveaux inférieurs, ainsi que le système de motorisation de la station.

Un ascenseur central permet d'accéder à l'ensemble des niveaux. La plupart des pièces sont éclairées à l'aide de sorts de Lumière Eternelle, hormis les cellules et les quartiers d'habitation, plongés pour leur part dans une pénombre perpétuelle.

Les niveaux supérieurs ne sont pas cartographiés dans la mesure où ils sont entièrement emplis d'Ombre. Pénétrer dans ces niveaux permet de se rendre compte qu'un Mal immense les habite, d'une intensité divine. Rester ici plus de quelques rounds attirera inévitablement les Shadevaris, qui sont ici au plus fort de leur puissance et qui feront rencontrer un destin fatal à quiconque ne fuit pas immédiatement.

## Trois étages pour une prison

**1. Ascenseur :** De lourdes portes de métal condamnent l'accès à ce monte-charge et ne peuvent être ouvertes que grâce à une étrange plaque (un « badge ») insérée dans une fente située à droite des portes (jet de Crochetage DC 45 pour les ouvrir sans le badge). Seuls les Neogis possèdent ces badges. Un panneau avec des numéros (le « 0 » étant le 1<sup>er</sup> niveau inférieur) permet d'accéder aux différents étages de la station. Le fait d'appuyer sur les numéros correspondant aux étages supérieurs ne fonctionne pas, le mécanisme ayant été faussé par les Neogis pour éviter une rencontre avec les Shadevaris, mais un jet de Désamorçage DC 20 permet de le réparer.

**2. Escaliers :** Un grand escalier de pierre en colimaçon permet de rejoindre les différents niveaux et est habituellement emprunté par les gardiens lorsqu'ils accompagnent des prisonniers, rien ne permettant ainsi de se rendre compte qu'il ne s'agit pas d'un bâtiment classique. L'accès aux niveaux supérieurs est condamné par des palissades sommaires portant des inscriptions défendant de les emprunter.

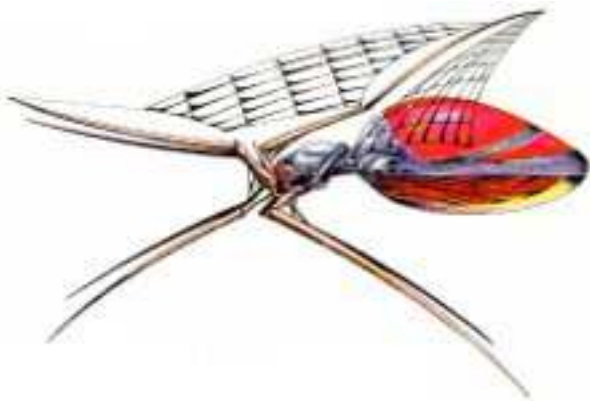
**3. Quais d'embarquement :** Ce grand ponton jeté dans le vide permet à plusieurs vaisseaux d'accoster au même moment dans la station. Un vaste espace au-dessus et en-dessous du ponton facilite les manœuvres et permet le déchargement des cargaisons dans les entrepôts ou le remplissage de la citerne. En fonction des périodes, on peut y voir les différents vaisseaux utilisés par les Neogis.

Trois Libellules permettent d'assurer le ravitaillement en eau et les trajets vers les différentes planètes de la sphère mais ne permettent d'embarquer que quelques passagers. Une quatrième Libellule semble d'une origine différente et porte le symbole de la compagnie de Pénombre de l'Aigle à Deux Têtes (c'est ici-même que loge l'envoyé de la compagnie chargé d'interroger les PJs). Elles possèdent toutes une CA de 12 et 10 points de dommage, avec une manœuvrabilité C. Elles disposent chacune d'une baliste légère (2D6 points de dommages contre les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 6, Cadence De Tir de 1rd/2, 1 servant nécessaire).





Une Araignée de la Mort est là une semaine par mois afin d'assurer le ravitaillement en nourriture et d'amener ou d'emmener des prisonniers. Elle possède une mauvaise manœuvrabilité (E) mais une CA de 15 et 100 points de dommages. Elle dispose d'une catapulte lourde (3D10 points de dommages contre les individus, 2D4 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 3, CDT de 1/3, 5 servants nécessaires), quatre balistes lourdes (3D10 points de dommages contre les individus, 3D2 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/4, 4 servants) et un onagre lourd (3D6 points de dommages contre les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 1, CDT de 1/4, 4 servants), permettant de catapulter sur des poursuivants des déchets divers.



L'Araignée de la Mort est équipée de plusieurs compartiments spéciaux inventés par des gnomes, qui permettent d'y enfermer une personne avec une part de phlogiston et ainsi de plonger le passager dans un état inconscient le temps d'un voyage, jusqu'à ce que le compartiment soit de nouveau ouvert. Il arrive (jet de Vigueur DC 15) que le passager ne survive pas à ce traitement mais les Neogis sont prêts à accepter cet « inconvénient » qui permet de faciliter le transport de leurs prisonniers importants et qui explique également comment les PJs ont pu ne pas avoir conscience de leur temps de trajet.



Une Araignée mentale est habituellement stationnée sur un des quais mais peut aussi être dissimulée à l'intérieur de la soute de l'Araignée de la Mort. Ce vaisseau a la particularité de n'être uniquement mu par le sacrifice d'esclaves et non par le biais d'un heaume spatial. L'Araignée mentale possède une CA de 14, 40 points de dommages et une manœuvrabilité de C. Elle dispose de deux catapultes moyennes (3D10 points de dommages contre les individus, 2D2 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 4, CDT de 1/2) et d'un onagre moyen (2D6 points de dommages contre les individus, pas de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/3), nécessitant chacun 3 servants.

Les Libellules et les Araignées possèdent des dispositifs de localisation des planètes, qui permet lorsque l'on entre dans une sphère cristalline d'en distinguer immédiatement les principaux corps célestes. Il permettra notamment en cas d'évasion pour localiser les différentes planètes et les atteindre au plus vite. Les Libellules disposent de heaumes mineurs de navigation tandis que les Araignées sont équipées de heaumes majeurs de navigation.

Les Araignées possèdent également toutes une barge de sauvetage disposant de son propre heaume de navigation, de façon à permettre à un petit groupe de 4 personnes maximum d'abandonner un vaisseau en perdition et de rejoindre un comptoir ou une planète habitable. Les Araignées disposent enfin de bras articulés qui leur permettent d'agripper un vaisseau ennemi et de le garder au contact ou encore de provoquer un abordage.

**4. Poste de contrôle :** Cette petite salle dispose d'une fenêtre permettant de surveiller l'arrivée de vaisseaux spatiaux et leur accostage. Un mécanisme actionné par une grande roue assure l'ouverture des portes de la station. Deux gardiens se trouvent en permanence ici.

**5. Quartier du maître de la prison :** Cette vaste pièce constitue les quartiers d'habitation de Drr-Tss-Yk, premier des Neogis présents sur Port-

Hestius, et de sa garde rapprochée, constituée d'une Ombre des roches d'une taille monstrueuse<sup>1</sup>, qui ne sort que très rarement de la pièce. D'innombrables toiles d'araignée occupent la pièce et la divisent en différents espaces, l'un étant destiné au couchage, un autre aux repas, un troisième aux loisirs (notamment avec une sorte de harpe fabriquée à base de fils de soie) et un dernier au travail, des rouleaux de parchemins encombrant le sol, couverts d'un langage inconnu (et correspondant à divers documents de gestion de la prison, sans intérêt particulier, mais aussi des cartes et des documents qui permettent de comprendre que les Neogis projettent d'attaquer au moyen de fusées puissantes le comptoir de la Marine Impériale elfique sur le Rocher de Bral et surtout son quartier général, la Citadelle du Lion, cité aménagée sur un astéroïde qui se déplace entre les Sphères).

**6. Quartier des Neogis :** Une grande pièce également encombrée de toiles d'araignées sert de salle commune aux Neogis plus jeunes que le maître de Port-Hestius, à la fois pour leurs repas et leurs divertissements, un prisonnier considéré comme « mineur » étant parfois amené ici pour être dévoré. Des cellules individuelles servent de couchage pour chacun des Neogis. Le mur du fond est occupé par des rateliers sur lesquels sont posées des épées bâtarde et des arbalètes, afin de pouvoir équiper les Ombres des roches si nécessaire.

**7. Coffres :** Une lourde porte de métal munie d'une grande roue et de trois compteurs (jet de Crochetage DC 40 pour l'ouvrir sans utiliser le code détenu par Drr-Tss-Yk) protège l'accès à une pièce aux murs couverts de rayonnages sur lesquels sont posés les possessions les plus précieuses, et en particulier les objets magiques, des nouveaux arrivants. On n'y trouve que les objets précieux des PJs, le dernier stock ayant été vendu récemment. Un coffret non fermé à clé contient la fortune de Drr-Tss-Yk sous forme de lingots d'or, soit l'équivalent de 6.000 pièces d'or. Ce n'est qu'au moment de leur évasion que les PJs pourront reprendre leurs objets magiques depuis les consignes du Vestiaire, sous peine de déclencher l'alarme et de déclencher une fouille générale de la prison.

**8. Dortoir des esclaves :** Un amas de rochers divers parsème le sol de cette pièce de façon à constituer un habitat favorable aux Ombres des roches, ces derniers étant regroupés dans différents coins de la pièce en fonction de leur appartenance à tel ou tel Neogi.

**9. Greffe :** C'est ici que sont « accueillis » les nouveaux arrivants, qu'ils sont fouillés et

dépossédés de leurs objets et habits. Leurs noms et leurs possessions sont notés dans un registre qui reste en permanence sur le bureau de cette pièce. C'est aussi ici que sont attribuées les cellules à l'arrivée du prisonnier. La petite pièce du fond permet de stocker les objets les plus ordinaires et les habits, les possessions les plus précieuses étant emportées au coffre (point « 7 »). Le placard de droite sert à ranger le nécessaire de nettoyage (seaux, balais, serpillères...).

**10. Vestiaire :** Ce magasin contient sur des étagères de quoi préparer les paquetages des nouveaux arrivants (linge, affaires de toilette, vaisselle sommaire...).

**11. Couloir :** Ce grand couloir est le lieu de passage le plus fréquenté de la prison, avec son homologue de l'étage du dessus. Il dessert les principaux lieux de vie et de travail de la prison (réfectoire, douches, atelier, animalerie, serres...). Un puits qui plonge dans la citerne des niveaux inférieurs, en passant notamment à travers le niveau intermédiaire 1, permet d'alimenter en eau la prison. Une petite porte métallique permet d'ailleurs depuis ce niveau d'accéder au puits et, via une échelle de barreaux, de descendre dans la citerne.

**12. Quartiers classiques :** Surnommés « quartiers de jour » par les prisonniers, par opposition aux Quartiers de l'Ombre, cet endroit regroupe sur deux niveaux 63 cellules extrêmement spartiates, dotées de murs nus, et uniquement meublées d'une paille et d'un seau pour les besoins naturels. Une porte munie d'un judas contrôlable depuis l'extérieur permet aux gardiens de s'assurer de la présence du prisonnier. Les serrures des cellules nécessitent un jet de Crochetage DC 30 pour les ouvrir. Une petite trappe en bas de la porte permet à chaque détenu de sortir sa gamelle à l'heure du dîner, sous peine de ne pas être servi.



<sup>1</sup> Cf. Manuel des Monstres page 147 « Truly Horrid UMBER HULK »

Un escalier et une grande passerelle de fer permettent de relier les deux côtés de coursive tandis que des grillages à l'étage empêchent de jeter quelque chose plus bas.

**13. Salle de repos des gardiens :** Cette petite pièce est là où se retrouvent les gardiens lorsqu'ils sont de garde et que les détenus sont tous en cellule. La grille donnant sur les quartiers classiques permet en un coup d'œil de s'assurer qu'il n'y a pas de problème. Il y a en permanence au moins deux Ombres des roches sur la passerelle de l'étage supérieur. Les grilles d'accès à ces quartiers sont habituellement fermées à clé et ouvertes uniquement en cas de déplacement de détenu.

**14. Poste de contrôle :** Deux gardiens occupent la plupart du temps cette pièce, sauf si l'un d'entre eux est en train de circuler dans le couloir des cellules des quartiers de l'Ombre. Cette pièce n'est meublée que d'un banc de pierre et une petite fenêtre grillagée permet de surveiller le premier couloir.

**15. Quartiers de l'Ombre :** Condamné par une épaisse grille au niveau du poste de contrôle, le couloir qui dessert les différentes cellules de ce quartier est plongé dans une pénombre permanente. Il permet d'accéder aux 19 cellules destinées aux prisonniers considérés comme les plus dangereux ou les plus susceptibles de s'évader.



Chaque cellule ressemble à une cage dont les parois sont constituées de barreaux extrêmement résistants (jet de Force DC 28 pour les tordre) et qui est plongée dans une poche d'Ombre, la seule source de lumière provenant d'un petit cristal accroché en hauteur et dont l'enchantement ne parvient que très faiblement à contrer l'effet des ténèbres. Cette ombre semble étrangement épaisse et est en réalité un espace extradimensionnel du plan de l'Ombre, maintenu ici par la présence des Shadevaris, emprisonnés dans les niveaux supérieurs. Un jet de de Connaissance de la Magie DC 15 permet de comprendre que cette magie d'Ombre n'est

rendue possible que par la présence à proximité de forces extrêmement puissantes, maléfiques et dédiées à Shar. Un accès à cette poche d'Ombre est possible via une passerelle située derrière une porte dans la cage d'escalier (point « 2 ») mais ne permet cependant pas de rejoindre les cellules sans moyen d'orientation magique au sein de ces ténèbres.

Les cages semblent comme suspendues en l'air et tout objet qui tombe de la cellule est perdu à jamais. Un trou permet un relatif confort pour les besoins naturels tandis qu'une planche de bois sert de paillasse. Une porte de métal (jet de Crochetage DC 30) protège l'accès à chaque cellule et permet ensuite d'ouvrir un des côtés de la cage (nouveau jet de Crochetage DC 30) mais celle-ci n'est ouverte qu'en cas de mouvement du prisonnier et non pour la distribution des repas.

**16. Débarras :** Cette petite pièce sert de remise pour tous les objets cassés ou inutilisables de la prison (chariots de distribution des repas, outils...) en attendant d'être réparés ou jetés.

**17. Poste de garde :** Toutes les portes de cette pièce sont d'épaisses grilles d'acier munies de serrures renforcées (jet de Crochetage DC 30 pour les forcer) et un seul détenu est autorisé à y entrer à la fois quand il sort de l'atelier ou du réfectoire, de façon à être fouillé à l'issue du repas et du travail en atelier pour s'assurer qu'ils n'ont pas conservés un objet susceptible de constituer une arme. Un escalier permet d'accéder au poste de garde des cours de promenade des prisonniers des Quartiers de Jour afin de pouvoir appeler du renfort si nécessaire.

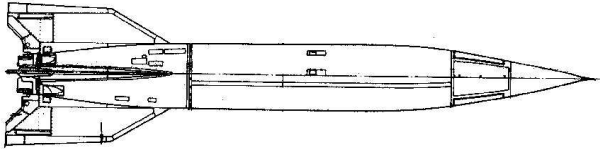
**18. Stockage :** Ce vaste entrepôt est parcouru d'étagères encombrées de produits divers et variés, destinés soit aux cuisines, soit au vestiaire, soit enfin (et c'est la plus grande partie) à l'atelier, sous forme de grandes plaques de tôle. Les détenus ne sont jamais autorisés à y pénétrer seuls. Un jet de Fouille DC 20 permet de deviner la présence de la porte menant à l'espace situé au-dessus de l'embarcadère.

**19. Espace :** Une porte dissimulée dans le mur permet d'accéder aux vaisseaux, afin d'en décharger une éventuelle cargaison, ainsi qu'à une passerelle permettant de faire le tour extérieur du quartier classique. Il existe une passerelle pour le niveau intermédiaire 2 et une autre, au-dessus, pour le niveau 3.

**20. Atelier :** Placée sous la responsabilité du Neogi Tss-Dll-Ak, cette grande pièce est encombrée de machines permettant à des prisonniers de découper les plaques de tôle puis de les plier pour former des cylindres, ensuite rivetés entre eux. Une machine permet également de fabriquer une forme conique à partir d'un morceau de tôle et de l'assembler au reste du cylindre. Les dernières interventions, plus



sensibles et réalisées uniquement par Khuzdûl, permettent de fixer notamment des ailettes au bout du cylindre et différents systèmes de clapets formant autant de compartiments à l'intérieur du cylindre. Un jet d'Intelligence (ou de Connaissances en matière d'armes de siège) DC 20 permet de comprendre qu'il s'agit vraisemblablement de fusées de 2 mètres de haut mais dépourvues de charges explosives.



Tout contact entre prisonniers est interdit et celui qui est surpris à converser avec son voisin (hormis pour les mots strictement nécessaires à l'exécution du travail) est battu puis envoyé à l'isolement pendant une journée.

**21. Réfectoire :** Des grandes tables métalliques et des bancs assortis meublent cette pièce. Un chariot muni de roulettes à l'entrée de la salle contient la vaisselle nécessaire (assiettes, verres, couverts) ainsi qu'une grande bassine d'eau afin de les laver à l'issue du repas. Une cuisine et un cellier se trouvent dans deux pièces au fond du réfectoire. Un vide-ordures situé dans le cellier permet d'évacuer les déchets dans l'espace, de l'autre côté de la station par rapport aux quais spatiaux. Les déchets sont normalement préalablement brûlés par un feu magique avant d'arriver dans une vaste benne mais le système ne fonctionne plus très bien et, une fois sur deux, les déchets sont jetés sans être incinérés. C'est par ici qu'était passé Guigues, le moine rencontré au Monastère de Morteneige<sup>2</sup>. La benne est une à deux fois par mois emportée par un vaisseau Libellule et vidée sur la planète Pajjax. Guigues avait ainsi pu se cacher dans le vaisseau avant d'embarquer sur un autre en direction de Toril et de Fès-El-Umbir. Les Neogis n'ont jamais compris comment il avait pu s'évader et ses indications sont donc toujours valables...

**22. Lavabos :** Une longue rangée de lavabos occupe le mur de gauche en entrant et permet aux prisonniers d'effectuer une toilette sommaire sous la surveillance permanente de gardiens.

**23. Douche :** Une pompe permet de remplir des seaux d'eau froide qui sont ensuite jetés par les gardiens sur les prisonniers assemblés au fond de la pièce, en guise de douche.

**24. Latrines :** Plusieurs trous dans le sol font office de latrines et conduisent directement à l'espace extérieur par le biais de tuyaux d'une quinzaine de centimètres de diamètre. C'est ici

que les détenus astreints à cette tâche apportent et déversent les seaux d'excréments des cellules du Quartier classique.

**25 : Poste de garde :** Des grilles remplacent toutes les portes de ce poste de contrôle afin de pouvoir surveiller toutes les salles attenantes. Un seul détenu à la fois est autorisé à entrer dans la pièce lorsqu'il vient du Magasin ou d'une des pièces de l'Animalerie, afin d'être fouillé et de vérifier s'il n'a rien sur lui susceptible d'être une arme. Un escalier mène directement au poste de garde des cours de promenade des Quartiers de l'Ombre afin d'appeler du renfort si nécessaire.

**26. Volière :** Derrière un grillage volent différentes espèces d'oiseaux que les Neogis aiment bien déguster en apéritif. Le sol est jonché d'excréments et doit être nettoyé tous les jours.

**27. Clapiers :** Des lapins se nourrissent des déchets végétaux issus des serres afin d'alimenter ensuite les fourneaux de la cuisine et de constituer une exception aux repas habituellement fades servis aux prisonniers. La paille des clapiers doit être nettoyée au moins une fois par semaine.

**28. Poulailers :** Différentes races de poules et de faisans se partagent plusieurs cages afin de constituer également une variation dans les repas servis au réfectoire, que ce soit pour leur viande ou leurs œufs.

**29. Magasin :** Des casiers de toutes tailles présentent tout l'outillage nécessaire pour travailler dans les serres (serpes, sécateurs, matériel divers de jardinage...), sachant qu'il doit être strictement remis à sa place après la séance de travail. Dans le mur de droite circule une gaine technique reliant les deux réseaux d'aération des niveaux inférieurs et intermédiaires. Une grille au sol permet de recevoir de l'air frais en provenance d'une des cours de promenade des Quartiers de l'Ombre (point « 41 »).

**30. Serres :** L'apport de terre végétale et de graines en provenance d'autres sphères cristallines a permis de faire pousser dans cette pièce différentes espèces d'arbres fruitiers de grande taille qui justifie la double hauteur de l'endroit. Un potager permet d'alimenter les cuisines en légumes (haricots, pomme de terre, carottes...) afin de préparer les soupes servies chaque jour.

Un réseau de conduites de ventilation court depuis le plafond des serres vers différentes pièces du niveau intermédiaire 3, en particulier les quartiers classiques et les différentes cours de promenade. Chaque accès est protégé par une grille au plafond (et donc à 4 mètres de hauteur) tandis que les conduites elles-mêmes sont, à intervalles réguliers, coupées par des hélices tournant à faible allure (et pouvant donc être traversées sans

<sup>2</sup> Cf. Chapitre 4 « Le Secret du Chartreux »

danger) permettant de faire avancer l'air frais dans les conduites.

**31. Poste de commandement principal :** Les grilles qui bloquent l'accès à cette pièce protège le poste de garde central, qui permet d'avoir une vue plongeante sur le quartier « classique » mais aussi de contrôler tous les passages vers les cours de promenade de ce quartier et vers les cellules d'isolement. Une seule des grilles ne peut être ouverte à la fois, empêchant un passage rapide au travers de la pièce, et cinq gardiens sont en permanence postés ici. Un registre permet de noter les allées et venues.

**32. Poste de contrôle :** L'accès au quartier des cellules d'isolement ne peut se faire que par se biais et une grille permet de surveiller le couloir qui les dessert.

**33. Cellules d'isolement :** Ces cellules ont une forme de tubes fermés par des portes de métal, munies d'une barre de fer. Les détenus ne peuvent y rester qu'allongés, sans toutefois avoir la possibilité de s'étendre complètement, ce qui est difficile à supporter longtemps à la fois physiquement et nerveusement, en raison de la fatigue accumulée. Sous réserve de réussir un jet relativement aisé de Crochetage DC 25, il est possible d'ouvrir la cellule mais cela suppose ensuite de ne pas se faire remarquer du garde en faction au poste de contrôle.

**34. Poste de garde :** Cette pièce est le point de passage quotidien des détenus du quartier classique autorisé à se rendre en « promenade ». Les détenus y sont répartis dans l'une des deux cours, en fonction du bon vouloir des gardiennes mais ils ne sont pas fouillés à leur entrée ou leur sortie. Un escalier mène au poste de garde du réfectoire et permet d'appeler du renfort si les deux gardes présents ici ne sont pas suffisants.

**35 : Grande cour :** Cette grande pièce est le seul lieu où les détenus peuvent librement s'exprimer et laissés libres de bouger, tout en restant sous la surveillance lointaine de leurs gardiens. Entièrement vide, elle ne laisse cependant pas de possibilité réelle de divertissement mais reste un endroit où les détenus peuvent communiquer entre eux. Les gardiens n'interviennent pas dans cette pièce sauf en cas de bagarre qui se prolonge trop longtemps. Une grille au sol permet de ventiler de l'air frais vers l'entrepôt, situé au-dessous.

