

Nevamdar

aventure dans l'Espace gris

Cette aventure se déroule dans l'Espace gris et entraîne les personnages à la poursuite d'une comète ayant jailli soudainement des strates gazeuses du monde de **Gnibile**. Nimbée d'un nuage de gaz écarlate, le corps céleste à de quoi troubler les différentes forces agissant dans l'Espace gris. Des oracles commencent à annoncer de terribles prophéties apocalyptiques à l'approche de Nevamdar, comme beaucoup de sages du monde de **Ginsel** surnomment la comète.

Les personnages peuvent appartenir à n'importe quelle race tolérée dans le Triangle radiant. Ils peuvent être rattachés à un groupe influent dans l'Espace gris (Armada elfique, Quêteurs ou église de Célestian). Ils devront posséder leur propre *spelljammer*.

Introduction

Alors qu'ils viennent d'arriver dans les confins de l'Espace gris, les pjs auront eu l'occasion d'être abordés par des négociants de l'**Anneau de Greela**, d'étranges hauts-elfes manœuvrant des vaisseaux-marteaux richement décorés et ayant une plus grande liberté d'esprit que les elfes de l'Armada généralement rencontrés.

S'ils se comportent avec civilité à l'égard des hauts-elfes greelan, les pjs seront invités à leur bord pour échanger quelques nouvelles et éventuellement négocier un peu. Comme tout bâtiment elfique, les vaisseaux greelan sont impeccablement tenus et les mets qui seront servis à la table du capitaine les recevant seront excellents. Après les échanges de politesses en vigueur (Connaissances (étiquette) diff. 15), les elfes greelans aborderont un sujet d'actualité dans les mondes Extérieurs de cet espace. Il s'agit de l'apparition d'une nouvelle comète errante venant, non pas de la ceinture du Broyeur, mais du monde gazeux de Gnibile. Cet astre voyageur se dirigerait vers Greela et beaucoup de sages prophétisent une catastrophe prochaine. Les pjs pourront voir que ce sujet tient beaucoup à cœur les elfes greelans et ils pourront chercher à en apprendre d'avantage. Les négociants elfes ont quitté l'Anneau de Greela alors que Nevamdar venait juste d'être annoncé dans les augures de la Haute dame des Mystères, prêtresse de Sehanine Arc-de-lune, ils savent que la comète est nimbée d'une aura sanglante empêchant de distinguer les reliefs sur sa surface, il est par ailleurs à craindre que, même si l'astre errant traverse l'Anneau sans causer de grands dommages, le nuage qui l'entoure soit hautement toxique, du au fait de son monde d'origine.

Les pjs pourront donc voir que les négociants hauts-elfes semblent inquiets et s'interrogent sur ce qu'il va advenir de leur patrie pendant leur absence. Une fois quelques échanges effectués, ils pourront se lancer dans l'exploration des mondes de cet espace, les elfes greelans leurs proposeront de rallier le port de **Nefthiira**, dans l'Anneau de Greela, là, ils pourront prendre contact avec la Timonière Shelanda qui aura sans nul doute quelque quête à leur confier.

L'Anneau de Greela

Même s'il n'est pas le premier monde de la Sphère du Faucon, Greela est le plus commerçant des mondes extérieurs jusqu'à l'Anneau du Broyeur. Plusieurs grandes cultures elfiques et humaines sont établies là depuis des siècles.

Ambiance...

L'entrée dans l'atmosphère de l'Anneau de Greela est rapide et pratiquement sans heurts, l'Espace sauvage est toujours visible et seul quelques nuages indiquent la présence de courants aériens.

L'espace entre les astéroïdes est parsemé de bosquets d'arbres étranges dérivant lentement, des druides sont visibles au milieu de ces bois, ils pratiquent des rituels mystérieux. Des convois de ballons sillonnent les airs, tirés par des essaims de dragonnets greelanais et soutenant des nefs aériennes reliées à eux par de nombreux cordages. Des cavaliers chevauchant des dragonnets ou des hippogriffes sont aussi visibles et plusieurs viennent à la rencontre des nouveaux arrivants, communiquant avec eux par signes.