**36 : Petite cour :** Très similaire à la Grande cour, elle n'en diffère que par sa taille plus réduite. Une grille au sol permet de ventiler de l'air frais vers le réfectoire, situé au-dessous.

**37. Poste de garde :** Equivalent du poste de garde situé à l'extrémité opposée du couloir, il permet le contrôle des accès aux différentes cours

de promenade des détenus du Quartier de l'Ombre. Les gardiens s'efforcent autant que possible de ne placer au maximum deux détenus par cour et de les interchanger de façon aléatoire, pour ne pas créer de relations entre eux. Un escalier mène au poste de garde de l'animalerie.

**38 à 41. Cours de promenade de l'Ombre :** Plusieurs petites pièces peu éclairées font office de lieu de récréation pour les détenus du quartier de l'Ombre. Complètement vides et dépourvus et de toute décoration, elles ne soulagent cependant pas beaucoup du sentiment d'isolement que pourront avoir les PJS... Les cours servent également de lieu d'interrogatoire des prisonniers lorsqu'aucun autre n'est présent. Une trappe au sol d'une des cours (point « 38 ») permet de ventiler de l'air frais vers les douches situées au-dessous.

## Vestiges du passé

Niveau abandonné par les Neogis, ses différentes pièces sont aujourd'hui désertées et encombrées de câbles et de déchets divers, la plupart des sources de lumière étant désormais hors service. Des conduits d'aération circulent dans le plafond du 2<sup>ème</sup> niveau inférieur afin d'amener de l'air frais dans les différentes pièces du niveau, en particulier en provenance de deux prises d'air donnant sur l'espace situé sous l'embarcadère (point « 7 »). Ce réseau communique uniquement avec celui des étages intermédiaire par le biais d'une gaine technique venant d'une des cours de promenade (point « 41 ») et traversant le 1<sup>er</sup> niveau intermédiaire.

**1. Ascenseur :** Similaire en tout point au monte-charge des étages intermédiaires, les portes en sont néanmoins beaucoup moins bien entretenues et peuvent être facilement forcées (jet de Force DC 18 pour les ouvrir).



**2. Escalier :** Prolongement de l'escalier principal qui dessert les niveaux intermédiaires, il est également encombré de déchets et ses murs sont couverts de moisissures.



**3. Local technique de l’ascenseur :** Cette petite pièce contient le nécessaire pour entretenir l’électronique de l’ascenseur, ce qui reste donc parfaitement incompréhensible pour quelqu’un qui l’observe. Le fait de détruire le mécanisme permet cependant d’immobiliser complètement et définitivement cet ascenseur.

**4. Stockage des explosifs :** Cette pièce vide est aujourd’hui utilisée par les Neogis pour stocker les explosifs qu’ils achètent aux marchands de Shou-Lung, destinés à intégrer les fusées construites dans l’Atelier. Il y a près d’une tonne de poudre noire soigneusement conservée à l’abri de l’humidité (pour un équivalent de 1500D6 points de dommage...). Sa porte ne s’ouvre qu’avec le badge qui permet d’ouvrir les portes de l’ascenseur.

**5. Poste de pilotage :** Le fait de s’approcher de cette double porte provoque son ouverture automatique dans un léger sifflement d’air mais aussi avec un grincement qui témoigne de l’âge du système. Elle dévoile une vaste pièce meublée de tables alignées sur lesquelles sont posées d’étranges machines, manifestement dédiées au pilotage de la station (jet d’Intelligence DC 18 pour le comprendre). Un immense écran sur le fond de la pièce s’ouvre à l’arrivée des PJs et laisse apparaître l’ensemble du système solaire de Mynn et les différentes planètes.

Le mécanisme qui permet de faire déplacer la station ne semble plus opérationnel, d’autant qu’une pièce est manquante : un emplacement situé au milieu de la pièce permet d’accueillir un objet, source de l’énergie de la station, et il faut réussir un jet de Connaissance de la Magie DC 20 pour comprendre que doit y être placée un objet imprégné de Magie d’Ombre. Cela permet également de comprendre que le fait d’y placer cet objet permet donc d’une part de faire à nouveau se déplacer la station mais aussi d’en libérer les Shadevaris emprisonnés à l’étage supérieur. Il faut en revanche un nouveau jet d’Intelligence DC 18 pour comprendre que cet objet en question ne peut être que l’Etoile Sombre, relique de Shar dont les morceaux ont été vus au sanctuaire de l’Enclume éternelle, dernier témoignage de l’action d’Azuth pour enfermer ici les serviteurs de la Déesse de la Nuit...

Des portes munies de serrures électroniques (mais néanmoins crochetable sous réserve de réussir un jet DC 50) protègent l’armurerie de la station, restée inviolée depuis sa découverte. Il est donc encore possible d’y trouver, soigneusement rangées sur des râteliers, des armes d’une technologie ancienne, basée sur une énergie désormais inconnue :

- 2 sabres laser, pouvant infliger 1D8 de dégâts avec un bonus de +3 au toucher et aux dégâts en raison de l’effet laser et de la légèreté de l’arme (pour une durée

maximale de 30 rounds, avant épuisement de l’énergie de l’arme)

- 3 pistolets laser (dégâts de 2D6/20\*3, portée de 12 mètres, 10 utilisations possibles)
- 1 fusil plasma (dégâts de 2D8/20\*3, portée de 30 mètres, 20 utilisations possibles, poids 4kg)



Les armes possèdent un nombre d'utilisations limitées et n'auront plus aucune valeur une fois ce nombre atteint. Les PJs n'en maîtrisant pas l'usage, ils ont un malus de -4 pour s'en servir.

La porte de droite permet pour sa part d'accéder à une penderie dans laquelle se trouvent encore 3 vestes renforcées de plaques de kevlar (CA +4, pénalité d'armure -3, poids 2kg).

**6. Stockage des fusées :** Cette pièce, à laquelle on peut également accéder que l'espace situé sous les quais d'embarquement, sert à stocker les fusées fabriquées dans l'Atelier. C'est également ici que doit se faire la finalisation de leur assemblage, consistant à placer à la pointe de l'ogive un disque de boue toxique, puis une charge explosive de poudre noire permettant de vaporiser et donc de disperser celle-ci à l'impact, et enfin, dans un dernier compartiment, la charge de poudre permettant de propulser la fusée à de longues distances. L'assemblage n'est cependant aujourd'hui pas réalisé de façon à éviter d'éventuels accidents.

**7. Espace :** Cet espace est laissé vide pour permettre aux vaisseaux spatiaux d'évoluer, notamment dans les phases de débarquement de leur cargaison. Deux grilles opposées permettent d'alimenter en air frais les circuits d'aération du niveau. Une porte coulissante permettant d'accéder à la salle de stockage des fusées.

**8. Citerne d'eau :** Son eau saumâtre mais néanmoins potable permet d'alimenter la prison pendant deux à trois semaines en fonction du nombre de prisonniers. Une trappe située dans la partie haute de la citerne peut s'ouvrir vers l'intérieur (mais peut être actionnée indifféremment depuis l'intérieur ou l'extérieur, côté quais spatiaux) afin de la remplir par la biais d'un vaisseau Libellule ayant chargé de l'eau de la planète Chonnot. Une autre trappe se trouve tout au fond de la cuve et permet de la vidanger. Son

ouverture est cependant uniquement commandée depuis l’extérieur de la station.

**9 et 10. Salles abandonnées :** Complètement vides et laissées à l’abandon, rien ne permet de deviner à quoi servaient initialement ces pièces. Un cadavre d’ombre des roches moisit dans un coin et témoigne de la réalité du danger représenté à ce niveau par Syluné Maindargent.

**11. Salle des Avatars :** Cette salle très étrange est manifestement, comme la salle de pilotage, un témoignage d’une très ancienne technologie, aujourd’hui complètement oubliée. Une sorte de fauteuil trône au milieu de la pièce surplombée de plusieurs écrans et de multiples câbles, convergeant vers un casque que doit sans doute porter celui qui s’assoit dans le fauteuil. Sur le côté gauche de la pièce se trouvent plusieurs niches qui sont autant de sarcophages dans lesquels un humanoïde peut s’allonger. L’ensemble des lumières s’allume à l’ouverture des portes de la salle et toutes les machines se mettent à clignoter, semblant montrer qu’elles fonctionnent encore.

Cette salle, dont les Neogis ont découvert le principe de fonctionnement il y a plusieurs années, permet à des individus de prendre possession de corps élémentaires distants et réaliser ainsi des travaux dans des environnements non supportables sans l’aide de magie. Sachant que le possesseur d’un tel corps élémentaire meurt s’il ne part pas à temps de son hôte, les Neogis ont eu recours à leurs prisonniers pour réaliser différentes missions et en particulier l’exploration du soleil de Mynn afin d’en rapporter le précieux Soufre, composant essentiel de leur boue toxique destinée aux elfes de l’Armada. Les élémentaires sont cependant en permanence surveillés par les Neogis via le système de communication et les écrans de contrôle.



#### **Dans la peau d’un Avatar**

Le fait de s’allonger dans un des sarcophages et d’en coiffer le casque qui s’y trouve plonge immédiatement la victime dans un état catatonique et lui fait reprendre tout aussi vite conscience dans un être élémentaire de feu<sup>3</sup>, appelé « avatar », qui marche à la surface de ce qui semble être une immense pyramide de feu,

<sup>3</sup> S’inspirer de l’Élémentaire de Feu (taille G), page 79 du Manuel des Monstres

mais paradoxalement relativement peu chaude. L’avatar a pleinement conscience de ses pouvoirs et capacités, et notamment la possibilité de se déplacer librement dans l’espace mais aussi de traverser la surface sur laquelle il se trouve pour entre à l’intérieur de ce qui est en réalité le soleil de Mynn. Il peut également à tout moment décider de revenir à son corps d’origine, ce qui provoque la dispersion instantanée de l’avatar lui-même.

La personne qui s’allonge sur le fauteuil du milieu de la pièce reste consciente et peut communiquer avec les avatars, quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent. Les écrans au-dessus du fauteuil retransmettent la vision des différents avatars actifs, sous le regard de Neogis ou de gardiens, afin d’éviter les velléités d’indépendance des avatars.

**12. Salle de séchage :** Des grandes tables permettent de faire sécher la boue toxique issue du bac de mélange puis de la façonner, à l’aide de gants, en une sorte de disque épais qui puisse ensuite être placé dans les fusées qui sont fabriquées à l’Atelier. Une armoire fermée à clé renferme la centaine de « galettes » déjà prêtes (jet de Crochetage DC 40 pour l’ouvrir), correspondant à plusieurs milliers de doses d’un équivalent au Lotus Noir...

**13. Bac de mélange :** Une trappe située sur le mur du fond (et qui ne peut être ouverte que depuis l’extérieur) permet aux vaisseaux Libellules de décharger directement dans cette pièce les produits toxiques que les Ombres des roches vont chercher sur les différentes planètes, en vue de la réalisation du mélange toxique que les Neogis destinent aux elfes de l’Armada : Champignons parasites desséchés de Wirrit, Brume épaissie de Lukkum, Eau polluée de Trygg et Feuilles d’arbres de Chonnot. Le Soufre de Mynn est également apportée par cette trappe par les Avatars de la salle du même nom, toute proche. Tous ces éléments sont réunis dans un grand bac de métal et mélangés lentement à l’aide de grandes spatules, de façon à laisser se déposer au fond de la cuve une sorte de pâte qui est laissée ensuite à sécher sur les tables de la pièce précédente. Le simple fait d’entrer dans cette pièce mais surtout le fait d’y travailler nécessite de réussir un jet de Vigueur DC 15 pour ne pas être soit même empoisonné par les vapeurs de la cuve et perdre connaissance (out en perdant 2 points de Vigueur pendant 24 heures). Le prisonnier est dans ce cas ramené par les gardiens dans sa cellule.

## Des prisonniers bien particuliers

Les PJs vont avoir de rares possibilités, en particulier lors des promenades ou de quelques



scènes spécifiques, d’apercevoir ou de discuter avec certains de leurs infortunés compagnons. La prison n’est cependant pas pleinement occupée et il n’y a qu’une dizaine de détenus dans le quartier de l’Ombre et une trentaine dans le quartier classique, chacun étant dans une cellule individuelle. La plupart d’entre eux sont des humains originaires de différentes planètes et n’ont pas de caractéristiques particulières, étant pour l’essentiel des nobles ou de riches marchands, mais certains possèdent néanmoins des particularités remarquables.

Les détenus du quartier classique concernés sont les suivants :

- Sarah (matricule 099) est une jeune humaine d’une vingtaine d’années, d’une grande beauté. Un jet d’Intelligence DC 20 permet de se souvenir qu’elle doit correspondre à l’une des trois jeunes filles portées disparues du village de Cormaeryn, au tout début de leurs aventures<sup>4</sup>. Elle avait malencontreusement assisté à la prise de contrôle du comte par le Malaugrym et avait été un temps gardée prisonnière au château puis envoyée ici. Seule sa grande beauté a fait qu’elle a été gardée en vie depuis plus de 4 ans. Elle travaille soit aux cuisines soit dans la Serre et s’efforce de rester discrète tout en conservant l’espoir de s’enfuir et de retrouver son village natal.
- Khuzdûl Maindor (matricule 017) est un nain membre de la guilde des Forgerons Associés, emprisonné ici en raison de sa volonté de révéler aux autorités d’Eauprofonde que les Forgerons Associés avaient voulu vendre à grande échelle de la poudre à canon en dépit de l’interdiction des autorités. Tss-Dll-Ak a vite compris l’intérêt que représentaient les compétences de Khuzdûl en matière de travail du métal et lui a rapidement confié les tâches les plus complexes de l’Atelier. Conscient que sa vie tient à son obéissance, Khuzdûl s’acquitte de sa tâche sans poser de question, également conscient du potentiel manifestement destructeur de ce qu’il fabrique.
- Loÿs Montedragon (matricule 399) est un humain qui se prétend issu d’une quelconque famille noble mais il s’agit en réalité d’une couverture pour celui qui est en réalité membre du groupe des Xenos, groupe humain qui voue sa vie à l’exclusivité de la race humaine dans l’espace, au besoin en éradiquant toutes les autres races. Il a utilisé ce subterfuge pour se faire volontairement enfermer ici, afin de détruire ce repaire de Neogis, soit

en provoquant une explosion soit en la dirigeant vers le soleil (ce qui n’est possible qu’avec l’Étoile Sombre). Il est très taciturne et ne partagera son secret que s’il pense que les PJs peuvent l’aider, par exemple en participant à la mise à feu des explosifs conservés par les Neogis. Assez docile, il s’est arrangé pour être affecté le plus souvent aux tâches de nettoyage, ce qui lui a permis de cartographier la totalité des étages intermédiaires.

- Tarkam (matricule 039) est un mercenaire Giff, membre de la « Compagnie marchande » et ayant à son actif de nombreuses campagnes sur différents mondes. Il avait pu rencontrer un des PJs lors d’une guerre commune qu’il disputait dissimulé sous un sort de Changement d’apparence. C’est lui qui va mener la révolte parmi les prisonniers pour tenter une évasion. Il a en réalité provoqué son emprisonnement ici pour laver son honneur et montrer qu’il est capable de s’évader loyalement d’un tel endroit. Son physique imposant et son charisme acquis sur les champs de bataille en ont fait un leader du Quartier classique. Sa force fait que les gardiens lui confie souvent les tâches de débarquement des marchandises depuis les vaisseaux vers l’entrepôt.

Les détenus du quartier de l’Ombre les plus remarquables sont les suivants :

- Amaury (matricule 682) est un humain ressemblant étonnamment au Comte Cormaeryn (jet d’Intelligence DC 15 pour s’en souvenir). Il s’agit de son frère jumeau qui était avec Sarah au moment de l’attaque du Malaugrym sur le Comte et il est gardé ici pour le faire avouer ce qu’il sait sur les buts poursuivis par les compagnies marchandes. Il pourra raconter aux PJs les buts initiaux projetés par les Compagnies marchandes, même s’il se méfiera d’eux au début, car il croit que ce sont des complices des Neogis et que ce n’est qu’une autre stratégie pour le faire parler. Emprisonné ici depuis maintenant plusieurs années, il est moralement brisé et à moitié fou. Il sera d’ailleurs à ce titre transféré dans le quartier classique, ne présentant plus de risques pour les Neogis.
- Majer-Veros (matricule 028) est un Dracon membre des Questeurs, capturé alors qu’il était à la recherche du groupe venu cartographier la sphère (et dont le vaisseau s’est écrasé sur Delleless). Les Neogis l’ont gardé pour savoir ce qu’il faisait ici et si les Questeurs connaissent l’existence de la sphère d’Ombre.

<sup>4</sup> Cf. Chapitre 1 « Dans la Gueule du Loup »

- Un dénommé Gherm (matricule 512), paladin de Tyr, est un des derniers membres du groupe d’aventuriers de la Fraternité d’Emeraude, farouche opposant de l’esclavagisme. Il avait été récupéré flottant dans le phlogiston en état de mort suspendue mais il est aujourd’hui malade et très fatigué. Il finira par mourir après avoir expliqué que son groupe a été capturé par des flagelleurs mentaux et vendu aux Neogis, qui lui font encore subir toutes sortes de brimades et de tortures.
- Sixte Averroës (matricule 182), humain quasiment en permanence à l’isolement, est l’un de seuls prisonniers capables de piloter un vaisseau spatial et surtout capable de lancer un sort de Porte de Phase de façon à sortir de la Sphère cristalline, sous réserve qu’il ait accès à son livre de sort. Il pourra dire aux PJs qu’il ne sait pas dans quelle sphère cristalline la prison se trouve et donc quelles en sont les voies de sortie, sachant que, parmi les Neogis, seul leur chef Drr-Tss-Yk les connaît (et qu’il ne révélera sous aucun prétexte). C’est un navigateur et explorateur indépendant qui a été capturé alors qu’il entrait juste dans la sphère cristalline de l’Ombre. Les Neogis l’interrogent fréquemment afin de savoir comment il en a eu connaissance et s’il en a parlé à d’autres, mais Sixte est resté muet jusque là.

#### **Esprit, es-tu là ?**

Il se trouve que la prison renferme également une personnalité de prestige qui est cependant ici de son plein gré, à savoir la plus âgée des Sept Sœurs de Mystra, Syluné. Morte une première fois en défendant Valombre, elle s’est sacrifiée une seconde fois en 1374 CV, lors d’une attaque du culte de Shar, pour contrer l’exécution d’un rituel d’Écoulement, visant à créer une immense zone de magie morte.

Cette seconde mort l’a privée d’accès au domaine de la Mère de Magie et l’a condamnée à errer sous forme de fantôme. Elle se déplace au travers des sphères cristallines sans but apparent, compulsivement attirée par son combat contre Shar et les puissantes sources de magie comparables aux Shadevaris, ce qui explique sa présence ici. Elle ne peut plus communiquer directement et ne peut qu’agir sur des sentiments (peur, espoir, courage...), terrorisant d’ailleurs depuis plusieurs mois les Neogis et leurs esclaves qui n’osent plus s’aventurer dans ces niveaux depuis les accès de folie dont ont été frappés plusieurs d’entre eux. C’est d’ailleurs une source de problèmes pour les Neogis et par conséquent de retards dans la fabrication des fusées, plus personne n’acceptant de se rendre dans la Salle

des avatars pour aller chercher du Soufre de Mynn ou pour aller à la réserve de poudre noire.

Syluné pourra cependant également communiquer aux PJs en leur envoyant des visions prises dans les esprits des Neogis qu’elle a attaqué, ce qui permettra aux PJs de comprendre qu’ils sont emprisonnés sur une prison située sur une station orbitale le temps que les membres de l’Enclave puissent réaliser le rituel de destruction de l’Anneau de l’Hiver. Elle pourra également ainsi les prévenir du danger qui habite les étages supérieurs de la prison et des risques qu’ils prennent s’ils s’y aventurent...

### Un mois sur Port-Hestius

Si chaque journée ressemble à la précédente, certains événements sont néanmoins particuliers...

Après quelques jours au cours desquels les PJs sont laissés croupir en cellule, avec la distribution des repas comme unique distraction, ils sont sortis individuellement de leur cellule pour un interrogatoire. Ce sont donc deux gardiens qui les emmènent l’un après l’autre jusqu’à l’un des cours de promenade du quartier de l’Ombre, dans laquelle ils retrouvent un humain à la mine sinistre, qui ne s’identifie pas. Brutalement installé sur une chaise et frappé si nécessaire, chaque PJ est à son tour bombardé de questions à la fois sur sa compréhension du complot des compagnies marchandes et sur ses activités personnelles susceptibles d’intéresser le représentant de l’Aigle à Deux Têtes, nommé Ruulduun Oreaphaedon. Leur bourreau n’hésitera pas à prétendre qu’un autre PJ a « craqué » et à utiliser tous les stratagèmes possibles, sachant que ces interrogatoires peuvent durer une dizaine de jours, ou moins en cas d’aveux des PJs. Les PJs n’auront pas droit à sortir de cellule tant qu’ils n’auront pas donné d’informations et Ruulduun tentera de les amadouer en leur faisant miroiter des conditions d’emprisonnement plus favorables s’ils se montrent coopératifs. Il est cependant très intelligent et sera difficile à berner, sachant qu’il n’hésitera à envoyer à l’isolement tout PJ qui se monterait trop rebelle.

C’est au cours d’une de leur extraction de cellule qu’un des PJs croise un prisonnier revant également d’une séance de torture. Il s’agit de Gherm et la vision de son visage tuméfié permet de se rendre compte que leur séparation et l’absence de sorts et d’objets magiques rend les PJs extrêmement vulnérables à l’égard de leurs gardiens...

Un jet de Détection DC 15 permet également de remarquer sur les Neogis la présence d’étranges « cartes », qui sont en réalité les badges permettant d’emprunter l’ascenseur, tandis qu’un même jet DC 20 permet d’avoir un très bref



aperçu du Quartier classique et donc de comprendre qu’il y a sans doute ici plusieurs autres détenus.

Quelle que soit leur attitude au cours des interrogatoires, les PJs sont tous en même temps sortis de leur cellule, alors qu’une cloche sonne l’alarme, et sont conduits sous bonne escorte dans les différentes cours de promenade du Quartier de l’Ombre, où ils retrouvent leurs codétenus de ce quartier. Une odeur âcre flotte dans l’air et les PJs aperçoivent sur le chemin, près du puits (11), le corps étendu d’une jeune femme, manifestement victime d’un d’un malaise, qu’un jet de Premiers Soins DC 18 permet d’identifier comme un empoisonnement. Il s’agit de Sarah qui travaillait dans les Serres et qui a été la première victime d’un refoulement d’air dans les conduites de ventilation en provenance de la pièce où sont stockées les boues toxiques. Les gardiens sont en train de condamner l’accès de la conduite depuis cette pièce mais ont préféré sortir les détenus de leur cellule par précaution, compte tenu du potentiel mortel du poison.

Les PJs peuvent profiter de la relative distraction de leurs gardiens pour échanger quelques mots dans la mesure où il s’agit de leur première rencontre depuis leur arrivée ici. Les gardiens ne leur laisseront cependant pas longtemps et les détenus sont accompagnés en cellule au bout de quelques minutes. Les PJs pourront cependant également en profiter pour remarquer (jet de Détection DC 15) le système de ventilation avec des bouches de diffusion dans les pièces principales et ainsi comprendre qu’ils doivent se trouver au moins sous terre, si ce n’est plus loin...

Que ce soit au cours d’une extraction pour interrogatoire ou au cours d’une promenade si l’un des PJs s’être montré coopératif, les PJs ont l’occasion de revoir le prisonnier qui semblait également l’objet de tortures et aujourd’hui manifestement épuisé, emmené par deux gardiens vers l’autre quartier de détention, avec son paquetage. Les PJs comprendront ainsi que les détenus les plus simples à gérer pour les gardiens sont emmenés dans le Quartier dit « classique » et soumis à un régime moins contraignant. L’un d’entre eux pourrait donc avoir l’idée de simuler le même genre d’épuisement (jet de Bluff DC 20), compréhensible suite aux différentes séances d’interrogatoire, pour en bénéficier aussi...

C’est après 10 à 15 jours de détention, et alors que le rythme régulier de la prison commence à imprégner la vie des PJs, que ces derniers sont simultanément sortis de leur cellule à l’heure de la promenade et emmenés ensemble vers les niveaux inférieurs. Un jet Psychologie DC 15 permet facilement de se rendre compte de l’inquiétude des gardiens à l’idée d’aller dans les niveaux inférieurs, sans recevoir d’explications de leur part. Le Neogi qui les accompagne leur

explique sur le trajet ce qui les attend dans la Salle des Avatars, à savoir s’incarner dans un être élémentaire afin d’aller au centre du soleil de Mynn y chercher du Soufre, sans toutefois révéler son utilité. Les PJs seront surveillés pendant toute leur mission<sup>5</sup> par le Neogi qui s’installe dans le fauteuil du centre de la salle. Il leur fait la promesse, avant qu’ils ne s’installent dans les sarcophages, d’améliorer leurs conditions de détention et notamment, pour ceux qui sont dans le quartier classique, de les autoriser à travailler si la mission est réussie.

Lorsque les PJs reviennent sur Port-Hestius et réintègrent leurs corps, ils découvrent des gardiens terrifiés et regroupés dans un coin, alors que le Neogi qui les surveillait est étendu sur le fauteuil, un piquet de métal planté dans le cœur. C’est l’œuvre de Syluné qui a provoqué la folie d’un des gardiens et le meurtre du Neogi, semant la confusion chez les autres gardiens. Si la mission est réussie, certains des gardiens emmènent les PJs dans le quartier classique afin de leur attribuer à chacun une cellule tandis que d’autres, manifestement attachés au Neogi assassiné, remontent son corps au premier niveau intermédiaire, provoquant les cris des Neogis et des ombres qu’ils croisent.

En passant à côté de la salle du Greffe, les PJs découvrent un nouveau venu dans la prison, avec un demi-orque barbare manifestement encore désorienté du voyage dans l’espace. Nommé Gralumka et originaire de la Haute Forêt, il a découvert les liens qui unissent les différentes compagnies marchandes, notamment autour de l’Athalantar et menaçait de tout dévoiler, ce qui a conduit l’Aigle à Deux Têtes à l’emprisonner ici pour l’interroger avant de le supprimer.

Dans les jours suivants, alors que les PJs ont pu choisir les différentes possibilités de travail dans la prison (à l’Atelier, dans les Serres, à l’Animalerie ou en cuisine) mais également entamer des premiers contacts avec les autres prisonniers, ils sentent qu’une pression inhabituelle anime les gardiens et leurs maîtres. Un jet de Renseignement DC 18 (ou un jet de Lecture sur les lèvres DC 20) permet de comprendre qu’un très important visiteur est attendu dans les prochains jours, afin de constater l’avancement des travaux conduits à l’Atelier. Deux jours plus tard arrive effectivement une délégation à bord d’une Araignée de Mort, comprenant un Neogi et sa garde rapprochée de 20 ombres des roches, dont 2 colossales. Il s’agit en réalité du chef de la communauté Neogi des sphères cristallines, c’est-à-dire l’Empereur Krrrs-ssek-zzy, venu sur Port-Hestius afin de vérifier l’avancement des travaux de l’Atelier et mettre la pression sur Drr-Tss-Yk.

<sup>5</sup> Cf. *supra* « Dans l’ombre de Mynn » pour la description de l’intérieur du soleil

Sa présence, pendant deux jours, mobilisent l'ensemble des Neogis, en particulier leur chef, et des gardiens, qui relâchent donc leur surveillance sur les prisonniers pendant cette période, même si cela n'ouvre pas de possibilités d'évasion en l'absence d'initiatives de la part des PJs.

C'est après trois semaines de détention pour les PJs que le prisonnier Tarkam lance son projet d'évasion en déclenchant une émeute au moment d'une séance de travail. Khuzdûl tente vainement de calmer les détenus qui s'emparent d'outils de l'Atelier tandis que d'autres, menés par Sixte en font de même du côté de l'Animalerie. Loÿs profite du désordre pour se rendre dans les niveaux inférieurs et tenter de localiser la cache d'explosifs des Neogis dans la mesure où il a compris que les fusées fabriquées à l'Atelier supposent obligatoirement la présence de charges explosives. Il sera cependant empêché d'agir par l'intervention de Syluné qui va le plonger dans une profonde catatonie à l'entrée de la salle 4, ce qui lui vaudra quelques jours d'isolement lorsqu'il sera retrouvé par les gardiens.

Après avoir été débordés dans un premier temps, les gardiens parviennent à reprendre l'initiative (si les PJs ne s'en mêlent pas) en mobilisant l'ensemble des ombres présentes au premier niveau intermédiaire, menées par l'ombre colossale de Drr-Tss-Yk. Ils commencent par isoler les groupes de prisonniers au moyen des grilles puis à entrer en force dans chacune des pièces pour matraquer les détenus et emmener de force les meneurs dans les cellules d'isolement.

Profitant de ce moment où Drr-Tss-Yk est dépourvu de protection rapprochée, son rival Tss-Dll-Ak fait parvenir à Sarah une dague empoisonnée par l'intermédiaire d'un de ses esclaves. Cette dernière se faufile alors dans les quartiers des Neogis pour tenter d'assassiner le maître de Port-Hestius mais elle est rattrapée in extremis par un des gardiens resté en arrière. Sarah est ensuite traînée par les cheveux jusqu'au centre du quartier classique, où elle est battue à mort sous les yeux des autres détenus, maintenus à bonne distance par les gardiens...

La vie sur Port-Hestius suit ensuite son cours mais, en l'absence de réaction des PJs, leur détention peut s'éterniser, sachant que le délai d'un mois est néanmoins un maximum pour rentrer sur Toril avant l'exécution des plans des adeptes de Shar.

## S'échapper

Les PJs comprendront donc rapidement qu'il faut s'échapper au plus vite puis rejoindre Toril de façon à contrecarrer les plans de l'Aigle à Deux Têtes et empêcher la destruction de l'Anneau de l'Hiver.

Il existe plusieurs possibilités pour s'échapper, notamment parmi les suivantes :

- Profiter d'une promenade ou d'un passage à l'atelier pour rejoindre les quais d'embarquement
- Provoquer une émeute des détenus et donc suffisamment de désordre pour passer inaperçus
- Corrompre un Neogi pour simuler une extraction et s'enfuir
- Utiliser les conduites de ventilation pour explorer Port-Hestius et rejoindre les quais
- Sortir de la station par l'une des trappes extérieures (citerne, cuisine, bac de mélange...)
- Prendre des otages Neogis (les otages prisonniers et les ombres des roches n'ayant pas de « valeur »...)

L'évasion ne peut au final se faire que par le biais des vaisseaux spatiaux, avec l'objectif de rejoindre au plus vite la sphère torilienne. Il leur faudra donc emprunter soit l'une des Libellules s'ils ne partent qu'avec un groupe restreint soit avec l'Araignée de la Mort en emmenant tout ou partie des prisonniers, ce qui suppose aussi de programmer l'évasion lorsqu'elle est à quai. L'évasion suppose enfin que les PJs soient accompagnés de Sixte Averoës, seul sur Port-Hestius à maîtriser le sort de Porte de Phase et donc seul capable de sortir de la sphère sans avoir besoin de connaître d'éventuels portails permanents.

Ce n'est que peu de temps après l'ouverture des portes que, profitant du désordre occasionné par le déclenchement de l'alerte suite à la disparition des PJs, Loÿs va parvenir à provoquer l'explosion de son mécanisme. C'est donc depuis l'espace et dans le plus grand silence que les PJs assistent à une puissante gerbe de feu qui traverse de part en part Port-Hestius, provoquant la mort immédiate de tous les occupants qui s'y trouvent encore. La station se coupe dans un premier temps en deux puis sa portion basse explose dans un jaillissement d'étincelles, projetant de nombreux éclats dans toutes les directions, manquant d'ailleurs de peu le vaisseau des PJs. Le feu dévore rapidement tout l'oxygène disponible et il ne reste bientôt que la partie haute de Port-Hestius, éventrée et dérivant dans l'espace mais contenant toujours les Shadevaris...

## Dans l'ombre de Mynn

C'est dans ces circonstances que les PJs découvrent l'immensité de l'espace, l'existence de corps célestes gravitant autour d'un étrange soleil pyramidal et la noirceur qui caractérise l'enveloppe de la Sphère cristalline de l'Ombre.

Quelques tours suffisent pour atterrir sur Pajjax mais sa surface n’a globalement rien d’attirant pour des voyageurs et c’est assez naturellement que les PJs devront se diriger vers le centre de la sphère, en direction de la planète Delless et du soleil Mynn. Un jet de Détection DC 20 permet d’ailleurs, après quelques jours de navigation, d’apercevoir à la surface de la planète un immense dessin ressemblant étonnamment à un œil traversé d’une épée, un observateur attentif distinguant même les ruines d’un vaisseau au milieu de la pupille. Les vents chargés de nuées d’insectes qui tourbillonnent dans l’atmosphère masquent un peu la vue mais n’empêchent néanmoins pas un vaisseau de se rapprocher et ainsi à ses occupants de confirmer que se trouve bien ici l’épave d’un grand navire spatial, d’une race inconnue. Si les PJs se manifestent, ils voient la porte de la cale s’ouvrir et en sortir un homme barbu et hirsute, l’air à moitié fou, uniquement vêtu d’un pagne mais portant une longue-vue à la main.

Abordé aimablement, il se révélera tout à fait censé et expliquera aux PJs qu’il s’appelle Nominoë et qu’il est membre des « Questeurs », des sages qui dédient leur vie à la quête de connaissance et parcourent les sphères pour assouvir leur soif de réponses, sollicitant parfois les aventuriers pour les aider. Il possède d’ailleurs autour du cou un médaillon représentant le même symbole d’œil et d’épée qu’il a tracé autour de son vaisseau. Il ne sait pas exactement depuis combien d’années il est ici mais il peut expliquer qu’il est le dernier survivant d’un groupe venu cartographier la sphère mais dont le vaisseau a connu une avarie et s’est écrasé ici il y a déjà plusieurs dizaines d’années. Tous ses collègues sont aujourd’hui morts tandis que lui continue d’étudier la planète sans espoir de repartir. Il a été laissé tranquille par les Neogis dans la mesure où la morsure des scarabées qui hantent cette planète est hautement mortelle pour eux et paralysante pour leurs esclaves Ombres des roches.

D’autant plus si les PJs sont accompagnés de Majer-Veros, qu’ils auraient fait sortir de sa cellule de Port-Hestius, mais plus simplement avec un jet réussi de Diplomatie DC 18, il pourra retracer aux PJs l’histoire de la sphère<sup>6</sup> et en particulier sa transformation par Azuth de façon à en faire une prison pour les Shadevaris. Il sait que la sphère est entourée d’un épais nuage d’ombre qui la dissimule au sein du phlogiston et qui recèle de grands dangers. Il sait également qu’il existe des passages libres d’ombre (qu’il a emprunté pour arriver ici) mais ne sait pas les localiser depuis l’intérieur de la sphère. Ne pouvant pas aider les PJs sur ce point, il leur explique la particularité de la planète Kiffin, qui saura sans doute répondre à cette question...

Même si les PJs lui proposent de repartir avec, il préfère décliner la proposition : il se rend compte qu’il a attendu ce moment de très longues années mais qu’en réalité son destin est ici. Il leur transmet néanmoins une copie de son travail à déposer dans la première enclave des Questeurs qu’ils croiseront sur leur chemin et leur souhaite bonne chance.

Si les PJs ne s’y sont pas déjà rendus via la Salle des Avatars de Port Hestius et s’ils souhaitent le faire maintenant, ils peuvent préalablement continuer leur voyage vers le centre de la sphère en direction du soleil afin d’enquêter sur le stratagème élaboré par Azuth pour enfermer les Shadevaris dans Port-Hestius. Y pénétrer ne se révèle pas difficile dans la mesure où un portail magique transporte quiconque s’approche trop près des parois du soleil directement à l’intérieur mais en revanche y rester s’avère mortel pour celui qui ne s’y est pas préparé, dans la mesure où il y règne une chaleur insupportable dûe à l’inversion des rayons du soleil (20 points de dégâts par round). Un sort de Protection contre le feu permettra cependant d’en atténuer la douleur et les PJs pourront ainsi faire la découverte, au centre de la pyramide, d’une immense statue de granit rouge de 100 mètres de haut, représentant un homme barbu tenant à deux mains un imposant bâton de mage. A la place du cœur se trouve un impressionnant diamant brillant de mille feux. Un nuage de poussière de soufre flotte en permanence dans l’air. L’arrivée de PJs, que ce soit sous leur forme réelle ou d’avatars, provoque l’arrivée en 1D4 rounds des gardiens invoqués ici par Azuth, à savoir une dizaine de Seigneurs Effrits<sup>7</sup>.



Le fait de briser le diamant de la statue (en lui infligeant uniquement pour un total de 100 points de dégât physique) détruit l’idole et plonge le centre du soleil dans une obscurité totale, les rayons étant de nouveau tournés vers l’extérieur. Ce retour à la normal provoque également le redémarrage progressif des mouvements d’Empunatus puis la réapparition de la vie originelle sur les différentes planètes mais rendra également la sphère plus attractive et augmentera

<sup>6</sup> Transmission de l’aide de jeu correspondante

<sup>7</sup> Cf. Manuel des Monstres page 99, taille G (15 DV)



le risque de découverte et de libération des Shadevaris...



Quelques jours de navigation et un nouveau passage à proximité des débris de Port-Hestius suffisent à rejoindre la planète Kiffin. Celle-ci, en réalité une entité vivante, reste dans un état de semi-conscience permanent mais s'éveillera à l'arrivée du vaisseau des PJs. Une énorme bouche et des yeux exorbités apparaissent soudain à la surface de la planète et une voix stridente retentit dans l'espace, interpellant les PJs sur leur identité et les raisons de leur présence. Malgré sa nature, Kiffin a le caractère et l'impatience d'un enfant mal-élevé et ordonnera aux PJs de s'en aller, au besoin en leur criant dessus et en les menaçant de sortir ses tentacules (ce qu'elle ne peut plus faire). Elle connaît cependant très bien la Sphère et il est néanmoins possible de l'amadouer en faisant preuve de beaucoup de patience et en lui proposant un cadeau. Elle sera sensible à l'attention et dira qu'elle apprécierait beaucoup d'avoir en orbite autour d'elle, comme une lune brillante, une des étoiles qui constituent les différentes constellations à la périphérie de la sphère cristalline. Les PJs devront donc naviguer jusqu'à l'une d'elles pour attraper une étoile (ce qui est sans danger) pour ensuite la rapporter jusqu'à Kiffin. Les PJs peuvent également la leurrer en créant l'illusion d'une étoile ou en illuminant un astéroïde, Kiffin ne brillant pas elle-même par son intelligence...

Cette dernière acceptera alors d'indiquer aux PJs les coordonnées des trois points de passages libres d'Ombre pour sortir de la sphère, à savoir l'extrémité de la patte gauche de la constellation du Dragon, l'intérieur de la constellation de la Coupe et l'orbite droit du Crâne. Si les PJs ont été particulièrement aimables avec elle, elle leur recommandera d'utiliser le dernier, nettement moins dangereux. Il faut cependant noter que ces points de passage ne sont pas de portails et qu'ils nécessitent néanmoins le lancement d'un sort de Porte de Phase pour sortir de la sphère...

Une dizaine de jours de navigation suffisent ensuite à rallier l'une des extrémités de l'enveloppe de la sphère cristalline, quelque soit le point de passage finalement choisi, ce qui permettra d'éviter de ressortir en plein nuage d'Ombre et donc de se faire immédiatement attaquer par une nuée d'ombres. L'examen de cet enveloppe (jet de Détection DC 20) permet d'ailleurs de remarquer, au sein d'épais nuages d'ombres, d'étranges mouvements de l'autre côté de la paroi. Les deux premiers points indiqués par Kiffin sont des ouvertures assez réduites et encombrées de ténèbres et le fait de les emprunter provoque l'attaque de 1D4 ombres (+25% de voir apparaître 1D4 supplémentaires à chaque round, sachant qu'il faut 5 rounds pour ressortir de la couche d'Ombre). Le dernier point est au contraire une ouverture nette dans les ténèbres et l'emprunter ne provoque pas d'attaques d'ombres.

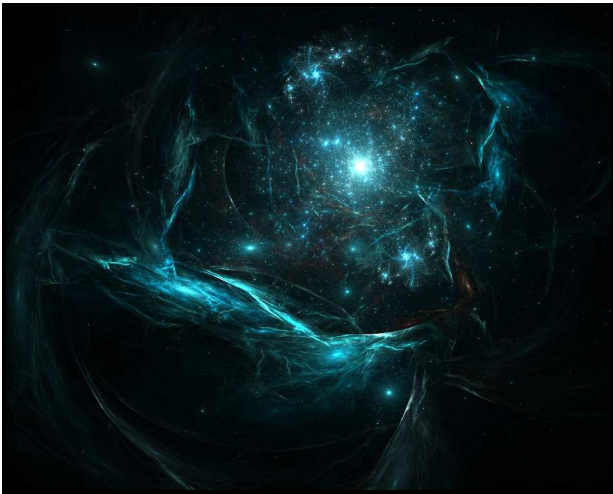
C'est alors que les PJs se préparent à traverser l'enveloppe cristalline qu'à quelques kilomètres à peu d'eux s'ouvrent un passage et qu'apparaît une flotte de plusieurs Araignées de la Mort manifestement armées pour la guerre. Un éventuel ancien prisonnier qui accompagnerait les PJs pourra reconnaître des « Veuves Noires », qui sont des versions transformées des Araignées de la Mort dans lesquelles se trouvent trois fois plus de ballistes et de catapultes que la normale, avec également quatre bombardes (2D10 points de dommages contre les individus, 1D6 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 2, CDT de 1/3, 3 servants nécessaires). Ce sont de redoutables machines de guerre, envoyées ici par les Neogis dès qu'a été perdu le contact téléphatique qui unit les gardiens de Port-Hestius avec les Neogis de la sphère torilienne. Ces vaisseaux aperçoivent immédiatement l'embarcation des PJs et entament la poursuite, si nécessaire en passant derrière eux en direction du phlogiston...

## Personne ne t'entendra crier

Les PJs s'engouffrent donc dans le passage, au travers d'ombres plus ou moins épaisses, et découvrent alors ce qui baigne les sphères cristallines, à savoir le phlogiston. Si les PJs essayent de se dissimuler dans la zone d'ombre qui entoure la sphère (ce qui sera efficace contre les Neogis et leur permettra de gagner du temps, dans la mesure où la visibilité est limitée à 2 mètres, mais avec aussi une température de 10°C), ils sont immédiatement attaqués des hordes infinies d'ombres<sup>8</sup> (50% de chances d'attaque de 1D4 ombres tous les rounds suivants).

<sup>8</sup> Cf. Manuel des Monstres page 147

Le fait de gagner du temps sur les Veuves Noires sera absolument nécessaire dans la mesure où les PJ's se rendront vite compte que ces dernières sont moins manoeuvrables mais aussi bien plus rapides que leur propre vaisseau.



Commence alors une longue course-poursuite à travers le phlogiston, entrecoupée de phases de combat contre les Veuves Noires. Ces dernières sont cependant bien mieux équipées que le vaisseau des PJ's et le combat est inégal (d'autant plus que, sauf si un des PJ's possède l'expérience du maniement des armes de siège, une pénalité de -4 s'applique aux jets d'attaque), rendant malheureusement certaine et fatale...

#### **Mécaniques du combat spatial**

La capacité et la vitesse de mouvement d'un vaisseau (qui s'exprime en nombre de cases pouvant être parcourues chaque round sur la carte stratégique) sont toujours fonction du heaume de navigation utilisé sur le vaisseau concerné et donc du niveau du lanceur de sorts coiffant le heaume (capacité obtenue en divisant le niveau par 2 pour un heaume majeur et par 3 pour un heaume mineur).

Se déplacer d'une case ou se tourner d'un « cran » coûte normalement un point de déplacement, sachant que la manoeuvrabilité influe également sur cette capacité à tourner : un vaisseau de classe A peut se retourner sans dépenser de points, un vaisseau de classe B ou C ne peut tourner que deux crans maximum à chaque fois qu'il avance d'un point et un vaisseau de classe D ou E ne peut tourner que d'un cran par case parcourue. Le porteur du heaume doit décider au début de chaque round s'il mobilise tout ou partie de vitesse rendue possible par son heaume et n'est donc pas obligé d'utiliser tous ses points à chaque round. L'accélération et la décélération dépendent cependant de la manoeuvrabilité du vaisseau concerné, une classe de C ou mieux permettant d'augmenter ou de diminuer sa vitesse de 3 points tandis qu'une classe D ou E ne peut le faire que de deux points.

Les actions de mouvement sont réalisés (dans l'ordre déterminé par le jet d'Initiative du navigateur) avant la résolution des actions de combat (dans l'ordre des jets d'Initiative individuels).

Si le combat rapproché entre les équipages de deux vaisseaux opposés (situés sur la même case de la carte) est similaire à un déroulement de combat classique, le combat à longue distance implique l'utilisation de machines de sièges beaucoup plus puissantes. Le servant principal de chaque arme doit déclarer au début du round s'il vise le vaisseau lui-même ou l'équipage, ce qui détermine les points de dommage infligés, sachant tout de même que 10 points de dommages infligés à un adversaire physique entraîne également un point de dommage pour le vaisseau (arrondi à l'inférieur). Toutes les machines de siège font un jet de dégât critique un jet de 20, avec un multiplicateur de 3 des points de dommages. Lorsqu'un vaisseau perd plus de la moitié de ses points de dommage, il perd deux crans de manoeuvrabilité. Lorsqu'il est réduit à 0 point de dommage, il se brise en plusieurs morceaux (provoquant à plus ou moins court terme la mort par asphyxie des survivants) et le porteur du heaume de navigation doit réussir un jet de Volonté DC 20 pour ne pas tomber immédiatement dans le coma pendant 1D4 jours).