La lumière de Liga, le soleil de cet espace, est interceptée par la course des astéroïdes et ses rayons sont renvoyés dans toutes les directions, créant un effet stroboscopique très singulier.

L' Anneau de Greela se présente sous la forme d'une cinquantaine d'astéroïdes nimbés dans une même atmosphère très fine mais renforcée par d'immenses forêts recouvrant une bonne moitié de la surface habitable. Le spelljamming est assez répandu bien que seules quelques nations elfiques en fassent usages, la majorité des voyages aériens se font par le biais de petits dragons nommés dragonnets greelans. Avec le temps, plusieurs ordres druidiques sont venus là pour protéger l'écosystème greelans et certains ont entamé de vastes projets visant à rassembler plusieurs astéroïdes grâce à des ponts-forêtiers adaptés au vide de l'Espace sauvage, deux de ces chef-d'œuvres végétaux existent aujourd'hui.

Les grands ports greelan sont contrôlés en sous-mains par l'Armada elfique bien que de puissants seigneurs commencent à imposer leurs vues aux officiers-ambassadeurs. Pour les elfes, il existe trois grands ports de spelljamming; **Nefthiira**, **Shaladann** et **Themiiir-vada**. Les deux premiers sont des ports commerciaux ouverts à toutes les nations greelanes, Nefthiira possède par ailleurs un grand marché attirant des négociants d'autres mondes de l'Espace gris et parfois d'au-delà le Phlogiston. Themiiir-vada est totalement sous la coupe d'officiers de l'Armada qui ont établi des chantiers navals gigantesques où ils font pousser une flotte de man'o war sous la surveillance d'une forte garnison.

Pour les autres races greelan, il existe deux ports de moins bonne réputation mais où il est possible de trouver toute sorte de produits exotiques, ce sont les ports spatiaux de **Mahech** et de **Gundrull**. Mahech est une colonie humaine de souche malamut qui conserva le culte de Ptah comme il existait quelques siècles auparavant, c'est une communauté assez isolée et subissant des persécutions de la part des fidèles vénérant Célestian, les mahechites sont néanmoins d'excellents marins et possèdent de très anciennes Barges malamut leur servant à faire commerce avec les nations du lointain monde de Ginsel, moins regardantes sur les questions théologiques. Gundrull était autrefois un avant-poste orque lors des Guerres gobelins, des pirates de tout bords vinrent prendre possession des lieux dévastés par les elfes et ils s'établirent si fortement derrière les remparts massifs et hérissés d'engins guerriers que personne ne pensa à venir les déloger de leur fief. Gundrull est un port pirate très ouvert où règne un conseil des Dix-huit capitaines et où il est possible de trouver un peu tout ce qui est interdit par les autorités greelanes.

Nefthiira aux feux azurés

Le port indiqué par les négociants hauts-elfes se dresse au beau milieu d'une vaste forêt de conifères oranges, c'est une petite cité ne couvrant pas une grande superficie mais dont plus de la moitié des bâtiments sont des tours élancées d'architecture elfique pourvues de passerelles aériennes et s'élevant à plusieurs dizaines de mètres du sol.

Quinze tours ceinturent la cité et servent de défense magique en cas d'attaque, elles sont toutes surmontées par un immense brasier bleu que des sorciers elfes entretiennent. En cas de menace, plusieurs haut-mages peuvent user de ces tours pour dresser un *mythal* autour de Nefthiira.