Sachant qu'il faut près de 20 jours pour aller de la sphère des Ombres à la sphère incluant Toril, malgré les meilleurs efforts des PJ's, leur vaisseau finira par subir des dégâts trop importants pour qu'il ne résiste. Les PJ's devront donc se résoudre à l'évacuer au moyen des barges de sauvetage (présentes en soute dans les Araignées) avant que le vaisseau ne se disloque, dispersant ainsi l'enveloppe d'air qui l'entoure et les plongeant alors dans un état de mort suspendue, caractéristique du phlogiston.

C'est alors qu'ils assistent à la destruction finale de leur vaisseau et qu'ils voient les Veuves Noires se rapprocher inexorablement de façon à les attraper au moyen de leurs bras articulés que les voient apparaître soudainement un vaisseau ressemblant étonnamment à une vipère noire qui se précipite entre leur canot et les Veuves noires. Les canots se retrouvent pris dans la gravité de ce vaisseau dont la manoeuvre audacieuse surprend les Neogis qui mettent plusieurs secondes à réagir, délai suffisant pour qu'une trappe s'ouvre dans le vaisseau noir et qu'un homme fasse signe aux PJ's de les rejoindre au plus vite.

#### **Solitaire mais pas volontaire**

Yann le Solitaire est le dernier survivant d'un groupe d'aventuriers nommé la Fraternité d'Émeraude, tous des anciens esclaves de neogis et qui avaient voué leur vie à la lutte contre ces derniers. Leur vaisseau, la « Vipère », était

rapidement devenue le pire cauchemar des neogis qui avaient souffert à plusieurs reprises des attaques rapides mais douloureuses de la Fraternité. Les circonstances de leur disparition ne sont pas connues mais les mieux informés soupçonnent qu'ils sont été victimes de flagelleurs mentaux, seul Yann ayant pu s'échapper.

Ce dernier a pu conserver leur vaisseau, qu'il a continué à améliorer et à enrichir en termes d'armement. On peut principalement le rencontrer dans la sphère torilienne mais Yann passe de plus en plus de temps à s'aventurer au-delà, afin de contrecarrer les plans des neogis dans les autres sphères.

L'un des derniers souvenirs qu'il a pu garder de la Fraternité est une « Couronne des étoiles », genre très particulier et extrêmement rare de heaume de navigation qui prend ici la forme d'un bracelet d'argent ornée de très fines gravures. Cet objet est intimement lié à la Vipère (lui conférant une capacité de mouvement similaire à un heaume mineur) et ne peut être utilisé pour commander un autre vaisseau. La Vipère peut être conduite par une seule personne mais peut également avoir un équipage de 24 personnes et embarquer près de 24 tonnes de chargement. Elle possède une classe d'armure de 16, 29 points de dommages possibles et une classe de manœuvrabilité de A. Elle dispose d'une catapulte moyenne située sur le pont supérieur, à la proue, et de trois balistes moyennes (3D6 points de dommages contre les individus, 1D3 points de dommages contre les vaisseaux, portée de 4, CDT de 1/3, 2 servants nécessaires pour chacune) à la poupe. Montées sur des tourelles rotatives, les balistes peuvent tirer dans toutes les directions. Une bombarde se trouve sur le pont inférieur, à l'arrière du vaisseau. Tous les systèmes d'armes sont chargés et prêts à tirer, les servants n'étant réellement nécessaires que pour les recharger. La pointe du vaisseau est en réalité un bélier capable de briser en deux des vaisseaux de taille modeste mais aussi d'infliger des dégâts conséquents à un vaisseau plus important (2 points de dommage par case parcourue en ligne droite dans le round avant d'atteindre la cible).

Le pilote du vaisseau, seul à bord, confie aux PJs trois tubes qu'il présente comme des « canons de Shou Lung » et leur ordonne de tirer sur les Veuves Noires tandis qu'il s'occupe des manœuvres d'esquive. Ces fusées de guerre de mesurent deux à trois mètres de long et sont remplies de poudre noire. Leur portée peut être calculée très précisément en modifiant la trajectoire grâce à l'inclinaison variable du cadre sur lequel elles sont fixées. En plus de leur charge explosive, les fusées contiennent divers éléments pyrotechniques produisant des bruits assourdissants, de la fumée et des éclairs aveuglants, destinés à désorganiser et effrayer les survivants à l'explosion. Chaque fusée possède

une portée de 300 mètres (soit une case) et provoque 2D10 points de dégâts (20/\*3) contre les personnes (et 1D6 contre les vaisseaux), avec néanmoins une possibilité d'échec sur des jets de 1 ou 2, provoquant une explosion pour 1D8 points de dégâts.

Sans attendre le résultat des tirs des PJs, leur sauveur disparaît dans le vaisseau puis, quelques secondes plus tard, des écoutes s'ouvrent dans la coque de la Vipère et une énorme déflagration se fait entendre, accompagnée d'un épais nuage d'étincelles. Un jet de Réflexes DC 18 est nécessaire pour ne pas perdre l'équilibre et se retrouver assommé contre le bastingage, les fusées gnomes que vient d'allumer le pilote propulsant la Vipère hors de portée des Veuves noires...

Le pilote ressort quelques instants plus tard, le visage noir de fumée, s'essuie et se présente comme étant Yann le Solitaire avant de s'enquérir de la santé de chacun. Il leur annonce que les dégâts subis par les Neogis et l'avance prise grâce aux fusées devraient leur permettre d'être tranquilles quelques temps mais sans doute pas définitivement.

Il profitera du voyage pour leur raconter son histoire et leur parler de son expérience des voyages spatiaux, étant inépuisable sur le sujet. Il sera attristé d'apprendre la mort de son dernier compagnon, Gherm, le paladin de Tyr rencontré en prison. Yann leur explique qu'il a voué sa vie à combattre les Neogis et leur propose spontanément de les ramener dans la sphère torilienne, plus précisément sur le « Rocher de Bral » afin qu'ils trouvent un moyen de revenir sur leur monde, lui-même n'ayant pas la capacité avec son vaisseau d'amerrir.

C'est alors que le voyage à travers le phlogiston se termine et que l'enveloppe de la sphère torilienne commence à être perceptible qu'apparaissent soudainement leurs poursuivants Neogis qui sont également rejoints par une autre flotte d'Araignées mentales, dont les équipages ont été alertés télépathiquement. Le combat reprend donc avec de nouveau un équilibre des forces qui penche très nettement en faveur des Neogis. Yann confie la défense de son vaisseau aux PJs tandis que lui-même se charge des manœuvres pour limiter au maximum les angles de tirs adverses mais, à nouveau, quels que soient le succès des PJs, la Vipère subit de lourds dégâts et ne semble pas en mesure de s'échapper. Yann leur crie alors qu'ils ne vont pas avoir le temps de rejoindre un portail d'entrée dans la sphère, ce que souhaitent éviter les Neogis, et qu'il va donc falloir « improviser », sans plus de précisions.

Compte tenu du temps important nécessaire pour créer magiquement un portail, les options semblent cependant très limitées et les Neogis, visibles depuis le pont supérieur, semblent jubiler,



sûrs de leur victoire prochaine, alors même que Yann ne semble pas s'en inquiéter outre mesure et semble chercher quelque chose dans l'espace, à proximité d'un groupe d'astéroïdes.

Aors que les Neogis se rapprochent dangereusement, Yann semble soudain discerner quelque chose et empoigne un porte-voix pour appeler un certain « Anbraxas » pour l'informer de sa présence. Un jet de Détection DC 18 permet de remarquer une subtile transformation dans l'air et la matérialisation progressive de l'immense silhouette d'un Dragon stellaire, qui rugit à la vue du vaisseau de Yann. Le dragon lui-même n'a pas de consistance matérielle et seules des gemmes brillent à l'intérieur de son corps, formant autant de réservoirs de connaissances accumulées par ce type de dragon.



Yann reprend la barre pour esquiver un souffle désintégrant du dragon et, tout en multipliant les manœuvres d'esquive (et alors que les Neogis s'éloignent prudemment), explique aux PJs qu'il avait pu convaincre ce dragon de lui donner la gemme correspondant à la mémoire d'un ancien navigateur (ce qui lui avait permis de localiser la Sphère d'Ombre) en échange d'informations sur la Compagnie du Calice (une fraternité mercenaire d'une lointaine sphère), informations qui s'étaient révélées fausses, ce qui explique la colère du dragon. Yann leur explique que s'ils sont touchés par le souffle du dragon, ils seront désintégrés et eux-mêmes transformés en gemmes de connaissances. Alors que la Vipère louvoie et semble sur le point de s'écraser sur la paroi de la sphère torilienne, Yann redresse brutalement le vaisseau afin de se faire dépasser par le dragon qui passe à travers la paroi et ouvre ainsi un portail temporaire, dans lequel s'engouffre juste après la Vipère.

Yann accélère ensuite pour laisser derrière lui le dragon furieux de ne pas s'être vengé, permettant ainsi aux PJs de prendre de l'avance sur les Neogis, restés de l'autre côté de la paroi de la sphère.

## Jamais été aussi près...

Commence alors un trajet de 30 jours pour aller de l'extrémité de la sphère jusqu'aux Larmes de Sélûné et au Rocher de Bral, sachant que la Vipère commence à être à court de ravitaillement d'eau, de nourriture et d'air, et surtout a été très touché par les combats contre les Neogis. Yann avertit les PJs qu'il n'avait pas prévu d'avoir autant de passagers et de faire un tel trajet, ce qui implique que ses réserves d'eau et de nourriture ne sont pas suffisantes et qu'il va donc falloir prévoir un ravitaillement avant d'arriver sur Bral. Les éventuels adeptes de magie divine ressentent immédiatement une proximité renouvelée avec leur divinité et peuvent, après un temps de repos, de nouveau apprendre leurs sorts au-delà du niveau 3.

Le voyage permet ainsi aux PJs d'apercevoir des corps célestes qu'ils ont l'habitude de contempler depuis Toril, passant notamment à une distance respectable de la planète H'Cathia et apercevant au loin la luxuriante planète Garden. Yann en profite pour donner aux PJs un aperçu plus complet des composantes de la sphère torilienne et de leur parler du Rocher de Bral<sup>9</sup>, qui se trouve être un de ses points de passage habituels.

C'est à proximité de Garden que, dissimulés jusque là par un des douze satellites de la planète, réapparaissent des vaisseaux neogis qui déclenchent immédiatement une salve destructrice qui perfore en de multiples endroits la coque de la Vipère et manque de la briser en deux, entraînant une perte de contrôle et une lente descente, attirée par la gravité de la planète. Dans un dernier effort, Yann parvient à redresser la barre pour diriger la Vipère vers le satellite Féérie, connu pour héberger une partie de la flotte de l'Armada elfique, ennemi traditionnel des Neogis. Ce n'est que quelques minutes après ce mouvement qu'apparaissent trois croiseurs elfiques, qui vourent le feu immédiatement sur les Araignées mentales et les Araignées mentales engagées à la poursuite de la Vipère, tandis que cette dernière, à bout de forces, plonge dans les profondeurs de la jungle de Garden...

<sup>9</sup> Obtention des aides de jeu « Horizons lointains » et « Bienvenue au Rocher de Bral »



C'est dans un assourdissant vacarme de branches brisées et d'arbres arrachés que la Vipère traverse les frondaisons de la jungle avant de voir sa chute progressivement amortie par la végétation, pour finalement rester suspendue entre plusieurs immenses lianes, plus larges que des câbles. Un profond silence s'installe soudain et les PJs ne sont bientôt plus entourés que du bruit des derniers oiseaux qui s'envolent et d'animaux mystérieux qui fuient la zone de crash. La nuit tombe progressivement alors que Yann fait le tour du vaisseau et indique un repos forcé de plusieurs jours, le temps de faire les réparations nécessaires, sachant que l'idéal serait également d'en profiter pour refaire le plein de nourriture et d'eau potable...

### **Le jardin d'Eden**

La septième planète du système torilien a une double particularité, à savoir le fait de posséder douze satellites, tous très différents, et de n'être en réalité qu'un agglomérat de rochers, liés ensemble par les racines d'un seul même arbre et partageant la même atmosphère. Ces astéroïdes sont suffisamment écartés l'un de l'autre, de 30 à 100 mètres, pour que l'on puisse passer entre eux, ce qui explique que la planète soit le repaire de multiples groupes de pirates qui y dissimulent leurs vaisseaux au plus profond des racines.



Cet état de fait ne doit cependant pas masquer ce qu'est véritablement la planète, à savoir un extraordinaire gisement de vie végétale dans lequel coexistent des milliers d'espèces avec un arbre aux dimensions gigantesques, que les barbares de Toril appellent le Fils d'Yggdrasil, l'Arbre-Monde. Une faune modeste mais néanmoins présente (et souvent carnivore !) habite les frondaisons des arbres et contribue à

l'équilibre de ce fragile écosystème mais constitue également une perpétuelle menace pour les arrivants sur ce monde, souvent surpris par l'implacable « loi de la jungle »...

Garden ne possède pas de mers mais de larges lacs, alimentés par les pluies continues qui tombent au moins une fois par jour sur chaque portion de la planète. La végétation s'est adaptée à un taux d'humidité proche de 100% et des températures comprises entre 30 et 50°C et est devenue extrêmement invasive, grandissant à une vitesse vue nulle part ailleurs et détruisant toute construction en quelques semaines. De plus existent une multitude d'espèces de champignons dont les spores se révèlent mortelles (de façon similaire au toucher d'une momie) pour toute personne restant trop longtemps sur la planète sans soins particuliers.

Les PJs ne risquent rien tant qu'ils restent dans la Vipère mais il leur sera cependant nécessaire de s'en éloigner. Ils découvrent alors une jungle hostile extrêmement luxuriante dans laquelle chaque bruit et chaque mouvement peut être signe de danger, d'autant plus que la végétation leur est totalement inconnue, avec des couleurs et des tailles de végétaux semblables à nulle autre. Une exploration prudente de la forêt permet de prendre conscience de la nature de la planète, même si sa taille donne l'impression de prime abord qu'il s'agit d'une masse rocheuse semblable à Toril, et de se rendre compte que l'endroit est suffisamment giboyeux pour envisager de poser des pièges ou de chasser, sachant que cela permet également de supposer qu'il existe un point d'eau accessible. Cette exploration se fait sous le regard très discret (jet de Détection DC 25 pour les remarquer) des habitants du lieu, à savoir des elfes sylvains indigènes, plus grands qu'un humain et à la peau bleutée. Armés de coutelas d'os, d'arcs et de flèches empoisonnées (à base de spores de champignons mortels), ils se contentent dans un premier temps de surveiller les nouveaux arrivants pour juger leur comportement et s'ils sont respectueux de la Nature qui les entoure. Ces elfes, sans lien avec ceux de l'Armada, n'hésiteront pas à tirer pour tuer ceux qui abattront des arbres sans nécessité, feront du feu inconsidérément ou tueront des animaux pour le plaisir.

Les PJs vont d'ailleurs démontrer leurs capacités en forêt puisqu'ils vont être pris en chasse par l'un des plus redoutables prédateurs de la forêt, un Krenshar<sup>10</sup>, alors même qu'ils découvrent un petit lac dans lequel se jette une charmante cascade.

<sup>10</sup> Cf. Manuel des monstres, page 122, taille TG (12 DV)



Si les PJs parviennent à lui échapper ou qu'ils le mettent en fuite sans absolument le tuer, les elfes finiront par se montrer en leur disant vouloir connaître leurs intentions et leur enjoignant de quitter la planète au plus vite, avant que les spores des champignons ne fassent leur effet et que leur peau commence à pourrir lentement.

Yann préfère ne pas trop se montrer de peur que les elfes de Garden ne soient en contact avec les elfes de l'Armada, avec qui il n'est pas en très bons termes, en raison d'une sombre histoire de cargaison non payée ou non livrée sur laquelle il ne souhaite pas s'apesantir.

Les elfes leur feront comprendre que malgré les talents de menuiserie des PJs et de Yann, il ne sera pas possible de réparer le vaisseau avant que les spores ne fassent effet. Il est donc nécessaire qu'ils trouvent des pièces de rechange (en particulier toutes les pièces métalliques) au lieu de les fabriquer eux-mêmes. Les PJs peuvent ainsi apprendre par les elfes qu'un repaire d'orques du clan du Soleil Noir, situé à proximité, abrite plusieurs épaves de vaisseaux, et donc les pièces nécessaires pour réparer la Vipère. Ces orques sont liés à la guilde des Enchaîneurs, esclavagistes humains souvent associés aux Neogis qui ont capturé certains des membres du clan elfe, notamment leur chef Nadriendel. Les elfes indiquent donc aux PJs l'entrée de leur repaire et leur demandent de faire leur possible pour libérer les membres de leur clan.

Le repaire lui-même est creusé dans les racines de l'arbre-planète et presque entièrement dissimulé par une chute d'eau. Les elfes accompagneront les PJs jusqu'à quelques centaines de mètres des différentes entrées et les préviendront de la présence de guetteurs, souvent très bien dissimulés (jet de Détection DC 20 pour remarquer les groupes de guetteurs, toujours par 2 et munis de cornes pour avertir d'une éventuelle arrivée). Le clan orque compte une centaine de membres en tout mais il n'y en a jamais plus de la moitié présent au repaire, les autres étant en « opération »...

**1. Chaînes :** Ce poste de garde est protégé par de lourdes chaînes qu'une manivelle permet de

remonter rapidement en cas d'intrusion, de façon à immobiliser un éventuel vaisseau.

**2. Accès principal :** Cette porte, située au niveau du sol, est percée de multiples ouvertures permettant de tirer au travers avec des arbalètes.

**3. Cachots :** Les prisonniers des orques sont enchaînés à des anneaux massifs scellés dans le rocher. C'est ici qu'attendent les trois membres du clan elfe, leur chef Nadriendel étant trop blessé pour pouvoir se déplacer sans aide.

**4. Quartiers des Chamans :** Les murs de ces pièces sont ornés de décorations sanglantes et de différents trophées de chasse ou de guerre. Ce sont les quartiers d'habitations de la dizaine de prêtres de Gruumsh qui dirigent collégalement le clan. La pièce du fond permet de stocker les butins les plus précieux, notamment un coffre contenant l'équivalent de 2.000 pièces d'or en pierres précieuses.

**5. Quartiers des Soldats :** Pièces sommaires meublées de paillasses et de lits superposés, elles accueillent les pirates de passage, sachant qu'il n'y a pas de places attribués. De grands rateliers permettent de poser les armes le temps du repos, pour l'essentiel des épées et des lances, ainsi que des arbalètes.

**6. Stockage :** De grands tonneaux accueillent de la viande salée tandis que sont entreposés dans un autre coin des ballots d'étoffes précieuses, produit de la dernière attaque d'un des vaisseaux pirates. On trouve également dans cette pièce l'équipement et l'outillage nécessaire pour les opérations de piraterie (cordes, grappins, boucliers, armes...).

**7. Quai principal :** C'est aux remparts crénelés que sont accrochés les vaisseaux arrivants, afin d'en débarquer la cargaison, avant de les arrimer au sol. De lourdes portes permettent d'empêcher l'accès au repaire lui-même.

**8. Tour de guet :** Deux balistes rotatives permettent de tirer simultanément en cas d'intrusion par la chute d'eau et par l'accès du fond. Quatre orques sont postés en permanence à cet endroit.

**9. Forge :** Une forge rudimentaire permet aux orques de fabriquer leurs propres armes et de renforcer leurs armures de cuir. Une légère fumée s'échappe de la pièce mais se confond rapidement avec l'écume de la chute d'eau. L'accès à la forge proprement dit est dissimulé par un rideau de végétation (jet de Détection DC 18 pour la remarquer).

**10. Atelier :** Des tables permettent de travailler le cuir et de réparer les armures des orques tandis que la pièce du fond permet de stocker le charbon



et le métal nécessaire pour la forge, ainsi que les pièces les plus précieuses pour l'entretien des vaisseaux spatiaux, notamment toute la visserie et clouterie nécessaire.

**11. Atelier mécanique :** Un quai rudimentaire permet d'accueillir un vaisseau endommagé tandis que des établis sont chargés d'outils divers et variés pour faire tout type de réparation, que ce soit sur les voiles ou les coques.

**12. Chute d'eau :** Une puissante barrière d'eau barre l'accès à la partie principale du repaire des orques du Soleil Noir et ne peut être franchie qu'en se trouvant à bord d'un vaisseau spatial. Des ponts de lianes, laissés habituellement battant dans le vide pour dissimuler leur présence, permettent de passer sur le bord de la chute et ainsi de rejoindre les ateliers.

Si les PJs parviennent à libérer les elfes, c'est tout le clan qui se mettra à l'œuvre pour réparer la Vipère et c'est après à peine deux jours que le vaisseau pourra repartir et reprendre sa route vers le centre de la sphère de Toril, rapprochant encore les PJs du but. S'ils n'y sont pas parvenus, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes pour faire les réparations nécessaires, ce qui prendra plus d'une semaine (un point de dommage réparé par semaine, doublé en cas de réussite d'un jet de Profession Charpentier DC 15). Il faudra dans ce cas impérativement qu'ils se fassent soigner au plus vite et au plus tard en arrivant sur Bral, sous peine de subir les effets des champignons (jet de Vigueur DC 16 pour ne pas perdre 1D3 points de Constitution et de Charisme, par jour après une période d'incubation d'une semaine, jusqu'à la mort de la victime et sa décomposition rapide). Le prêtre lançant le sort de Guérison des Maladies doit réussir un jet DC 20 basé sur son niveau pour qu'il fonctionne mais un sort de Délivrance de la malédiction ne nécessite pas ce jet.

## Bienvenue sur Bral

Il faut encore plus de deux semaines pour parvenir en vue de Toril et à proximité des astéroïdes des Larmes de Sélûné. La vision de la planète Toril, de ses différents continents et des océans qui les bordent est un spectacle extraordinaire pour les PJs qui découvrent la beauté de leur monde natal depuis l'espace. Leur attention est à peine détournée par l'apparition d'un énorme rocher sur lequel se dresse une véritable cité, dominée par un château et possédant des nombreux docks permettant à des vaisseaux spatiaux d'accoster.



Yann se dirige sans hésiter vers l'un des pontons disponibles, ce qui provoque l'apparition d'hommes en uniforme munis de drapeaux qui leur permettent de diriger la manœuvre de façon à éviter les collisions entre les entrants et les sortants et d'indiquer le ponton d'arrivée. Sitôt le vaisseau arrimé, les douaniers se présentent à la passerelle mais ne montent pas à bord, se contentant de demander à Yann s'il possède des marchandises à déclarer et à inspecter. Ils semblent d'ailleurs bien connaître Yann et s'étonnent du fait qu'il n'ait rien à déclarer. Yann s'acquitte d'une taxe de « renouvellement d'air », à hauteur de 1 pièce d'or par personne à bord et par jour, avec un minimum de 7 jours.

Après leur départ, Yann demande aux PJs de lui rendre service en prenant sur eux un petit sachet de gemmes (normalement sévèrement taxées) en contrebande afin de l'apporter au propriétaire du bar « L'Éveil de l'Océan », un Neogi nommé Brassons, sans avoir à régler de taxe ni surtout attirer l'attention. Il est conscient des risques que cela fait peser sur les PJs (qui risquent au minimum une forte amende ou même d'être condamnés à travailler dans les champs situés sur l'autre face du Rocher) mais il compte sur leur gratitude pour qu'ils lui rendent ce service, d'autant qu'ils ne sont pas connus des autorités et qu'ils n'éveilleront donc pas l'attention. Il leur explique que ce Neogi est un rénégat pour les membres de sa race, d'autant plus qu'il a dédié sa vie à Torm, faisant par ailleurs de lui l'un des seuls Neogis de Bral à pouvoir s'afficher sans contraintes.

C'est finalement sans intervention des douaniers et sans événements particuliers que les PJs parviennent dans cette taverne. Brassons prend le paquet sans dire un mot puis leur paye une tournée tout en les faisant parler de ce qui les amène ici. Il pourra, au cours de la discussion, expliquer aux PJs les liens qui existent entre les Neogis et les Malaugryms et que les PJs sont déjà recherchés ici par les Neogis (qui n'ont cependant pas encore averti les compagnies marchandes de leur faute). Il leur explique également que cela ne va sans doute pas tarder dans la mesure où les

Neogis ne peuvent pas attendre que les PJs reviennent sur Toril et qu'ils vont solliciter leurs alliés, à savoir notamment une compagnie appelée la Dixième Fosse, qui vise officiellement à garantir la stabilité de la navigation spatiale mais en réalité pour en prendre le contrôle à son profit. Cette compagnie dispose notamment d'un établissement important sur le Roc.

Si les PJs lui parlent de l'Anneau de l'Hiver, Brassons les renvoie vers Gaspard, de la compagnie des « Recherches de Gaspard », spécialisée dans la localisation et la réparation d'objets magiques au travers des sphères cristallines. Ce dernier peut notamment apprendre aux PJs le potentiel de destruction de l'Anneau de l'Hiver si tous ses pouvoirs sont libérés d'un seul coup, à la manière d'un coup vengeur.

Un passage dans l'Enclave des Questeurs afin de remettre à ces derniers les travaux rédigés par Nominoë sur la Sphère d'Ombre leur permet d'être chaudement remerciés pour leur participation à la diffusion de la connaissance mais aucune récompense ne leur est versée. Les PJs peuvent néanmoins apprendre auprès de ces sages qu'ils existent de nombreux liens entre les sphères cristallines et différentes civilisations présentes sur Toril et en particulier qu'il existe plusieurs « ports » dans lesquels arrivent habituellement les vaisseaux spatiaux :

- Eauptrofonde et Calimpor à l'ouest du continent principal, pour lesquels il est obligatoire d'amerrir puis d'arriver au port par la voie maritime, sous peine de très fortes sanctions
- La plupart des villes du continent de Cathay possèdent également des ports, en particulier Chunning, plus grande cité de Shou Lung, et accueillent de manière bien plus ouverte les vaisseaux venus de l'espace
- A près de 2.000 kilomètres au sud des îles Sélénae se trouve un port d'un genre particulier, sur l'archipel de Nimbral. La cité de Rauthaven, surnommée « Villa Plaisir », encourage la venue de voyageurs spatiaux et regroupe des dizaines d'établissements de jeu, de restaurants, de thermes, de lieux de plaisirs... dans lesquels les visiteurs sont invités à dépenser sans compter

Une promenade dans la Basse Ville permet de faire des achats dans les différentes échoppes de Bral, mais à des tarifs supérieurs de 50% aux prix généralement constatés sur Toril, mais également de rencontrer différents navigateurs afin de trouver quelqu'un qui accepte de les emmener sur Toril, malgré la rumeur qui dit qu'un groupe correspondant aux PJs est activement recherché par la Dixième Fosse, ce qui dissuade les volontaires d'accepter la proposition des PJs.

Les PJs peuvent cependant retrouver le navigateur rencontré à Eauptrofonde après la

tentative d'assassinat de Khelben, à savoir Fadrath Mainsûre, capitaine du bateau « Maîtresse du Matin », vaisseau amiral de la flotte de la maison Ulbrinter et en réalité un galion spatial. Il se souvient les avoir vus et dit ne pas craindre « ces amateurs qui devraient rester dans leur fosse ». Il accepte donc de les embarquer moyennant le paiement de 10 pièces d'or, pour un départ immédiat.



Il est également possible de solliciter les elfes de la compagnie elfique de voyage des Lignes Sindiath, spécialisée dans le transport de personnes et de marchandises et la location de vaisseaux spatiaux. La mention de la lutte contre les Neogis associée à la rumeur qui annonce les PJs comme étant une cible de la Dixième Fosse fait qu'Eltaris, commandeur des Lignes Sindiath, leur propose d'embarquer sur une barge de transport qui sera escortée par des croiseurs.



## Retour sur Toril

Une durée expresse de 7 tours est suffisante pour s'extraire de la gravité de Bral et entamer la descente sur Toril. Finalement prévenues par le Neogis, les compagnies anticipent la volonté des

PJs de revenir sur Toril en direction d’Eauprofonde et ont donc organisé un contrôle des vaisseaux s’y rendant. Quel que soit le mode de transport utilisé, les PJs vont donc rapidement se rendre compte de la présence de nombreux vaisseaux gravitant autour de la planète, portant notamment le symbole de la Dixième Fosse, à savoir un cercle de feu.

Si les PJs vont le trajet avec un vaisseau des Lignes Sindiath, toute tentative d’abordage par la Dixième Fosse déclenchera l’arrivée immédiate des croiseurs militaires elfiques, qui seront suffisamment dissuasifs pour faire reculer les mercenaires, ce qui permettra aux PJs d’atterrir discrètement au large d’Eauprofonde.



Si en revanche les PJs sont à bord du galion de Fadrath, celui-ci sera attaqué de façon à le détruire avec tous ses occupants, provoquant la colère et les insultes du capitaine. Le galion est relativement bien protégé (CA de 7, 40 points de dommages) mais sa manoeuvrabilité de E l’empêche d’esquiver les attaques et le capitaine ne peut au mieux que contrôler la chute libre de son navire, ne pouvant cependant empêcher une arrivée en catastrophe et un écrasement dans le port d’Eauprofonde. Fadrath sollicitera cependant les PJs pour se servir de l’armement présent sur le vaisseau, à savoir une catapulte légère (1 servant) et deux balistes moyennes (2 servants chacune).

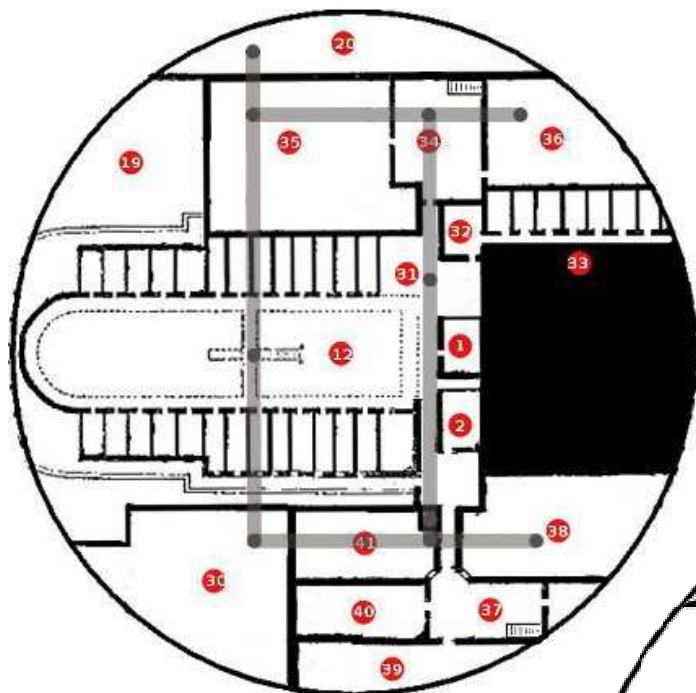
C’est alors que les PJs reprennent leurs esprits et réalisent qu’ils sont enfin revenus, posant le pied sur un des pontons des Docks, qu’ils voient arriver au pas de course une patrouille de Veilleurs mais surtout un homme inconnu qui se présente sous le nom de Baen Fallendan

Avant que les autorités n’aient le temps d’interroger les PJs, cet humain leur dit être un des cinq Seigneurs Profonds de l’Enclave et, grâce à une divination lancée sur l’eau croupissante des Docks, leur montre une vision de la ville de Pénombre à feu et à sang, sous la domination des adeptes de Shar, qui possèdent l’Anneau de l’Hiver et qui s’apprêtent à en libérer tous les pouvoirs pour détruire la planète : « Compagnons, il vous faut sauver Toril... »

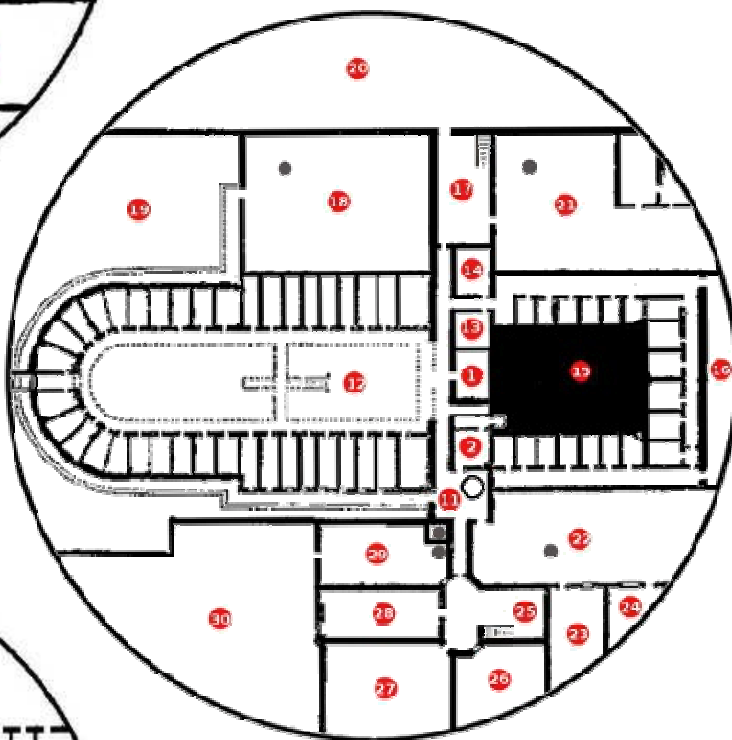


## Port-Hestius – Niveaux intermédiaires

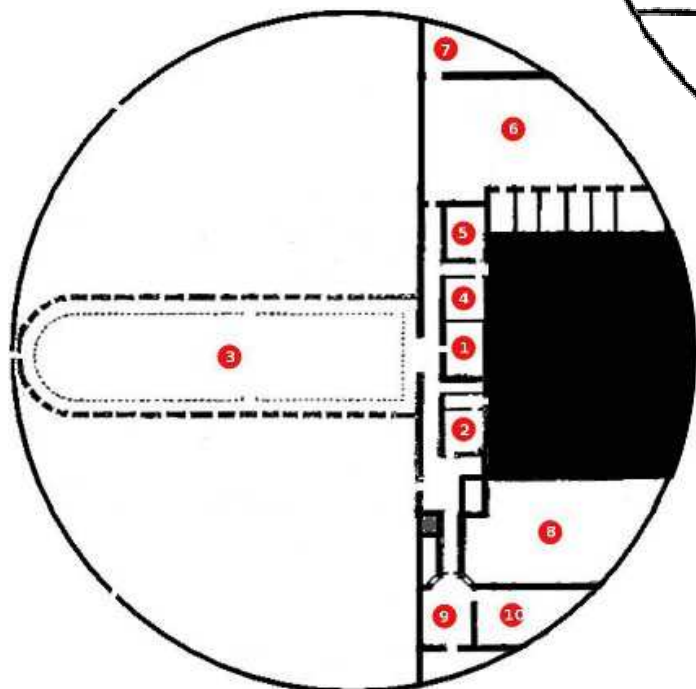
### Niveau intermédiaire 3



### Niveau intermédiaire 2

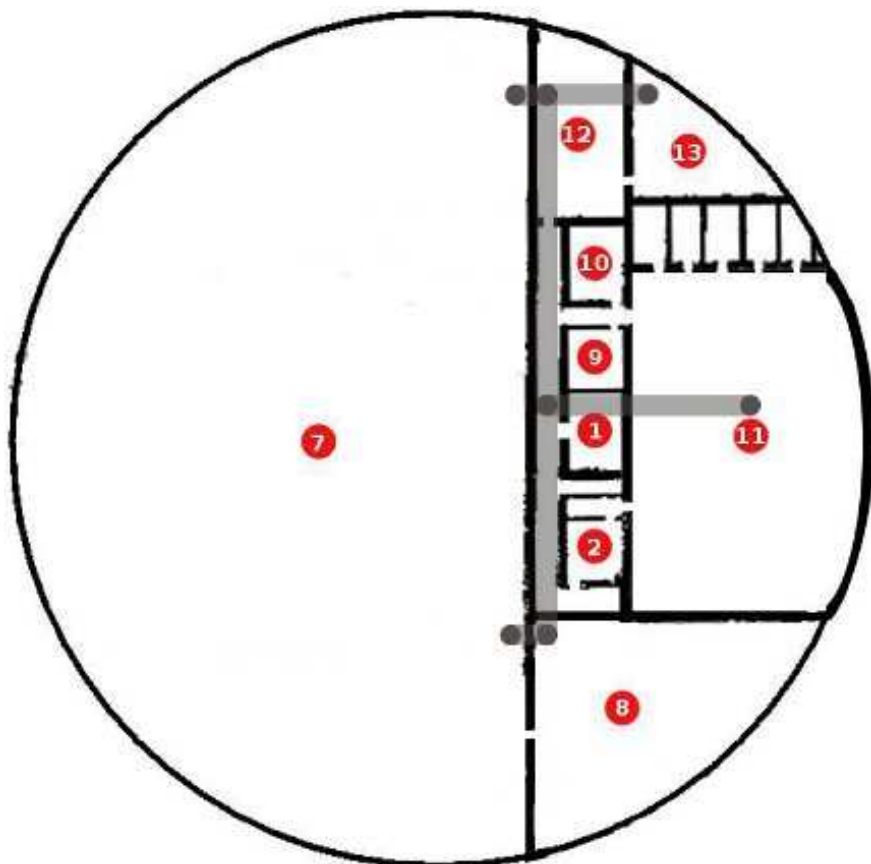


### Niveau intermédiaire 1

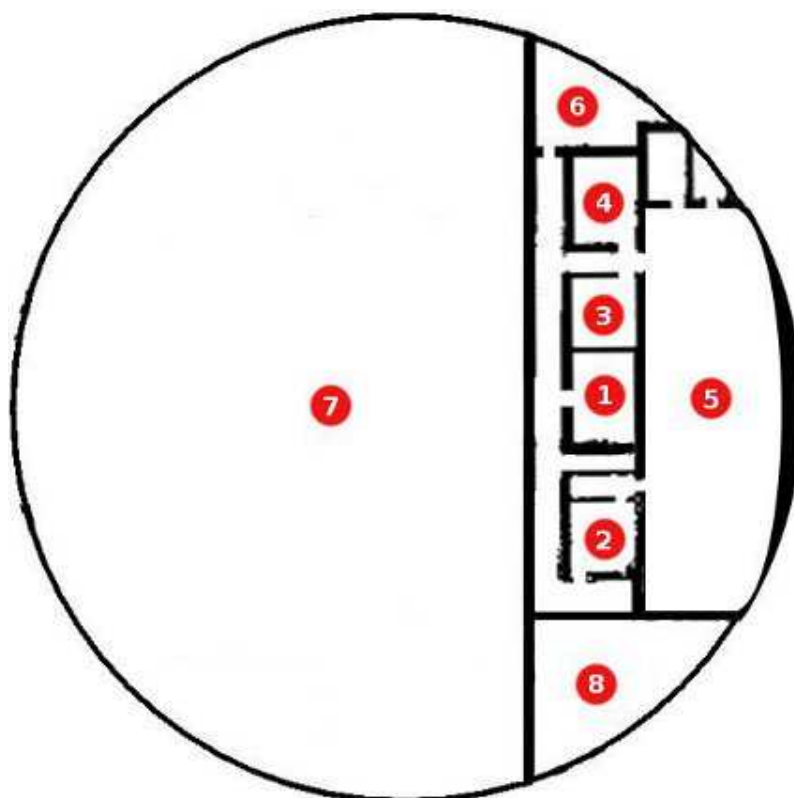


## Port-Hestius – Niveaux inférieurs

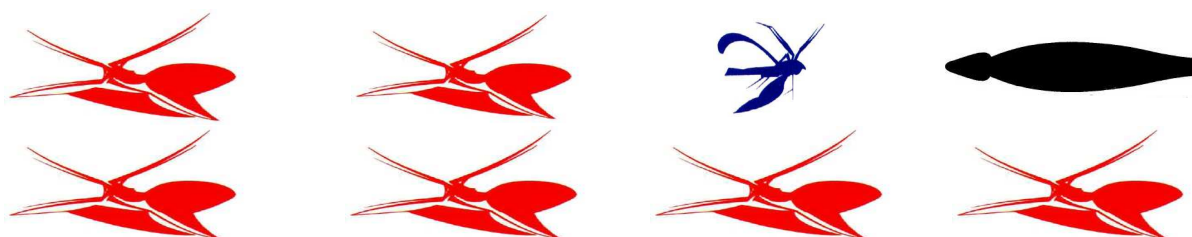
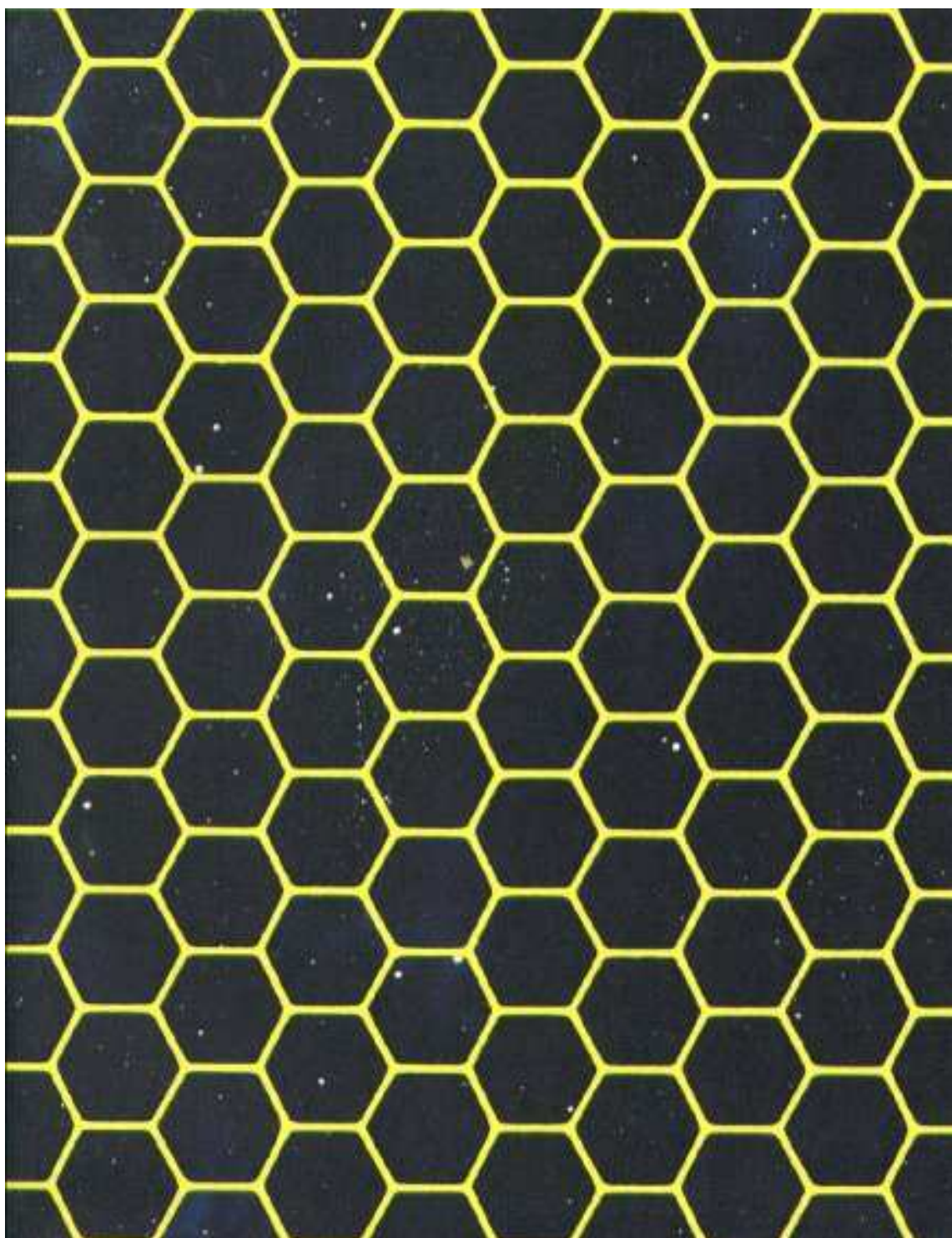
### Niveau inférieur 2