Le port elfique est gouverné par le Duc d'Anishin, un jeune et fougueux haut-elfe greelan n'ayant pas de véritable autorité. Il est entouré par un officier elfe de l'Armada, deux sorciers de l'école **Naarith**, une Dame des Mystères du clergé de Sehanine et trois Grands marchands représentant les puissantes familles nefthiiranes. Dans la cité, ce sont les familles marchandes qui règnent sur des quartiers par les tours d'atterrissages, chaque famille possède au moins une de ces tours et il n'est pas rare que les plus puissantes en aient plusieurs reliées entre elles. Chaque famille a sa propre milice généralement composée d'humains et de petites-gens encadrés par des elfes, le duc d'Anishin possède quant à lui sa garde ducale, les Yedaris, composée d'elfes sylvains qui ont la charge de défendre les abords boisés de Nefthiira.

En ce qui concerne le spelljamming, la cité portuaire est dotée d'une flottille marchande de trente Vaisseaux-marteaux et Marlins modifiés pour le commerce, ce sont des bâtiments achetés à grand frais aux nations du monde voisin de Ginsel par le premier duc d'Anishin qui se vit ainsi anoblir pour avoir doté la cité d'une nouvelle puissance. L'Armada elfique dispose quant à elle de cinq Man'o war stationnés autour du palais ducal et quelques sorciers de guerre ont récemment été envoyés pour jauger la végétation environnante dans l'espoir d'y trouver des plants pour de nouveaux bâtiments.

Les pjs arriveront en vue de Nefthiira alors que **Liga**, le soleil de cet espace, disparaît derrière plusieurs astéroïdes, créant ainsi une lumière fantomatique jaillissant en immenses rayons

désordonnés. Le port elfique est très impressionnant à voir et tout magicien observant les tours d'arrimages pourra remarquer (Connaissances (mystères) diff.22) que les défenses comportent un mythal, bouclier magique requérant les talents des plus puissants haut-mages des elfes. Des fanions apparaîtront au sommet d'une tour hérissée de passerelles et indiqueront au capitaine de leur vaisseau où s'arrimer. Un haut-elfe accompagné de deux humains viendra à leur rencontre en leur souhaitant la bienvenue dans le port marchand de Nefthiira, domaine de la maison Anishin et protectorat de l'Armada elfique.

Les taxes portuaires sont de 8 ombres (pc) par tonnes de marchandises plus 2 ombres par membres d'équipages descendant à terre. Le haut-elfe indiquera par ailleurs que, si les monnaies spatiales ont cours ici, les marchands préfèrent les pièces greelanes; La *kendrell* (une pièce d'argent pentagonale frappée d'un chêne surmonté de trois étoiles, sa valeur est de 2 pa standart) et la *Niline* (une pièce d'or octogonale frappée de trois chênes entourant une étoile, sa valeur est de 1 po).

Si les pjs interrogent le haut-elfe au sujet de la Timonière Shelanda, celui-ci leur répondra qu'elle réside dans les abords de la tour des Kemendiiris, il leur désignera un édifice surmonté d'une sphère cristalline irradiant d'une lumière émeraude, pour s'y rendre, les pjs auront le choix entre une descente laborieuse de la tour d'arrimage et une visite des rues encombrées de la cité où un moyen plus pratique de transport sous la forme de dragonnets greelans âgés et ne servant plus qu'au transit de passagers dans l'enceinte de la cité. Des *Felemdiiris* transportent des passagers sur leur monture pour 10 ombres.

Shelanda, timonière des Kemendiiris

La tour de la famille Kemendiiris est un haut édifice dont l'écorce est gravée de motifs aériens représentant les cieux et les astres, des étendards flottent au-dessus d'une vaste ouverture voûtée, ils représentent un immense faucon vert entouré de cinq étoiles sur champs émeraude. Deux gardes portant lance et cotte de maille s'enquerront de la raison amenant les pjs devant la tour des Kemendiiris. Shelanda sera immédiatement avertie de leur présence et les fera patienter dans une petite salle d'armes où sont exposés les trophées d'anciens kemendiiris; Des colliers de dents orques, des lames ciselées de runes elfiques et même un sceptre de feu brisé.