### Niveau inférieur 1

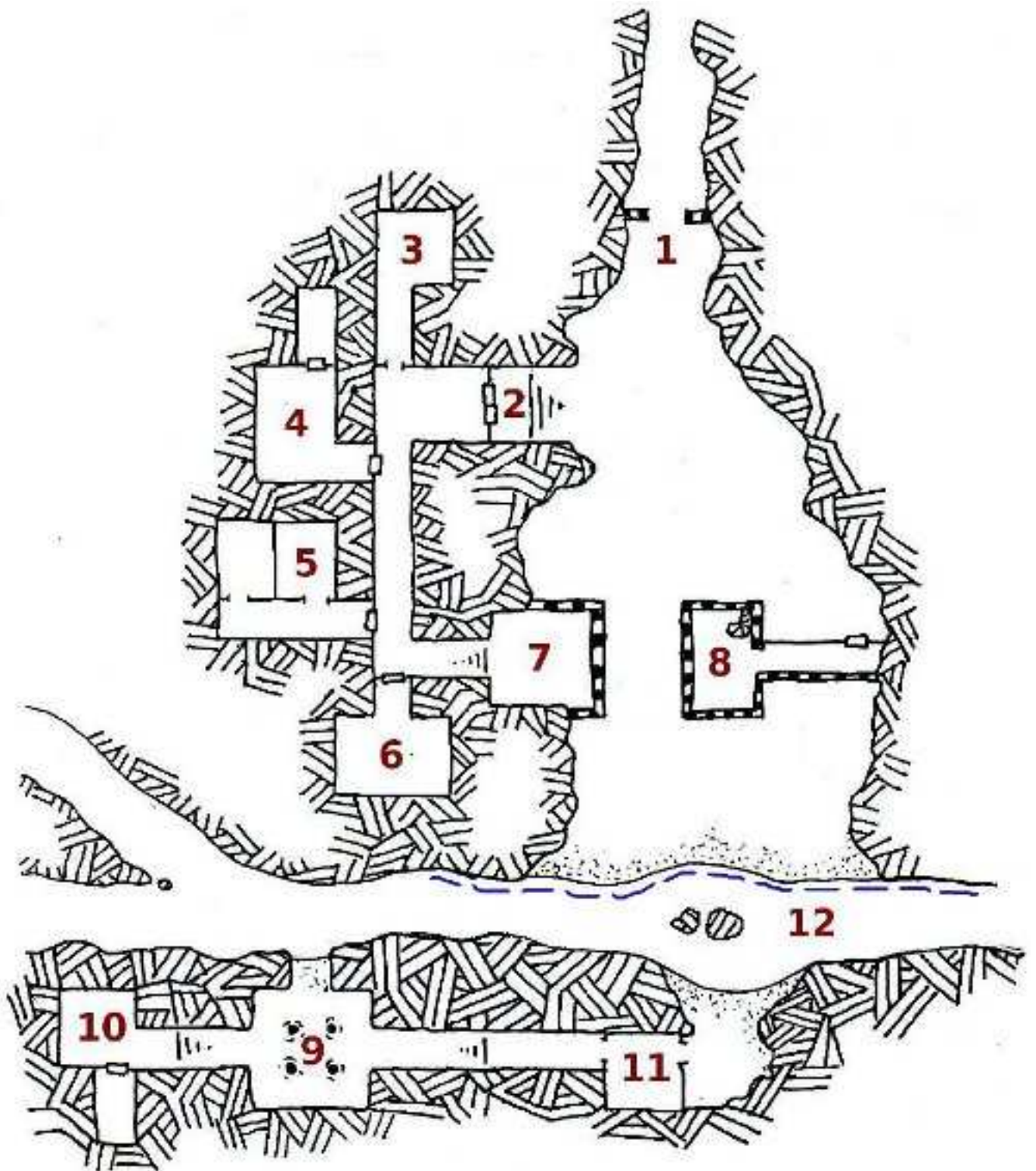


Carte stratégique de combat spatial
















**Repaire du Soleil Noir**



## PNJs « Plus près des étoiles »


	<p><b>DRR-TSS-YK</b></p> <p>Sûr de lui et intransigeant, il est conscient que la moindre faiblesse provoquera sa perte</p>		<p><b>TSS-DLL-AK</b></p> <p>Intelligent mais dépourvu de tout courage, il est très prudent et manipulera les autres pour prendre le pouvoir</p>		<p><b>GARDIEN</b></p> <p>Entièrement dévoués à leurs maîtres respectifs et incapables de les trahir, leur relative lourdeur cache une certaine intelligence</p>
<p>Chef des Neogis et premier dirigeant de Port-Hestius</p>		<p>Rival de Drr-Tss-Yk, responsable des travaux menés dans l'Atelier de Port-Hestius</p>		<p>Ombre des roches et gardien de Port-Hestius</p> <p>« Interchangeables » entre eux, chacun est fidèle à son propre maître. Tous craignent cependant l'Ombre colossale qui est au service de Drr-Tss-Yk.</p> <p>Leurs griffes ne les empêchent pas d'être relativement agiles et de manier des armes si nécessaire.</p>	
	<p><b>RUULDUUN OREAPHAEDON</b></p> <p>Vicieux et dominé par ses émotions, il voit la torture comme un jeu et une vraie source de plaisir</p>		<p><b>SARAH</b></p> <p>Discrète et jolie, d'une très grande volonté, c'est la plus ancienne détenue sur PH</p>		<p><b>LOYS MONTE-DRAGON</b></p> <p>Guerrier solitaire et fanatique, surnommé « le tatoué », il se méfie de chacun et ne cherchera pas spontanément d'alliés</p>
<p>Magicien « Hexblade » 15</p> <p>Membre de l'Enclave interdite, envoyé ici par l'Aigle à Deux Têtes pour interroger les PJs sur leur degré de connaissance du complot des Sept Sœurs</p>		<p>Humaine, Voleuse 4</p> <p>Consciente du fait qu'elle ne peut pas s'enfuir seule, elle attend la bonne occasion et des complices de confiance pour s'évader par les conduites de ventilation. Elle se méfie cependant de tout le monde...</p>		<p>Humain membre des Xenos, Moine 5 / Voleur 5</p> <p>Tout entier dédié à sa cause, sa propre vie n'a aucune importance. Potentiellement dangereux, il ne cherche pas à s'intégrer et peut réagir violemment si l'on s'oppose à lui.</p> <p>Ayant déjà connu l'emprisonnement, il est à l'aise ici et connaît déjà bien les secrets de PH.</p>	
	<p><b>TARKAM</b></p> <p>Mercenaire Giff d'une grande loyauté et doté d'un certain charisme, c'est l'opposé de Loys</p>		<p><b>KHUZDUL MAINDOR</b></p> <p>Nain membre des Forgerons Associés, il est aujourd'hui affecté aux travaux de l'Atelier, au service des Neogis</p>		<p><b>GRALUMKA</b></p> <p>Barbare d'Uthgardt et champion de Sylvanus, sa force n'a d'égale que sa bravoure</p>
<p>Giff, Guerrier 7</p> <p>De son nom complet « Commandeur du 4ème Bataillon de Sol, Héros de la Bataille d'Athalantar, Porteur des Bracelets de Mazachass », il se voit en « général des détenus » et rêve secrètement de l'exploit d'une évasion réussie, dont il serait le héros. Il verra d'un mauvais œil tout rival sur le sujet...</p>		<p>Nain, Expert 5</p> <p>Moralement brisé par les sévices de ses bourreaux, il leur est désormais complètement soumis et s'exécute du travail qui lui est demandé, sans même espérer un jour partir de PH.</p>		<p>Demi-orque, Guerrier 13</p> <p>Chef du clan des barbares du clan du Grand-Père Arbre (dans la Haute Forêt), il est désorienté par cet environnement à l'opposé de ce qu'il connaît et se montre facilement rebelle, le conduisant souvent l'isolement.</p>	


	<b>AMAURY CORMAERYN</b>
	Homme âgé à la santé fragile, les tortures l'ont rendu à moitié fou
Humain, Aristocrate 4	
Frère du Comte du même nom connu des PJ et traumatisé par les violences subies sur PH, il ne sait plus aujourd'hui qui il est réellement, même si, correctement soigné, il pourra retrouver sa mémoire.	

	<b>GHERM</b>
	Paladin de Tyr et ancien chef de la Fraternité d'Émeraude, sa force morale le préserve pour l'instant de la folie
Humain, Paladin 9	
Soumis à d'intenses séances de torture depuis sa capture et sa revente aux Neogis, il va simuler la soumission pour obtenir un régime plus favorable mais ses blessures font qu'il y a peu de chances qu'il sorte vivant de PH.	

	<b>MAJER-VEROS</b>
	Puissant mais docile, il prend toutes les situations avec philosophie et voit sa détention comme une opportunité de Savoir
Dragon, Expert 7	
Membre des Questeurs à la recherche de l'expédition de Nominoë, il fait preuve d'une résistance morale et physique peu commune et n'a donc jusque là rien avoué sous la torture.	

	<b>SIXTE AVERROËS</b>
	Fougueux et indiscipliné, il se retrouve souvent à l'isolement
Humain, Ensorcelleur 6	
Seule personne sur Port-Hestius capable de piloter un vaisseau spatial, il est secrètement amoureux de Sarah et ne voudra pas s'enfuir sans elle. C'est aussi le petit frère de Yann le Solitaire...	

	<b>SYLUNE</b>
	Dépourvue de sorts et d'une partie de sa raison, elle est désormais obnubilée par sa lutte contre Shar
Fantôme de Syluné Maindargent	
Elle ne peut plus agir qu'en influant les émotions de ses ennemis jusqu'à en prendre possession. Elle apparaîtra d'abord comme une ennemi avant que les PJ ne comprennent sa véritable identité.	

	<b>NOMINOË</b>
	Un peu fou mais pourtant lucide, son isolement sur Pajjax l'a conduit à s'inventer un monde et une compagnie imaginaires
Humain, Expert 5	
Sage questeur rencontré sur Pajjax, il voit sa résidence forcée sur la planète comme une occasion unique d'approfondir ses connaissances sur son écosystème et sur la Sphère d'Ombre en général.	

	<b>YANN LE SOLITAIRE</b>
	Solitaire et sarcastique, il n'a pas accepté le fait d'être le dernier survivant de son groupe d'aventuriers
Humain, Guerrier 7 / Mage 6, ancien membre de la Fraternité d'Émeraude	
Imprévisible et déconcertant, il peut être un compagnon de voyage insupportable mais aussi très attachant, son caractère cachant surtout une véritable bonté et la volonté de se venger des Neogis.	

	<b>NADRIENDEL</b>
	Chef d'unclan elfe de Garden et dévoué à sa Terre-Mère, il combat tous ceux qui la souillent, pirates et orques confondus
Elfe, Guerrier 6	
Blessé et capturé au cours d'un combat contre les orques du Soleil Noir, il encourage ses compagnons à ne pas renoncer et se montrera très reconnaissant envers d'éventuels sauveurs.	

	<b>ELTARIS</b>
	Digne représentant des elfes, il sait se montrer facilement hautain envers les « rampants »
Elfe, Guerrier 3 / Magicien 8	
Commandeur des Lignes Sindith, il mène sa flotte d'une main de fer et ne manque pas une occasion de se distinguer et de montrer sa bravoure, si possible au détriment des Neogis ou des membres de la Dixième Fosse.	



Ruulduun Oreaphaedon	
<b>Carac.</b>	Male human Ftr15; CR 15; HD 15d10+30; hp 124; Init +2; Spd 20 ft; AC 23/20, touch 12, flat-footed 21/18 (+2 Dex,+8 armor,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +15; Melee light hammer +17/+12/+7 (1d4+4) and light hammer +13 two-handed (1d4+1), or light hammer +19/+14/+9 (1d4+4), or light hammer +19/+14/+9 light (1d4+3); Ranged composite longbow +20/+15/+10 (1d8+5/x3); AL LE; SV Fort +11, Ref +9, Will +7; Str 17(+3), Dex 14(+2), Con 14(+2), Int 17(+3), Wis 11(+0), Cha 9(-1).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE-1, SPOT+9(9), LISTEN+0, MOVE SILENTLY+1(2), alchemy+5(2), balance-1, climb+7(7), craft(bowmaker)+10(7), escape artist+1(2), forgery+9(6), gather info+0(1), handle animal+8(9), intuit dir+4(4), jump+18(18), pick pocket+4(5), ride+14(10), tumble+3(2); combat reflexes, dodge, expertise, far shot, improved disarm, improved trip, iron will, lightning reflexes, point blank shot, precise shot, quick draw, rapid shot, two-weapon fighting, weapon focus(composite longbow)
<b>Sorts</b>	Wiz Spells Prepared: (4/5/4/3/1) (DC = 13 + spell level) 0--Detect Magic, Ghost Sound, Light, Ray of Frost; 1--Erase, Nystul's Magical Aura (2), Shocking Grasp, Unseen Servant; 2--Bull's Strength, Misdirection, Pyrotechnics, Resist Elements; 3--Explosive Runes, Gaseous Form (2); 4--Otiluke's Resilient Sphere. Spellbook: 0--Arcane Mark, Dancing Lights, Daze, Detect Magic, Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost, Read Magic, Resistance; 1--Animate Rope, Erase, Identify, Nystul's Magical Aura, Protection from Good, Shocking Grasp, Tenser's Floating Disk, Unseen Servant; 2--Bull's Strength, Misdirection, Pyrotechnics, Resist Elements; 3--Explosive Runes, Gaseous Form, Stinking Cloud, Summon Monster III; 4--Otiluke's Resilient Sphere, Stoneskin
<b>Equip.</b>	MW mighty composite longbow (+3 str), MW light hammer, 36 MW arrow(s), +1 light hammer, MW mithral full plate, MW adamantite large shield, Potion of Cure Light Wounds, Potion of Remove Paralysis, Potion of See Invisibility, Alchemist's Fire, Thunderstone, 93 gp

Sarah	
<b>Carac.</b>	Female human Rog4; CR 4; HD 4d6+12; hp 27; Init +3; Spd 30 ft; AC 18, touch 13, flat-footed 18 (+3 Dex,+4 armor,+1 armor enh.); BAB +3; Melee quarterstaff +4 two-handed (1d6), or light mace +4 light (1d6); Ranged dart +7 (1d4); SA sneak attack +2d6; SQ evasion, uncanny dodge (AC); AL CN; SV Fort +4, Ref +7, Will +5; Str 11(+0), Dex 17(+3), Con 16(+3), Int 14(+2), Wis 14(+2), Cha 18(+4).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE+9(7), SPOT+7(5), LISTEN+5(3), MOVE SILENTLY+7(5), alchemy+4(2), balance+8(4), bluff+8(4), climb+2(3), disable device+3(1), escape artist+7(5), intimidate+0(1), jump+8(7), open lock+10(7), perform+2(3), pick pocket+6(4), read lips+5(3), sense motive+3(1), tumble+11(7), use rope+6(3); dodge, iron will, run.

Loÿs Montedragon	
<b>Carac.</b>	Male human Mnk5/Rog5; CR 10; HD 5d6+5d8; hp 40; Init +2; Spd 40 ft; AC 17, touch 15, flat-footed 17 (+2 Dex,+1 nat,+1 armor enh.,+1 defl.,+2 Mnk); BAB +6; UBAB +3; Melee unarmed +9/+4 (1d8+3), or club +10/+5 (1d6+4), or sap +10/+5 light (1d6+4); Ranged hand crossbow +10 (1d4+2/19-20); SA sneak attack +3d6; SQ evasion, purity of body, slow fall (20 ft), still mind, stunning attack, uncanny dodge (AC); AL CN; SV Fort +5, Ref +10, Will +6; Str 17(+3), Dex 15(+2), Con 10(+0), Int 14(+2), Wis 13(+1), Cha 7(-2).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE+10(8), SPOT+6(5), LISTEN+7(6), MOVE SILENTLY+7(5), alchemy+4(2), appraise+3(1), balance+11(7), climb+9(6), disable device+8(6), disguise+1(3), escape artist+5(3), handle animal-1(1), jump+12(7), knowledge(arcana)+8(6), open lock+7(5), perform+7(9), pick pocket+7(5), profession(innkeeper)+6(5), tumble+10(6), use rope+6(4); blind-fight, combat reflexes, deflect arrows, dodge, leadership, point blank shot, unarmed strike.

Tarkam	
<b>Carac.</b>	Male giff Ftr7; CR 9; HD 4d8+7d10+55; hp 119; Init +2; Spd 20 ft; AC 26/23, touch 12, flat-footed 24/21 (-1 size,+2 Dex,+5 nat,+5 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.,+1 defl.); BAB +10; Melee huge spiked chain +19/+14 two-handed (2d6+14), or battleaxe +19/+14 light (1d8+9/x3); Ranged composite longbow +12/+7 (1d8+5/x3); AL LN; SV Fort +14, Ref +5, Will +8; Str 28(+9), Dex 14(+2), Con 20(+5), Int 10(+0), Wis 16(+3), Cha 7(-2).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE-7, SPOT+6, LISTEN+6, MOVE SILENTLY-3, balance-3, climb+9(2), craft(potter)+2(2), escape artist-3, forgery+1(1), heal+5(2), intimidate-1(1), jump+4, swim+11(2); combat reflexes, exotic weapon(huge spiked chain), improved bull rush, iron will, point blank shot, power attack, rapid shot, weapon focus(greatclub).

Khuzdûl Maindor	
<b>Carac.</b>	Male dwarf Exp5; CR 5; HD 5d6+5; hp 25; Init +3; Spd 20 ft; AC 17, touch 13, flat-footed 14 (+3 Dex,+4 armor); BAB +3; Melee quarterstaff +7 two-handed (1d6+4), or light mace +7 light (1d6+4); Ranged heavy crossbow +8 (1d10/19-20); SA +1 attack vs goblinoids, +1 attack vs orcs; SQ +2 save vs fear, +2 save vs spells, +4 dodge vs giants, darkvision 60'; AL NG; SV Fort +2, Ref +6, Will +7; Str 16(+3), Dex 16(+3), Con 12(+1), Int 19(+4), Wis 17(+3), Cha 16(+3).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE+2, SPOT+3, LISTEN+6(3), MOVE SILENTLY+2, appraise+6(2), balance+2, climb+2, concentration+3(2), craft(shipmaker)+12(8), diplomacy+6(3), escape artist+2, gather info+10(7), handle animal+4(1), heal+4(1), intimidate+10(7), intuit dir+4(1), jump+2, knowledge(nobility)+8(4), open lock+6(3), pick pocket+4(2), profession(stablehand)+10(7), ride+7(4), spellcraft+6(2), tumble+3(1); lightning reflexes, power attack.

<b>Gralumka, Champion de Sylvanus</b>	
<b>Carac.</b>	Male half-orc Bbn8/Pal5; CR 13; HD 5d10+8d12+26; hp 118; Init +3; Spd 30 ft; AC 26/22, touch 14, flat-footed 26/22 (+3 Dex,+1 nat,+5 armor,+2 armor enh.,+2 shield,+2 shield enh.,+1 defl.); BAB +13; Melee scimitar +20/+15/+10 (1d6+6/18-20), or short sword +19/+14/+9 light (1d6+6/19-20); Ranged composite longbow +18/+13/+8 (1d8+6/x3); SA turn undead 4/day; SQ aura of courage, darkvision 60', detect evil, divine grace (+1 to saves), divine health, fast movement, lay on hands, rage 3/day, remove disease 1/week, smite evil, special mount, uncanny dodge (AC), uncanny dodge (flank); AL NG; SV Fort +13, Ref +7, Will +5; Str 21(+5), Dex 16(+3), Con 14(+2), Int 10(+0), Wis 13(+1), Cha 13(+1).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE-1, SPOT+2(1), LISTEN+8(7), MOVE SILENTLY-1, balance-1, climb+1, disguise+2(1), escape artist+1(2), gather info+4(3), heal+2(1), intimidate+5(4), intuit dir+9(8), jump+1, knowledge(history)+2(2), ride+8(5), swim+9(4), tumble+0(1), wilderness lore+6(5); dodge, power attack, quick draw, run, weapon focus(scimitar).
<b>Sorts</b>	Pal Spells Prepared: (1) (DC = 11 + spell level) 1--Bless Water.

<b>Amaury de Cormaeryn</b>	
<b>Carac.</b>	Male human Ari4; CR 4; HD 4d8-4; hp 24; Init +1; Spd 20 ft; AC 20/18, touch 11, flat-footed 19/17 (+1 Dex,+6 armor,+1 armor enh.,+2 shield); BAB +3; Melee light flail +7 (1d8+2), or light pick +6 light (1d4+2/x4); Ranged composite longbow +5 (1d8+2/x3); AL NG; SV Fort +0, Ref +2, Will +6; Str 14(+2), Dex 12(+1), Con 9(-1), Int 17(+3), Wis 11(+0), Cha 18(+4).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE-5, SPOT+3(3), LISTEN+5(5), MOVE SILENTLY-4(1), appraise+9(6), balance-4(1), climb-4, diplomacy+6, escape artist-5, forgery+7(4), gather info+7(3), handle animal+11(7), jump-4, knowledge(arcana)+9(6), read lips+10(7), ride+3, sense motive+7(7), tumble-4(1), wilderness lore+2(2); expertise, iron will, weapon focus(light flail).

<b>Gherm de Tyr</b>	
<b>Carac.</b>	Male human Pal9; CR 9; HD 9d10+9; hp 69; Init +0; Spd 20 ft; AC 23/20, touch 10, flat-footed 23/20 (+1 nat,+8 armor,+1 armor enh.,+2 shield,+1 shield enh.); BAB +9; Melee light flail +15/+10 (1d8+5), or light hammer +14/+9 light (1d4+5); Ranged composite longbow +11/+6 (1d8+4/x3); SA turn undead 5/day; SQ aura of courage, detect evil, divine grace (+2 to saves), divine health, lay on hands, remove disease 3/week, smite evil, special mount; AL LG; SV Fort +9, Ref +5, Will +6; Str 18(+4), Dex 11(+0), Con 12(+1), Int 10(+0), Wis 13(+1), Cha 15(+2).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE-5(1), SPOT+1, LISTEN+1, MOVE SILENTLY-6, balance-6, climb+0(2), concentration+9(8), diplomacy+8(6), escape artist-6, heal+4(3), jump-2, knowledge(religion)+2(2), profession(cook)+4(3), sense motive+3(2), use rope+2(2); blind-fight, improved bull rush, leadership, power attack, weapon focus(light flail).

<b>Majer-Veros</b>	
<b>Carac.</b>	Male dracon Exp7; CR 8; HD 7d6+2d8+9; hp 44; Init +5; Spd 30 ft; AC 21, touch 11, flat-footed 20 (+1 Dex,+5 nat,+4 armor,+1 armor enh.); BAB +6; Melee shortspear +9/+4 two-handed (1d8+4/x3), or punching dagger +9/+4 light (1d4+3/x3); Ranged sling +9/+4 (1d4+2); SQ martial weapon proficiency (greatclub); AL LN; SV Fort +3, Ref +8, Will +6; Str 15(+2), Dex 12(+1), Con 13(+1), Int 17(+3), Wis 13(+1), Cha 17(+3).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE+0, SPOT+1, LISTEN+2(1), MOVE SILENTLY+0, appraise+8(5), balance+4, bluff+5(2), climb+1, craft(stonemason)+4(1), diplomacy+5, escape artist+0, gather info+5(2), heal+3(2), intimidate+7(4), jump+7, knowledge(arch/eng)+12(9), profession(woodcutter)+12(11), sense motive+8(7), swim+13(3), wilderness lore+5(4); improved initiative, lightning reflexes, multiattack.

<b>Sixte Averroès</b>	
<b>Carac.</b>	Male human Sor6; CR 6; HD 6d4+6; hp 24; Init +5; Spd 30 ft; AC 12, touch 12, flat-footed 11 (+1 Dex,+1 defl.); BAB +3; Melee heavy mace +4 (1d8), or dagger +4 light (1d4/19-20); Ranged light crossbow +6 (1d8/19-20); SQ summon familiar; AL NE; SV Fort +3, Ref +3, Will +4; Str 10(+0), Dex 12(+1), Con 12(+1), Int 13(+1), Wis 9(-1), Cha 13(+1).
<b>Comp. &amp; Dons</b>	HIDE+1, SPOT-1, LISTEN-1, MOVE SILENTLY+2(1), bluff+2(1), concentration+10(9), craft(basketweaver)+2(1), diplomacy+2(1), profession(cook)+0(1), ride+2(1), scry+10(9), spellcraft+9(8); brew potion, improved initiative, spell focus(Transmutation), spell penetration.
<b>Sorts</b>	<b>[Uniquement s'il retrouve un livre de sorts !!]</b> Sor Spells Known: (cast 6/7/5/3) (DC = 11 + spell level) 0--Daze, Detect Magic, Light, Mage Hand, Open/Close, Read Magic, Resistance; 1--Cause Fear, Expeditious Retreat, Reduce, Summon Monster I; 2--Magic Mouth, Misdirection; 3--Major Image.

<b>Syluné Maindargent</b>	
<b>Carac.</b>	Formerly human female 22nd-level mage and 2nd-level fighter) ARMOR CLASS: 4 MOVE: 12, FL 14 (A) HIT POINTS: 77 NO. OF ATTACKS: 2 ALIGNMENT: Neutral good STR 13, DEX 17, CON 25 (18), INT 18, WIS 16, CHA 15

## Guide du Voyageur stellaire

*Par Yann le Solitaire, brocanteur inter-planaire du Rocher de Bral*

Seul quelqu'un de très téméraire ou de parfaitement inconscient peut prendre l'initiative de s'aventurer dans l'espace sans un minimum de précautions et de connaissances préalables. Certains s'y lancent même sans faire la distinction entre « l'espace », qui constitue l'intérieur d'une sphère cristalline et essentiellement composé de « vide », et le phlogiston, sorte de gas multicolore et instable appelé aussi « Flot » dans lequel « baignent » les sphères cristallines, elles-mêmes plus nombreuses que l'on ne croit. De même, ignorer que chaque masse emporte avec elle une certaine quantité d'air respirable, proportionnelle à sa taille, risque de poser un réel problème à un audacieux après quelques minutes passées dans l'espace. Les voyages spatiaux ont leurs règles, qu'il vaut mieux intégrer avant de s'y risquer...

Chaque corps céleste génère par exemple sa propre gravité, également proportionnelle à sa taille et souvent fonction de sa forme : la gravité d'une planète attirera toute personne vers son centre tandis que la gravité d'un vaisseau spatial s'exercera plutôt de façon horizontale, comme un disque, de sorte que ces vaisseaux ont souvent un pont inférieur dont la gravité est opposée au point supérieur. De même la gravité de ces derniers fait qu'il leur est possible d'avoir des objets orbitant autour d'eux, un tour habituel joué aux nouveaux arrivants dans l'espace étant de lancer un fruit depuis un bord de façon à ce qu'il tourne autour du vaisseau pour revenir heurter quelque'un se trouvant sur l'autre bord.

Le phlogiston possède ses propres caractéristiques physiques : Semblable à un océan, le voyageur s'percevra vite que sa densité variable possède les mêmes effets que des courants marins, la vitesse atteinte étant proportionnelle à la densité du phlogiston, ce qui a également pour conséquence que les durées de trajet ne sont pas uniformes et qu'un navigateur averti choisira son parcours en fonction de ces courants. Le phlogiston est également hautement inflammable, toute flamme devant être éteinte avant d'y pénétrer sous peine de déclencher une boule de feu pour une simple bougie et la carbonisation du vaisseau pour un feu de cuisine, ce qui explique que les arquebuses, bombardes et magie de feu soient prohibées dans le Flot.

Respirer suppose donc de disposer d'une certaine masse d'air autour de soi mais la qualité de celle-ci baisse inexorablement avec le temps passé, d'autant plus vite que le nombre de personnes en profitant est important. Un vaisseau peut ainsi tenir près de 4 mois avec de l'air relativement frais mais celui-ci devient rapidement nauséabond après cette durée puis tout à fait mortel 6 mois plus tard. Il est donc nécessaire de le renouveler périodiquement auprès d'une atmosphère plus importante, que ce soit une planète ou un autre corps céleste disposant d'une atmosphère respirable. Le manque d'air dans le phlogiston n'entraîne cependant pas la mort mais plutôt une sorte d'inconscience potentiellement éternelle, jusqu'à ce que le corps, devenu gris et dur comme de la pierre, rencontre une poche d'air respirable ou soit récupéré par un vaisseau, ce dont les Neogis se sont fait une spécialité pour se fournir en esclaves.

La température, en raison de la présence des étoiles, n'est habituellement pas un problème pour le voyageur, que ce soit dans l'espace ou dans le phlogiston, même si elle n'est évidemment pas la même à proximité d'un soleil ou à l'autre extrémité d'une sphère cristalline. Il n'existe par ailleurs pas de référence en matière temporelle, chaque sphère ayant son propre référentiel, mais les conventions s'accordent sur une journée de 24 heures, partagées en roulements de 8 heures, un mois comptant 28 jours. Il n'existe pas d'unités au-delà du mois.

Même s'il existe toujours des exceptions, le seul réel moyen de propulsion ou en tout cas le plus commun reste le « heaume spatial ». Porté par un adepte de magie divinie ou profane, il permet de donner à un vaisseau l'impulsion nécessaire pour se transporter au travers de l'espace comme du phlogiston, la puissance de la magie déterminant évidemment la vitesse acquise par le vaisseau. La vitesse pure n'est cependant pas suffisante pour sortir des limites d'une sphère cristalline, franchissables uniquement par un nombre limité de portails, soit créés magiquement par des sorts (Téléportation ou Porte Dimensionnelle pour un individu, Porte de Phase pour un vaisseau) soit naturellement, certains apparaissant et disparaissant de façon aléatoire, d'autres étant créés temporairement par des créatures telles que les dragons stellaires. Pour rappel, la Téléportation n'est pas possible d'un corps céleste à l'autre ou entre les sphères et ne l'est que sur une planète donnée. Il est également important de noter que ces sphères cristallines représentent bien souvent les limites d'influence des êtres divins, ne parvenant à accorder à leurs fidèles voyageant au-delà que les sortilèges les plus simples, mais aussi de la magie profane, en particulier pour l'école de Conjuración.

L'utilisation des heaumes de téléportation est limitée aux adeptes de Magie, qu'elle soit profane ou divine, mais draine tellement d'énergie magique qu'elle empêche le porteur du heaume de lancer tout sortilège pendant qu'il le porte mais aussi jusqu'à 24 heures plus tard. Le fait d'en coiffer un rend le porteur immédiatement « lié » au vaisseau, percevant les vibrations de sa structure et prenant conscience de son environnement aussi sûrement que s'il se trouvait sur le pont principal. Le vaisseau devient alors le prolongement de son propre corps, jusqu'à ce que le heaume soit déposé ou que son porteur ne meure. Il existe toutes sortes de variations sur les heaumes, depuis les forges utilisées par les nains et reposant sur l'énergie mécanique aux orbes des tyrannoëils en passant par les « piscines », sorte de heaume collectif inventé par les flagelleurs mentaux. On parle également de mécanismes reposant sur le sacrifice d'êtres humains, utilisés par les Neogis, ou d'objets magiques, parfois même liés à une relique donnée. On murmure enfin qu'il existe des heaumes appelés « couronnes des étoiles » qui sont transportables et qui prennent la forme d'objets usuels (bracelets, médaillon...), bien évidemment extrêmement rares et chers...



## Des races et des mystères

In « *Encyclopédie des races des sphères cristallines* »

### Les Neogis

Créatures originaires de l'espace profond, les Neogis sont un véritable fléau pour toutes les autres races et peu de sphères ont échappé à leurs déprédations. Leurs flottes se déplacent sans interruption de sphère en sphère à la recherche d'esclaves et de puissance. Les Neogis sont les plus haïs, et sans doute les plus haïssables, de toutes les créatures de l'espace.

Les Neogis ont une société très hiérarchisée et teignent leurs corps de différentes couleurs pour indiquer leur rang social. La reproduction des Neogis ressemble à un cauchemar : Quand un vieux Neogi voit son intelligence décliner, il peut être choisi par ses compagnons pour devenir un "Vénérable Maître". Tous ses congénères lui délivrent une morsure empoisonnée et il se met à enfler jusqu'à atteindre six mètres. Dès lors, il ne vit plus que pour manger. Au bout de deux mois, sa peau éclate, et une trentaine de jeunes Neogis sortent de son corps.

Toutes les autres races sont considérées comme un réservoir de nourriture et d'esclaves : Manger ou être mangé, asservir ou dominer, c'est toute leur conception de la vie. La plupart des esclaves neogis sont des ombres des roches. Ces créatures humanoïdes sont pourvues d'une carapace et de pinces gigantesques, assez dures pour creuser des tunnels dans la roche. Ces esclaves sont dressés dès leur plus jeune âge à obéir à leur petit maître et accomplissent pour lui toutes les tâches qui demandent de la force physique. Chaque Neogi se doit de posséder au moins un esclave de ce type, faute de quoi, il sera considéré comme un hors-caste et finira lui-même esclave ou nourriture.

Les Neogis sont de faible constitution et dépassent rarement les quatre-vingt dix centimètres. Leur corps velu, semblable à celui d'une araignée, est surmonté d'une tête de murène. Leur morsure est empoisonnée

A l'heure actuelle, il n'existe plus qu'une seule colonie permanente de Neogis dans la Sphère torilienne. En effet, la Flotte Impériale Elfique s'est employée à détruire tous les repaires des Neogis et la dernière colonie restante est située dans les Larmes de Selune, sur un astéroïde connu sous le nom de Journey's Legg. Les Neogis ici s'appellent les Krrrs-ssek, expression neogi que l'on peut traduire par "vipères d'esprit" en langage Chondathan. Les Neogis y ont établi une puissante base d'opération protégée par de nombreuses balistes ainsi que par un réseau de tours reliées entre elles par des câbles en soie d'araignée géante capable d'engluer les vaisseaux de petit et moyen tonnage.

### Les Arcanes

Ils représentent un peuple mystérieux dans les sphères cristallines et on ne connaît que très peu de choses sur eux. Physiquement, ce sont des humanoïdes bleus de trois mètres de haut, aux mains pourvues de six doigts. Civilisation marchande par essence, on rencontre les Arcanes partout où le mot "commerce" a un sens. Ils traitent avec toutes les races même les Neogis, qu'ils contactent par le biais d'intermédiaires. Ils peuvent procurer à leurs clients tous les articles nécessaires au voyage dans l'espace, en particulier les heaumes de navigation. On ignore s'ils les fabriquent eux-mêmes ou s'ils ont quelque fournisseur occulte.

Les Arcanes n'aiment pas se battre : Créatures pacifiques, ils préfèrent disparaître par une porte dimensionnelle en cas d'agression et on les sait aussi capable d'user du sort d'Invisibilité. La plus terrible sanction qui puisse s'abattre sur les capitaines qui se rendent coupables de maltraitance ou d'escroquerie envers eux est d'être sûr de ne plus trouver d'équipement spatial disponible tant qu'ils ne seront pas rentrés dans leurs bonnes grâces.

Si les Arcanes traitent indifféremment avec toutes les races, ils semblent éprouver une certaine affection (si l'on peut utiliser ce terme à leur propos) envers les gnomes bricoleurs. Le bruit court que ces derniers pourraient devenir leurs agents commerciaux.

Alors que les Arcanes dominent le commerce spatial, aucune flotte ne leur est propre. Ils embarquent parfois sur les vaisseaux d'une autre race mais cela reste rare. Ils doivent certainement avoir leur propre manière de voyager, dont nul n'a percé le secret.

### Les Giffs

Vaillant soldat et allié indéfectible, le Giff est un mercenaire suivant un strict code de la guerre qui a fait sa réputation à travers les Sphères connues. Considéré comme indispensable dans toute guerre moderne, le Giff apporte sa science du combat et sa puissance militaire. Très structurée, la société giff a conditionné ses citoyens qui obéissent à des Directives, ensemble de Lois organisant la société et répondant à tous les grands problèmes. Le Giff sait qu'il n'est qu'une petite pièce dans la machine giff mais sait aussi que sans lui, plus rien ne peut fonctionner.

Arrogant avec les espèces physiquement plus faibles, le Giff tend à se conduire comme un officier supérieur avec tout guerrier qu'il rencontre et tiendra les mages et les prêtres comme quantité négligeable, restant totalement hermétique à tout phénomène magique.

Puissant, le Giff est un humanoïde haut de deux mètres à deux mètres cinquante avec une peau épaisse de couleur grise. Il arbore une tête d'hippopotame et ses doigts ne sont certainement pas fait pour manipuler de

déliçats objets. Tenues militaires et décorations guerrières sont de mise pour le Giff qui préférera porter des vareuses en étoffe épaisse plutôt que les inconfortables tenues de cuir et de toile des autres peuples. Les décorations corporelles sont d'assez bon goût dans les rangs inférieurs de la société alors que des objets tels que le monocle ou la canne sont plus de rigueur pour les officiers.

Tributaires des autres races pour leur expansion spatiale, les Giffs préfèrent conserver des alliances économiques et militaires plutôt que de véritables amitiés. Les principaux alliés des Giffs sont les grandes civilisations humaines et les communautés naines, les elfes de l'Armada restant des alliés mais leur mentalité troublant les Giffs. La majorité des races physiquement inférieures aux Giffs sont totalement méprisées par ces derniers qui ne refusent cependant pas de possibles alliances avec des puissances goblinoides telle que les Scros. Les Neogis sont des ennemis ancestraux des Giffs qui éprouvent aussi une grande répugnance au contact des espèces insectoïdes.

Hautement hiérarchisée, la société giff est une dictature militaire éclairée que dirige un conseil de Grands généraux. Chaque citoyen est membre de la Force giff, composée de différents corps d'armées. Au contact des autres cultures, les Giffs se rassemblent en communautés fermées nommées Régiments. Lorsqu'ils le peuvent, ils s'enferment dans un Fort qui rassemble souvent des forges, des entrepôts et une école de la guerre. Les mondes giffs sont totalement soumis à la dictature de cette espèce et restent très difficiles à approcher pour qui ne dispose pas de sauf-conduits nombreux et coûteux.

Les Giffs parlent une langue qui leur est propre est qui a fortement influencé tous les combattants modernes. Composée en grande partie de termes militaires, le giff se décline en forme Haute, employée par les officiers, et Basse, utilisée par les rangs inférieurs de la société. Les Giffs ne parlent jamais un autre langage que le leur et font donc appel à des interprètes si nécessaire. Simples et concis, les noms giffs sont précédés du grade et corps d'arme et succédés d'éventuelles décorations lorsque celles-ci ne sont pas portées ostensiblement. « Capitaine de la 8ème flotte spatiale Druk, porteur de la médaille rose-argent et des trois anneaux de Kron » est un exemple de nom complet giff. De sévères réprimandes peuvent être infligés au Giff qui ne donne pas son nom complet.

## **Les Dragons**

Les centaures-dragons de l'Espace du Cœur sont de nouveaux venus dans les Sphères, et restent les représentants d'une race nimbée de mystères. Le Dragon possède la particularité de combiner la puissance d'ancêtres draconiques avec la nature pacifique des herbivores, une combinaison extrêmement troublante qui fait des membres de cette espèce des créatures pouvant se permettre une grande tolérance tant leur force reste supérieure. Extrêmement sociable, le Dragon est un explorateur mystique qui cherche à appréhender les Sphères dans un ensemble désigné sous le terme de Challa. Nomade, le Dragon possède un esprit clanique développé et appréhende avec difficulté le désir de sédentarisation des autres espèces. Il supporte mal le carcan des lois imposées par certaines puissances spatiales et reste épris de liberté.

Possédant un corps massif et musculeux, le Dragon est un quadrupède dont les membres ressemblent à ceux des Giffs. Le torse du Dragon est reptilien avec une tête extrêmement fine semblable à celle des dragons. Ses mains sont terminées par des griffes effilées et sa mâchoire possède suffisamment de force pour infliger de cruelles blessures. Une queue épaisse sert à équilibrer la masse importante du Dragon.

Les Dragons portent des demi-armures finement ouvragées mais servant plus à la parade que pour un usage sur le champ de bataille. Etant herbivores, ils n'ont que peu d'instincts belliqueux mais ont appris à forger des armes pour défendre leurs clans menacés par d'autres espèces. Les peintures tribales dont ils ornent leur torse forment un complexe ensemble servant à identifier les individus et il n'est pas rare de voir des pigments magiques dans les clans les plus évolués.

Le Dragon est l'une des races les plus tolérantes connues. Curieux de tout, il cherchera à assimiler toutes les connaissances et acceptera tout les comportements tant que ceux-ci suivent les préceptes du Kalla, le code d'honneur dracon. Très lié à son clan, le Dragon étendra cette solidarité à tous les membres de son espèce lorsqu'il quittera son monde natal. Dans une optique plus large, il intégrera les espèces proches de la Nature dans son cercle intime. Les elfes et les hurwaetis trouvent souvent grâce à ses yeux alors que les xixchils et les autres espèces insectoïdes restent trop éloignées du Kalla pour être considérées comme des alliés de valeur. Face à la plupart des espèces bipèdes, le Dragon éprouvera un sentiment de supériorité qu'il tentera de dissimuler mais qui transparaîtra lorsqu'il se révélera agressé. Suivant des principes d'honneur et de justice, le dragon est incliné vers le Bien et la Loi.

Leur langue natale est un dérivé du draconique et certains clans primitifs maîtrisent une forme particulière de ce langage qui permet de générer des effets magiques. Les prêtres du Kalla nommant chaque nouveau-né selon la conjonction des étoiles et le clan, c'est un nom composé qui détermine le destin de chaque Dragon. Dans la Sphère originelle du Cœur, les conjonctions sont au nombre de Treize : Naros, Keros, Liros, Jaros, Meros, Tiros, Paros, Geros, Diros, Zaros, Veros, Wiros et Arem. Des noms dragons sont donc par exemple Majar-Tiros, Sunun-Veros ou Kolor-Liros. On ne fait pas de distinction entre les mâles et les femelles qui peuvent porter un même nom selon le Kalla.

## Un brin de supériorité dans un gant d'arrogance

In « *Encyclopédie des races des sphères cristallines* »

Les elfes qui voyagent à travers l'espace et le phlogiston se considèrent comme la quintessence de la race elfique parce qu'ils constituent le lien entre les elfes de tous les mondes connus. Ils s'en remettent à la Flotte Elfique Impériale pour garder le contact avec leurs bases éparpillées sur divers mondes, ce qui fait que les elfes sont actuellement l'une des plus grandes puissances spatiales.

Certains affirment que ces descendants des hauts elfes nomades ont développé des technologies leur permettant de dissimuler leurs vaisseaux et donc de surveiller discrètement les zones potentiellement problématiques. De plus, des rumeurs prétendent qu'une flotte de bonne taille serait stationnée au Roc de Bral, dissimulée dans les entrailles de cet astéroïde avec le consentement du Prince Andru. Il est de notoriété publique que les elfes possèdent une ambassade sur le Roc, car c'est un endroit extrêmement bien situé dans l'espace. Ainsi, tous les vaisseaux elfes peuvent entrer en communication avec la Flotte Elfique Impériale depuis le Roc.

La Flotte Elfique Impériale voyage entre les nations elfiques majeures de chaque planète où elle sait que les elfes possèdent un certain pouvoir. Elle leur apporte des nouvelles des autres royaumes elfiques et propose généralement son aide aux dirigeants locaux. Fort heureusement, les vaisseaux elfes reconnaissent la souveraineté de chaque monarque sur sa propre nation, de sorte qu'il n'y a pratiquement pas de frictions entre les elfes terrestres et les homologues de l'espace. L'aide offerte par ces derniers se borne généralement à quelques conseils car ils n'aiment pas faire connaître leur présence à l'ensemble de la population d'une planète. Ce n'est que dans les cas d'urgence qu'ils proposent quelque chose d'un peu plus substantiel. En échange de cette aide, ils demandent aux bénéficiaires de prêter main-forte aux nations elfiques les moins puissantes de leur planète.

Certains elfes affirment que leur race existe naturellement dans toutes les sphères, unie par un lien spécial avec l'univers même. D'autres soulignent les ressemblances évidentes entre les elfes de tous les différents mondes. Ils pensent qu'ils viennent tous de la même planète et se sont répandus ensuite à travers les sphères. Une autre théorie affirme que les elfes n'ont appris à vivre en harmonie avec leurs nouveaux foyers qu'après la destruction de leur propre planète d'origine. D'où, affirment-ils, la honte des elfes et leur désir de dissimuler l'existence de cette planète, afin que personne ne sache qu'ils n'ont pas toujours été aussi insupportablement parfaits qu'aujourd'hui.

C'est grâce aux elfes que les voyages spatiaux sont relativement sûrs pour les créatures d'alignement bon. Les elfes ont chassé les races orques de toutes les sphères connues au cours des Guerres Inhumaines, réduisant pratiquement leurs flottes en poussière. Même si les gobelinoïdes ont juré de se venger, les elfes ne s'inquiètent pas outre mesure : ce qu'ils ont fait une fois, ils peuvent le refaire une seconde. Ce sentiment, bien sûr, prévalait avant la Seconde Guerre Inhumaine. La destruction des flottes gobelinoïdes fut décidée un peu comme la retraite des elfes de Toril jusqu'à l'Éternelle-Rencontre, suite à un débat qui dura lui aussi plusieurs siècles. Mais une fois la décision des elfes prise, le destin des gobelinoïdes était scellé. Avec une précision et une détermination implacables, les elfes s'assurèrent que les races gobelinoïdes ne poseraient plus de problèmes à quiconque pendant un certain laps de temps. Leur incapacité à s'adapter aussi rapidement que les autres races aux changements du monde entraîne cependant peu à peu leur déclin. Ils voient leur empire se fissurer de toutes parts et ne sont plus désormais qu'une race supplémentaire dans l'espace, au lieu de la grande puissance qu'ils avaient toujours été auparavant.

A cause de leur puissance et du fait qu'ils dominent plusieurs sphères, les elfes sont devenus arrogants. Ils se sont nommés eux-mêmes responsables de la police dans l'espace et décident fréquemment d'englober de nouvelles planètes dans leur juridiction. Ils se servent de leur âge comme d'un argument de poids, affirmant qu'ils possèdent plus de sagesse et d'expérience que toutes les autres espèces. Ils sont également hautains, daignant tout juste adresser la parole à ceux qu'ils considèrent comme des inférieurs. Ils n'interagissent avec eux que lorsqu'ils les suspectent de conspirer ou de fomenter quelque chose de mal mais leurs actions renforcent souvent (quand elles ne la provoquent pas) la mauvaise opinion qu'ont la plupart des races à leur égard. On peut trouver dans l'espace des elfes originaires de tous les mondes, bien que ce soient généralement des hauts-elfes ou des elfes gris qui voyagent de la sorte. Les elfes aquatiques ne peuvent pas quitter l'eau pendant trop longtemps, et les elfes sylvains détestent s'éloigner de leurs forêts, fût-ce pour un court laps de temps. Les drows ne supportent pas la lumière des étoiles à une distance aussi rapprochée. De plus ils peuvent facilement se déplacer grâce à des moyens extraplanaires et n'ont donc pas besoin de s'aventurer dans l'espace.



## Présentation historique et géographique de la Sphère d'Ombre

In « *Encyclopedia Universalis* », tome MMCXII, par Ermold le Noir, *Questeur sur Compendium*

Peu de sphères cristallines parmi les nombreuses qui parsèment le phlogiston sont aussi curieuses que la Sphère de l'Ombre. Personne ne sait qui en est à l'origine même si certains ont désigné d'anciens dieux aujourd'hui disparus, qui l'avaient créée de façon à être autonome tout en supposant une interaction permanente entre les différents corps célestes de la sphère. Cette dernière consistait alors en neuf planètes orbitant autour d'un soleil rouge en forme de pyramide, chacune d'entre elles disposant d'un écosystème spécifique, avec son climat, sa géologie et ses formes de vie (une étant par exemple uniquement constituée de forêt, l'autre uniquement d'eau pure), l'idée étant que chaque planète manque d'un élément crucial pour sa survie, présent sur une autre planète. Pour transporter les éléments d'une planète à l'autre avait été créée une sorte de comète disposant d'un visage humain, nommée Empunatus, parcourant l'ensemble de la sphère et ainsi réalisant un cycle en quelques semaines. Pour une raison inconnue, la sphère avait été par ailleurs masquée par une couche épaisse d'ombre qui la rendait quasiment indétectable au sein du phlogiston.