Shelanda viendra rapidement, c'est une haute-elfe à la peau très claire et aux yeux noirs, ses cheveux sont d'un blond très pâle et arrangés en une complexe coiffure maintenue par des broches d'argent, elle porte une robe d'intérieur écru rehaussée de nombreux bijoux. D'un naturel ouvert, elle aura prit soins de porter sur elle un anneau magique de projectiles magiques au cas où les pjs seraient quelques assassins. La Timonière des Kemendiiris aura en effet une mission à confier à des aventuriers disposant de leur propre bâtiment et ne reculant pas devant les périples hasardeux.

Comme ils auront entendu parler de Nevamdar, la haute-elfe leur épargnera un fastidieux résumé de la situation et annoncera que la comète vient de dépasser l'orbite du monde de Ginsel et s'approche de l'**Anneau de Borka**, dernier rempart possible avant que l'astre voyageur ne heurte Greela de plein fouet. Et il s'avèrera que, selon les prédictions astronomiques les plus optimistes, Nevamdar devrait frapper en plein cœur de l'Anneau forestier, détruisant des bois millénaires et ruinant les efforts des druides. Dans le meilleur des cas, huit astéroïdes greelan devraient être anéantis et les autres seront projetés hors de l'atmosphère protectrice. Ce sont des nouvelles que les seigneurs greelans viennent d'apprendre et il y a fort à parier que d'ici quelques heures, les royaumes de l'Anneau vont être en effervescence et en proie à la plus terrible des paniques. Mais tout n'est pas perdu.

Shelanda expliquera alors que fort heureusement, la comète Nevamdar se déplace à une vitesse atmosphérique très lente et ne devrait pas heurter Greela avant plus d'un mois, ce qui laisse le temps de préparer une évacuation des populations et des marchandises. Autre point intéressant, Nevamdar est une petite comète et des mages-astronomes de Ginsel ont distingué des bâtiments à travers les brumes rouges masquant sa surface, il se pourrait que l'astre errant ne soit pas ce qu'il semble et il faut envisager la possibilité qu'il soit dirigé sciemment vers une certaine direction. C'est là que les pjs peuvent intervenir car une approche de la comète et une rapide exploration devrait permettre une réelle évaluation de la menace.

Mais cette affaire, si les pjs acceptent d'aller à la rencontre de Nevamdar, ne peut pas rester seulement au sein des murs de la famille Kemendiiris et doit être portée à l'attention du duc d'Anishin, la Timonière ira donc changer immédiatement de tenue pour mener les pjs devant le seigneur de la cité.

Le duc d'Anishin et sa court

Shelanda utilisera les services des Felemdiiris pour rejoindre rapidement le palais ducal qui se dresse à l'écart des autres tours et ne se distingue en rien dans son architecture. Deux man'owar sont amarrés à des passerelles aériennes et une grande foule est massée devant les portes, il semble que la nouvelle de la catastrophe à venir ce soit déjà répandue. La Timonière des Kemendiiris emmènera le groupe à travers un dédale de galeries étagées donnant sur le tronc creux de la tour et ils atteindront finalement une grande plate-forme battue par les vents et où se tient la court du duc d'Anishin. Même si dehors règne le chaos, des ménestrels jouent des airs guillerets alors que de petits groupes de courtisans discutent à voix basse de l'arrivée des pjs et de leur guide. Le duc lui-même est un jeune elfe se tenant droit sur son trône et écoutant distraitemment les murmures d'une elfe arborant les symboles du culte de Sehanine Arc-de-lune. Shelanda avancera sur un signe de son seigneur et enjoindra les pjs à copier ses gestes (Connaissances (étiquette) diff.22). Le duc écoutera la proposition de la Timonière et regardera les pjs avec intérêt, plusieurs individus viendront alors près du trône pour lui chuchoter à l'oreille divers conseils et le duc semblera extrêmement perplexe, les pjs pourront remarquer qu'il semble très influençable et que beaucoup de ses conseillers ne marquent aucun respect à son égard. Le jeune duc prendra finalement la parole d'une voix hésitante, il annoncera à Shelanda que son idée d'aborder Nevamdar est extrêmement risqué mais néanmoins envisageable, la candidature des pjs est retenue pour diverses raisons mais ils devront être accompagnés par plusieurs personnes qui auront chacun une tâche à accomplir une fois sur la surface de la comète. Cette quête ne devant souffrir d'aucun retard, le bâtiment des pjs sera amélioré pour permettre un voyage plus rapide et quittera Greela dès demain.

L'audience sera terminée mais l'intendant du duc fera signe à Shelanda et aux pjs de le suivre dans un salon où se tiendra le duc et ses conseillers que le seigneur de Nefthiira présentera; **Ranilthar des Astrenuits**, comte de Velisham et Amiral de l'Armada, **Fyntharii** et **Keshenn-daan**, sorciers des Naarith, La **Dame des mystères Jaelhène** et les **Honorables Maîtres marchands Helinthas, Urethlir et Franiis**.

Immédiatement, l'amiral de l'Armada elfique proposera d'envoyer une partie des vaisseaux sous son commandement au lieu de misérables voyageurs sans titres et dignité, les sorciers Naarith offriront quant à eux leurs services pour palier à toute menace ésotérique à la surface de Nevamdar et se retireront pendant que les autres conseillers se disputent l'attention du duc. Les représentants des familles marchandes ne semblent pas particulièrement intéressés par toute l'affaire et chercheront à obtenir plus de bâtiments pour évacuer leurs biens, la Dame des Mystères Jaelhène restera un moment silencieuse puis annoncera que son église va envoyer sa propre mission sur la comète et que tous les moyens du culte seront consacrés à cette tâche, elle se retirera ensuite.

Les pjs devront donc comprendre que chaque conseiller du duc va chercher à sauver ses propres intérêts en abandonnant ses devoirs, le jeune duc semblera s'en rendre compte et attendra que tous aient fini la liste de leurs doléances, qu'il acceptera sans rechigner, pour parler en tête-à-tête avec les pjs.

Ce que veut le duc, c'est sauver sa cité mais aussi l'Anneau de Greela et pour cela, il n'existe en fait qu'un unique moyen à portée; Faire appel aux druides greelan qui maintiennent l'écosystème de ce monde depuis des siècles. Le culte de Sehanine va pour sa part faire appel à des alliés druidiques mais ceux-ci se sont éloignés des grands préceptes de leur foi et sont plus intéressés par leur puissance politique que par la défense de la nature. Il faut que les pjs prennent plusieurs druides à leur bord pour que ceux-ci accomplissent un très ancien rituel qui pourra infléchir la course de Nevamdar, ils auront aussi besoins d'un capitaine connaissant des routes rapides à travers l'Espace gris et le seul qui soit suffisamment téméraire pour une telle quête réside dans la cité-pirate de Gundrull, c'est un demi-elfe ayant perdu trois vaisseaux dans des explorations au sein du Broyeur mais qui possède un don incomparable, ils auront aussi besoins d'un sorcier Naarith ainsi que de quelques combattants.

Les sorciers Naarith, la tradition greelane

Selon la légende, Naarith était un elfe gris profondément mystique et béni par Sehanine Arc-de-lune. Il advint qu'un beau jour, le sorcier vint trouver les seigneurs de Greela en leurs palais et s'entretint longuement avec chacun. De ce qu'il se dit dans le secret, nul ne le sut jamais mais peu de temps après, des hérauts annoncèrent la fondation d'une école de sorcellerie qui serait indépendante du

pouvoir temporel des seigneurs greelans. Au début, seuls de jeunes sorciers issus de la noblesse vinrent suivre les enseignements de Naartih mais celui-ci refusa de former plusieurs d'entre eux aux Mystères lui ayant été révélé par Sehanine. Alors que les parents des disciples refoulés auraient dû prendre ombrage de la réaction du maître, rien ne lui fut reproché et d'immenses moyens furent mis à sa disposition pour rassembler autour de lui des individus marqués par Sehanine.