Le temps passant, les créateurs de la Sphère d'Ombre finirent par se lasser de leur œuvre et par l'abandonner, celle-ci fonctionnant de manière autonome et éternelle. Malgré sa discrétion, la sphère finit par être découverte par le dieu Azuth qui cherchait alors un lieu adéquat pour enfermer les treize Seigneurs de l'Ombre, ou Shadevaris, qui soutenaient Shar dans sa lutte contre sa sœur Sélûné et qui menaçaient ainsi l'équilibre de la sphère de Toril. Il découvrit que le soleil de cette sphère était creux et parvint, par le biais d'une idole à sa gloire qu'il plaça en son centre, à en inverser l'énergie, faisant en sorte que les rayons du soleil soient orientés vers son centre et non vers les planètes. Le résultat immédiat fut un passage de rouge à vert de la couleur et un abaissement drastique de la température tout autour, plongeant la globalité de la sphère dans l'ombre et figeant tous les corps célestes, y compris Empunatus. La conséquence fut que l'ensemble des planètes connurent une extinction de la quasi-totalité de leurs formes de vie et qu'elles finirent elles-mêmes par s'affaiblir et se contracter comme des ballons dégonflés. L'inversion du soleil fit aussi en sorte de protéger l'idole d'Azuth dans une fournaise insupportable. La découverte d'un royaume inconnu constitué d'ombres aux confins du phlogiston finit par attirer les Shadevaris qui y furent envoyés pour l'explorer et Azuth profita de l'occasion pour les y enfermer à l'aide d'un puissant artefact forgé par Gond, l'Etoile Sombre, au sein d'une ancienne station spatiale, abandonnée ici par une race inconnue.

Différents corps célestes constituent le contenu de la Sphère d'Ombre et sont ci-après présentés, depuis l'extérieur de la sphère vers son centre.

Quatre constellations ornent les parois intérieures de la sphère et consistent à chaque fois en une série d'étoiles disposées de façon à former des images, à savoir un dragon, une coupe, un crâne et un poisson. Les étoiles, qui sont en réalité des immenses sphères lumineuses d'une matière similaire à de l'éponge, ont perdu de leur éclat avec le temps mais sont néanmoins visibles depuis n'importe quel point de la sphère. Flottant dans l'espace, elles peuvent être librement déplacées mais, sauf si elles sont fixées, elles ont toujours tendance à reprendre leur place initiale.

Sohhoras est une planète de granit, percée de multiples tunnels et de cavernes, de près de 150 kilomètres de diamètre. Elle servait autrefois de décharge géante pour les habitants des autres planètes, qui disposaient de portails permettant d'y envoyer toutes leurs ordures afin qu'elles y soient décomposées par des micro-organismes spécifiques, et elle n'était pas visitée par Empunatus. Privée de toute nouvelle arrivée, ces micro-organismes ont fini par dépérir, laissant une sorte de boue fossilisée sur la surface de la planète.

Lukkum était pour sa part une sphère parcourue de collines herbues et de vallées fertiles mais l'inversion du soleil a provoqué son effondrement sur elle-même, s'aplatissant en un disque de 250 kilomètres de diamètre et de moins de 10 kilomètres d'épaisseur. Sa surface s'est crevassée et des volcans exhalaient désormais en permanence un épais brouillard verdâtre. Empunatus apportait autrefois de l'air frais en provenance d'Ivussus et transportait ce brouillard vers Pajjax mais son arrêt provoqué l'empoisonnement de l'atmosphère et l'extinction quasi-totale des deux espèces qui habitent la forêt, des humanoïdes à la peau bleue nommés Odux et des humanoïdes au corps de pierre nommés Dridge.

La planète Ivussus n'est aujourd'hui rien de plus qu'un amas de rochers d'au maximum 100 mètres de diamètre mais comptait autrefois d'innombrables arbres et arbustes, dont les racines aggloméraient en réalité les rochers. L'arrêt des mouvements d'Empunatus, qui apportait autrefois de l'eau de Chonnos et emportait de l'oxygène vers Lukkum, a provoqué la mort des plantes et l'éclatement de la planète elle-même.

Empunatus ressemble à une comète dont la queue serait constituée de milliers d'étincelles colorées, sur plus de 500 kilomètres. Sa tête, un rocher translucide de 8 kilomètres de diamètre, est taillée en une tête d'homme âgé et barbu dont les joues sont encore gonflées de brouillard vert de Lukkum.

La planète Chonnot était autrefois une sphère d'eau pure couverte de grandes îles dotées d'une végétation luxuriante et d'un écosystème très particulier, les feuilles des arbres se décomposant dans l'eau nourrissant une faune aquatique importante, notamment des dragons-tortues. Empunatus apportait du vent de la planète Wirrit ce qui permettait de disperser les feuilles sur la totalité de la planète et l'arrêt de ses mouvements a provoqué une baisse drastique de la vie aquatique, qui se limite aujourd'hui à quelques spécimens aux abords des îles. La végétation sur les îles est telle qu'il n'est pas possible d'y atterrir.

Wirrit est une planète entièrement gazeuse de plus de 150 kilomètres de diamètre, composée uniquement de gaz respirables. La seule forme de vie indigène se présente sous forme de sphères d'un mètre de diamètre remplie d'un liquide blanc semblable à du lait, dérivant sans but dans les courants aériens. Ces sortes de champignons se nourrissaient des brumes apportées par Empunatus en provenance de la planète Kiffin mais, privées de nourriture, il n'en reste aujourd'hui que les dépouilles inertes.

Une ceinture de débris quasi continue encercle le soleil, seuls trois passages permettant de la traverser à allure réduite sans risquer de d'être heurté par un astéroïde.

La planète Kiffin était à sa création une sphère d'une centaine de kilomètres de diamètre, d'une matière ressemblant à du caoutchouc durci mais qui s'est contractée sous l'effet de la transformation du soleil, creusant de profondes crevasses sur sa surface. La planète est en réalité une entité vivante qui tirait sa subsistance de l'eau marécageuse apportée par Empunatus de la planète Tryggt, exhalant après son absorption une brume chargée en micro-organismes, stratégique pour la survie de la faune de Wirrit. La surface de la planète est parcourue de multiples trous d'une vingtaine de mètres de diamètre, desquels pouvaient initialement sortir des tentacules du même diamètre et d'une longueur potentiellement infinie, aujourd'hui totalement nécrosés.

Pajjax était initialement une planète verdoyante, couverte de plaines fertiles et de forêts, mais s'est désormais également contractée et n'est plus parcourue que par des collines poussiéreuses et quelques restes de végétation. Les brumes verdâtres qu'apportait Empunatus depuis Lukkum permettaient de limiter la taille de l'espèce dominante de la planète, à savoir les dragons rouges, aux dimensions d'un gros chat. Les dragons se satisfaisaient de rongeurs qui pulullaient sur la planète et leur nombre alimentait l'atmosphère en un gaz délétère, qui pique fortement les yeux même s'il reste respirable. L'arrêt des mouvements d'Empunatus a provoqué dans un premier temps l'accroissement colossal de la taille des dragons qui, confronté à la pénurie de nourriture, se sont entretués avant que les derniers d'entre eux ne choisissent d'hiberner sous la surface de la planète, privant ainsi les rongeurs de prédateurs et leur permettant désormais de pulluler. Il n'est cependant pas impossible qu'un vaisseau atterrissant sur la planète ne provoque le réveil d'un de ces très grands dragons...

C'est autour de cette planète qu'orbite un étrange vestige spatial hérité d'une race aujourd'hui disparue, sans doute un comptoir commercial dont le nom de « Port Hestius » orne encore les parois. Découvert par les Neogis, ceux-ci en ont fait un repaire secret dans lequel ils enferment leurs plus précieuses victimes, à savoir les seules qui sont susceptibles de faire l'objet de rançons ou qui disposent de renseignements stratégiques.

Delless n'est plus aujourd'hui qu'une planète d'une taille similaire à ses sœurs, couverte de dunes sableuses et peuplée d'innombrables scarabées. L'air qu'apportait Empunatus en provenance de Pajjax agissait comme un fertilisant pour les quelques « reines » des scarabées, dont les corps étaient ensuite emportés jusqu'à Mynn pour être consommés. Leur nombre a donc dramatiquement réduit et les dépouilles des scarabées se sont progressivement transformées en poussière qui est à l'origine des dunes qui caractérisent aujourd'hui l'endroit.

Tryggt a conservé son aspect initial de planète couverte de marécages nauséabonds et est d'un diamètre supérieur à ses sœurs, autour de 300 kilomètres. Empunatus emportait autrefois une part de ses eaux sur Kiffin mais l'arrêt du cycle et le refroidissement du soleil ont provoqué une hausse considérable de la pollution des eaux et l'extinction complète de la faune locale, en particulier d'une race indigène d'hommes-serpents, dont la civilisation a été aujourd'hui entièrement engloutie sous les marécages.

Le soleil, appelé Mynn, est une pyramide équilatérale de 1500 kilomètres de côté dont les parois sont parcourues de flammèches vertes, fournissant une température de l'ordre de 40°C. Le fait de s'approcher trop près du soleil entraîne le passage immédiat à l'intérieur même de l'astre par le biais de portails invisibles, et la réapparition au cœur d'une véritable fournaise, conséquence de l'inversion des rayons solaires. Au centre de cette pyramide se tient l'idole d'Azuth dont la destruction pourrait provoquer un retour à la normale et le renouvellement des cycles d'Empunatus auprès des différentes planètes...

## Horizons lointains

*Par Yann le Solitaire, brocanteur inter-planétaire du Rocher de Bral*

Tout bon négociant se doit de bien connaître les marchés sur lesquels il souhaite vendre ses produits ainsi que les routes qui y mènent, mais un commerçant réellement avisé aura bien compris que les foires et les échoppes de Faerun sont vite limitées par rapport à son talent et qu'il lui faut trouver d'autres horizons. Peu le savent mais il existe bien d'autres mondes que celui sur lequel nous vivons et je vais tenter d'en brosser un tableau rapide.

Tout d'abord, il est capital de faire la différence entre les voyages planétaires, stellaires et entre les sphères cristallines, à ne pas confondre. Il faut en effet savoir que Toril n'est qu'une des composantes d'un système planétaire, évoluant autour d'une étoile et formant globalement ce que l'on appelle la « sphère cristalline torilienne ». Une sphère cristalline est une immense enveloppe de forme sphérique qui contient l'intégralité d'un système planétaire, avec ses lunes, son (ou ses) étoile, ses planètes...

La sphère cristalline comprenant Toril compte un soleil et huit planètes :

- Anadia = La plus proche du soleil et dépourvue de végétation, elle abrite autour de son équateur des tribus d'ombres des roches et de gnomes
- Coliar = Planète gazeuse géante, elle n'est peuplée que de quelques races volantes mais on raconte qu'Elminster y posséderait une des îles qui flottent à la surface du gaz.
- Abeir-Toril = C'est la planète principale en termes de vie. Elle possède un satellite nommé Sélûné qui présente toujours la même face à Toril, l'essentiel de son activité spatiale se déroulant de l'autre côté, plongé dans les ténèbres permanentes.
- Karpri = Planète essentiellement océanique, c'est un lieu magnifique, couvert de glaces aux pôles et de nénuphars géants à l'équateur. Elle se révèle aussi dangereuse que belle, abritant dans ses eaux des insectes monstrueux, des prédateurs gigantesques et des tribus d'elfes aquatiques
- Chandos = Planète également essentiellement océanique, elle possède quelques îles rocheuses qui abritent les descendants humains, nains et orques de vaisseaux spatiaux échoués ici il y a plusieurs milliers d'années, oubliant à la fois leur niveau technologique et leur passé, et retournant à un état primitif.
- Glyth = L'essentiel de l'activité de cette planète se cache sous terre et est entre les mains des commerçants flagelleurs mentaux qui possèdent de nombreux ports et n'hésitent pas à « élever » des humains pour en faire leur bétail.
- Garden = Il ne s'agit pas réellement d'une planète mais plutôt d'un ensemble de masses rocheuses maintenues ensemble par un immense arbre, dans lequel vivent en symbiose différentes espèces végétales mais également de nombreux pirates.
- H'Cathia = Consistant en un vaste disque tournant autour d'une unique montagne, ce monde est en permanence orienté vers le soleil et abrite six ports appartenant chacun à une faction différente de Tyrannoëils. Les étrangers y sont seulement autorisés à aborder pour des raisons commerciales et doivent repartir dès que leurs affaires sont conclues.

Il existe au moins deux autres sphères cristallines, celle du Monde Gris et celle de Krynn, du nom de sa planète principale. Les deux sphères contiennent un soleil et un système planétaire très similaire à celui comprenant Toril. La rumeur prétend qu'il en existe d'autres, notamment une avec une planète entièrement corrompue par la Mal et une autre où les planètes sont si proches du soleil qu'elles sont couvertes de déserts. Certains voyageurs parlent par exemple d'une sphère cristalline en tous points similaires à celle de Toril, semblant en être une copie parfaite. D'autres parlent d'une sphère cristalline entièrement faite d'ombre, dans laquelle aucune lumière n'existe et où personne ne s'aventure.

L'espace entre deux sphères cristallines est appelé « phlogiston » et il est possible de passer d'une sphère à l'autre au moyen de portails magiques. Il existe l'équivalent de rivières et de courants qui permettent de voyager tel un navire d'une sphère à l'autre. Si l'immense majorité des races ignore l'existence de ces sphères, certaines races ont développé de manière importante les voyages spatiaux, en particulier les elfes, les orques, certains humains ou les flagelleurs mentaux. Le gouverneur du Cormanthyr, un elfe nommé Miirphys Irithl, a régné de -1338 à -791 CV et a encouragé ces voyages, construisant de nombreux navires capables de voyager entre les sphères. Les magiciens du Néthérial avaient suivi la même voie, se lançant dans l'exploration spatiale dès -1064 CV, développant ainsi d'importantes relations commerciales. Les elfes de l'Éternelle-Rencontre possèdent encore aujourd'hui une demi-douzaine de navires mais la seule puissance réelle spatiale sur Toril est l'empire de Kara-Tur, créant des énormes vaisseaux et tirant un profit considérable des échanges commerciaux.



Par ailleurs, le Plan matériel au sein duquel se trouve Toril n'est que l'un des nombreux plans d'existence qui se répartissent en deux catégories. Certains se superposent au Plan matériel et sont les suivants :

- Le plan Ethéré = Sorte de monde parallèle brumeux, il se superpose avec le Plan Matériel. Un individu se trouvant dans le Plan Ethéré voit ce qu'il se passe dans le Plan Matériel mais l'inverse n'est pas vrai.
- Le Plan astral = Lieu ouvert où règne un état d'apesanteur permanent, il est connecté à tous les autres plans. C'est un lieu vide, dépourvu de couleurs, de relief ou de matière, mais on peut y trouver quelques rares portails permettant d'aller dans d'autres mondes.
- Le Plan de l'Ombre = Il coexiste de la même façon avec le Plan Matériel, à la manière d'un négatif photographique. Il peut être accédé via des zones d'ombre spécifiques ou certains sortilèges.
- La Féerie = Royaume de demi-ombre permanente, uniquement éclairée par des lanternes et des lampions, où le soleil ne se lève ni ne se couche jamais vraiment. Il se caractérise par un sentiment de grande légèreté lorsque l'on se déplace, de grande magie (tous les sorts ont leurs effets maximisés) et une profonde neutralité en termes de morale. De plus, pour un jour passé sur ce plan, une semaine se passe sur le Plan Matériel, ce qui fait qu'un voyageur qui resterait trop longtemps en Féerie prendrait le risque de mourir de vieillesse à son retour. Il est difficile d'y accéder autrement que pour les druides ou quelques elfes qui savent utiliser les portails (ou nexūs) permettant de s'y rendre, mais on parle de moyens magiques qui permettent d'en discerner les contours et les habitants.

D'autres sont réellement des mondes parallèles, vers lesquels il n'est possible de se rendre que par magie, soit par des sorts soit par des portails. Les plans élémentaires manifestent la nature fondamentale de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre, ils sont profondément inhospitaliers et ne sont habités que par des créatures Extérieures appropriées à l'élément représenté (par exemple des salamandres pour le plan du Feu).



Les plans d'Énergie regroupent le plan d'Énergie positive, source de toute vie et qui s'écoule en permanence dans le plan Matériel, et le plan d'Énergie négative qui représente la désagrégation inévitable de toute chose lors de son passage vers la Mort et s'infiltré dans le plan Matériel de la même façon.

Les Plans Extérieurs sont les plans des divinités et d'autres puissances, telles que celles peuplant l'Abysse, foyer des démons, ou les Neuf Enfers, terre d'accueil des diables.

Les plans liés à une divinité sont généralement contrôlés par plusieurs d'entre elles, toutes liées à un même panthéon, des intérêts proches ou des attributions similaires.

Au sein de leur royaume, les divinités ont le pouvoir suprême et elles peuvent y altérer les lois physiques selon leur bon vouloir. Les Plans Extérieurs sont de ce fait extrêmement variés et peu de choses rapprochent des plans tels que l'Aire des Dragons (du panthéon draconique), l'Arvandor (demeure du panthéon elfique), la Maison de la Triade (regroupant Tyr, Torm, Heaum et Ilmater) et le Repos du Guerrier (demeure de Tempus, Uthgardt ou de la Cavalière Rouge). Ao, divinité suprême, ne dispose pas de plan d'existence et se place au-dessus de tous les autres dieux, sur lesquels il a tout pouvoir.

Une ville, nommée Sigil et placée au carrefour des plans, sert de point central entre tous ces plans et de lieu d'échange plus ou moins harmonieux pour toutes les races qui les habitent.

## Bienvenue au Rocher de Bral

*Par Clive le Téméraire, pirate sur Garden*

Parfois simplement appelé « le Roc », cet astéroïde placé au cœur des Larmes de Sélûné, dans la sphère torilienne, est une curiosité pour tout nouvel arrivant dans l'espace mais finalement assez représentatif des cités marchandes que l'on peut trouver dans les différentes sphères cristallines. Autrefois colonie naine puis port d'attache elfique mais aussi antérieurement base de repli pour des flagelleurs mentaux, son histoire récente a commencé il y a près de 150 ans lorsque des pirates menés par leur roi Cozar s'y établirent et fondèrent une sorte de dynastie royale, toujours au pouvoir aujourd'hui. La main ferme de Cozar permit l'évolution du Roc d'un simple repaire de pirates à une cité marchande majeure, attirant toujours plus de commerçants, de sages, d'aventuriers, avec des motivations diverses mais soucieux de profiter des possibilités offertes par la localisation de cet endroit, jusqu'à ce que Cozar finisse par proscrire la piraterie et proclamer que tous les auteurs de crimes de ce genre seraient sévèrement punis. Cela dit, la règle du « pas vu, pas pris » reste la première en vigueur et si l'esclavage et la piraterie sont effectivement interdits sur le Roc, l'essentiel est surtout de ne pas faire de vagues et de ne pas constituer une source d'embarras pour les autorités, qui n'hésitent pas tout de même à ressortir ces accusations pour faire un exemple et envoyer quelqu'un dans le Donjon ou remis gracieusement aux flagelleurs mentaux...

La lignée de Cozar a poursuivi son œuvre avec plus ou moins de réussite, parvenant à conserver le pouvoir malgré les complots mais cédant tout de même une part importante d'influence aux principales factions opérants désormais sur le Rocher, que ce soit d'anciens pirates prétendant constituer des familles nobles, des compagnies marchandes, des groupes religieux ou encore toutes sortes d'individus poursuivant leurs propres buts. Le Prince Andru règne aujourd'hui sur le Rocher de Bral avec des agents dévoués à son service et un certain nombre d'alliés mais doit composer en permanence avec les autres factions, prenant place dans un jeu politique complexe qui laisse la part belle aux individus doués d'un peu d'imagination et d'initiative.

La cité de Bral se divise, comme souvent sur les planètes, en une « ville haute », dominée par le château du Prince Andur, et une « basse ville », un mur percé de différents points de passage établissant cette séparation physique. Un lac traverse le roc et possède la particularité d'avoir deux surfaces, de part et d'autre de l'astéroïde. C'est l'unique source d'eau de l'endroit et c'en est aussi la principale décharge, des poissons se nourrissant des déchets jetés par la population. L'envers du Roc est la propriété exclusive du Prince qui y stationne sa flotte et y entretient des champs servant à fournir la nourriture nécessaire à la population ainsi qu'à maintenir un niveau d'air suffisamment respirable. Il n'est pas rare que les condamnés par la justice du Prince se retrouvent dans ces champs, pour des durées souvent indéterminées. L'intérieur du Roc est traversé d'innombrables cavernes et tunnels, creusés par les différents occupants successifs de l'endroit et dont la particularité est de n'avoir jamais été complètement cartographiés.

Les arrivants sur le Rocher de Bral découvrent en premier lieu les Docks, des jetées de bois avançant dans l'espace pour permettre l'accostage de vaisseaux de la même façon que dans un port, une fois l'autorisation d'accoster reçue de la part des autorités via un jeu de drapeaux. Des cales sèches permettent également d'accueillir des vaisseaux endommagés et disposent de toute la gamme de services nécessaires pour en assurer les réparations.

De multiples échoppes parsèment la ville et accueillent les visiteurs mais il n'existe que deux marchés ouverts d'une taille conséquente : Le Grand Marché, situé au plein centre de la ville, présente les marchandises nouvellement arrivées ainsi que les objets les plus volumineux tandis que le Marché des Voleurs est un lieu plus animé et coloré, où les marchandises exposées ne sont pas toutes d'une provenance tout à fait régulière. La majorité de la population étant humaine, les membres des autres races se sont par la force des choses regroupées dans des quartiers distincts, chacun avec son appellation propre : Le Terrier pour les hobbits, le District Nain pour les nains, l'Enclave Dracon pour ces derniers, la Forêt pour les elfes et Cité-Giff pour les Giffs. Les tyrannoëils sont plutôt solitaires tandis que les commerçants de Shou et les flagelleurs mentaux disposent chacun d'une ambassade, les Neogis n'ayant pour leur part pas de représentation officielle. Un autre quartier regroupe l'essentiel des temples présents en ville en bordure du Lac Bral, avec des églises dédiées aux cultes de Ptah et de la Voie Orientale mais aussi des chapelles dédiées aux cultes plus mineurs, tandis que des autels aux divinités non-humaines peuvent être trouvées dans les districts correspondant. Sans surprise, c'est à proximité que sont enterrées les rares personnes suffisamment riches pour s'offrir ce dernier luxe alors que les corps sont habituellement incinérés, laissés à moisir ou même envoyés dérivant dans l'espace.

Le Donjon, qui ne doit pas être confondu avec le château du Prince, est une puissante forteresse située au bord du lac dans laquelle sont enfermés les auteurs de crimes contre la Couronne, jugés trop dangereux pour pouvoir travailler dans les champs de l'autre côté du Roc, jusqu'à leur exécution sur la place devant le Donjon. La forteresse accueille également 200 soldats du Prince, le reste du contingent étant basé dans les casernes situées dans la haute ville, à l'autre extrémité du lac.

Enfin, l'Arène de Frun (du nom du frère d'Andrun, aujourd'hui décédé), bâtie sur les ruines d'un vaisseau-forteresse nain, accueille au milieu d'un grand parc les principaux festivals qui rythment la vie du Rocher de Bral.





Pour utiliser ce supplément, vous avez également besoin des *ROYAUMES OUBLIÉS*, du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.



d20  
system