L'école Naarith est aujourd'hui une force mystique et politique qui se déplace continuellement à travers les astéroïdes de l'Anneau de Greela selon une route ésotérique complexe. C'est une forteresse de cristal multicolore pouvant naviguer dans l'atmosphère greelane et qui possède une liberté de mouvement totale. Trente sorciers Naarith résident généralement en son sein et plus du double sont à l'extérieur, servants fréquemment de conseillers aux seigneurs de Greela. Les enseignements des Maîtres-sorciers Naarith sont très poussés et il semble posséder des pouvoirs singuliers qu'ils dissimulent aussi souvent que possible. Récemment, les sorciers Naarith ont accepté de former des magiciens à certains de leurs secrets et l'Ordre des timoniers est apparu. Spécialisé dans la manipulation des heaumes elfiques de spelljamming, les mages-timoniers Naarith sont très recherchés pour leurs dons et les amiraux de l'Armada elfique tentent depuis longtemps d'en dévoyer quelques-uns pour leurs plus gros vaisseaux.

A la poursuite de Nevamdar

Les pjs pourront résider au palais ducal le temps que les membres de la quête soient rassemblés, ils seront toutefois logés dans les quartiers des domestiques et ne pourront quitter leurs appartements jusqu'au lendemain.

Le duc d'Anishin aura fait venir à la hâte plusieurs individus qu'il présentera aux pjs; La sorcière Naarith **Gwenshyla**, les druides **Keremon**, **Nared** et **Valina** ainsi que le capitaine de ses *Yedaris*, le rôdeur **Garinon**.

En ce qui concerne le capitaine du vaisseau, les pjs devront se rendre dans la cité de Gundrull pour l'y trouver, cela risque de les retarder mais ses talents sont tels qu'il pourra rallier ensuite Nevamdar en un temps record. Garinon connaît personnellement l'individu et sera donc apte à le reconnaître. Si les pjs ont besoins d'équipements particuliers, ils devront en faire la demande à l'intendant ducal qui leur fournira dans les heures suivant leur départ pour Gundrull.

Dans l'éventualité où ils voudraient disposer d'informations sur Gnibile et la menace du nuage rouge entourant Nevamdar, la sorcière Gwenshyla pourra leur expliquer de quoi il en retourne; Gnibile est un monde gazeux dont les différentes strates nuageuses sont empoisonnées par des énergies irradiant du cœur de ce monde et tirant leur source du plan de l'énergie négative, des îlots rocheux dérivent dans les nuages ainsi que des blocs de glace comme Nevamdar, tous sont peuplés par des espèces de morts-vivants inférieurs dominés par des entités que personne n'a encore vu. Gnibile est donc un monde hostile à la Vie et ce qui en jaillit de temps à autre est hautement dangereux pour les vivants. Le nuage qui nimbe Nevamdar est sans nul doute porteur d'une terrible maladie et, dans le meilleur des cas, ne sert qu'à masquer une horde de morts-vivants en quête de chair fraîche.

Le départ vers le port de Gundrull se fera dans la cohue générale; Les cieux de Nefthiira sont encombrés par des dragonnets traînant des ballots de marchandises et manœuvrant entre les spelljammers des familles marchandes et ceux loués pour l'occasion par des gens fortunés. Le vaisseau des pjs sera le seul à prendre la direction du cœur de l'Anneau de Greela, vers le royaume de la Troisième Arborescence où se dresse Gundrull. En vitesse atmosphérique, les pjs pourront admirer le paysage des astéroïdes boisés et recouverts de vastes prairies, ils comprendront sans doute que de leur quête découle la survie de tout ce qu'ils ont actuellement sous les yeux. Les druides se seront retirés dans une petite cabine où ils auront amené de nombreuses plantes étranges dans des globes semblant fait d'une résille arachnéenne et gluante, La druidesse Valina enjoindra les pjs à ne pas les troubler dans leur méditation et ce jusqu'à l'approche de Nevamdar. La sorcière Naarith et le capitaine des *Yedaris* resteront donc les seuls compagnons acceptant de parler bien que la première ait besoins de se préparer, elle aussi à la quête et que le second soit d'un naturel taciturne.

Gundrull se profilera bientôt sur une côte escarpée et garnie de ruines indiquant une cité autrefois étendue des deux côtés de l'axe gravitationnel de cet astéroïde. Loin des élégantes constructions

elfiques, la cité-pirate est une ancienne citadelle gobelinoïde encombrée de bâtiments ruinés, le port est composé de longues passerelles de pierre s'élançant dans le vide et où sont amarrés des bâtiments de toute forme, de tout tonnage et n'ayant que leur état de délabrement comme point commun. Ici aussi, la panique a gagné la population et le port est le théâtre d'émeutes sanglantes. Garinon indiquera une ancienne tour d'arrimage au centre de la cité, elle est en ruine mais permettra de débarquer au cœur de la cité en conservant une position défendable contre les habitants désireux de s'emparer de leur vaisseau.

La cité pirate est une cité sombre et crasseuse où règne d'ordinaire un gigantesque capharnaüm, avec l'annonce de l'approche de Nevamdar, cette situation n'a fait que dégénérer et toute trace d'organisation a disparue. Des bandes pillent les échoppes et les entrepôts en espérant pouvoir fuir à temps avec leur butin, des sectes jusqu'alors dissimulées dans l'ombre prennent rapidement de l'ampleur et organisent des sacrifices rituels sanglants, les seigneurs-pirates de Gundrull ont depuis longtemps disparus en emmenant avec eux les meilleurs vaisseaux et les trésors légendaires de la cité. Garinon organisera la recherche du capitaine Ralanis de Marodar, il demandera à la plupart des guerriers du groupe de tenir la tour ruinée en protégeant le vaisseau tandis que les autres iront avec lui chercher le demi-elfe.

L'exploration des rues enfumées et ruisselantes de sang de la cité sera un véritable cauchemar pour les pjs qui devront éviter de nombreux groupes de fanatiques et de citoyens rendus fous par l'approche de Nevamdar. Après plusieurs heures de recherches infructueuses dans les lieux familiers du capitaine, Garinon emmènera les pjs dans les décombres d'une immonde taverne dont l'enseigne indique qu'elle se nommait "*Au Bon coup*" (avec la mention "*de couteau*" griffonnée en dessous). Un individu gît sous les vestiges d'une table et de plusieurs chaises, il semblera mort mais Garinon sortira une petite fiole de sa besace et la placera sous le nez de l'individu crasseux qui semblera revenir à la vie en poussant de terribles hurlements, il dégainera une dague tordue et la lancera vers le rôdeur qui l'esquivera d'un léger mouvement. Les pjs auront retrouvé **Ralanis de Marodar** qui sort malheureusement d'une cuite de plusieurs jours et qui ignore tout des terribles événements.

Une fois que le capitaine des Yedaris aura expliqué la situation à son interlocuteur encore à moitié ivre, le groupe pourra rembarquer tandis que Garinon négocie la récompense d'un Ralanis de Marodar parfaitement éveillé. Dès qu'ils seront à bord, le demi-elfe demandera des cartes spatiales et se mettra à s'agiter en tout sens en marmonnant, les pjs pourront douter de ses réels talents mais alors que leur vaisseau se sera à peine éloigné de Greela, de Marodar aura tracé une route apparemment sans fin dans une direction opposée à celle de Nevamdar. Il expliquera que pour un bâtiment aussi petit que le leur, il est possible d'utiliser un chemin croisant l'orbite de l'Anneau de Borka pour gagner encore plus de vitesse et rattraper la comète en suivant son sillage, l'unique problème de cette méthode est la décélération en vitesse atmosphérique à l'approche de la comète car la vitesse prise dans l'ellipse de Borka est très importante, le vaisseau devrait peut-être pouvoir résister mais rien n'est moins sûr. Avec la route rapide de Marodar, les pjs devraient atteindre Nevamdar dans trois semaines au lieu des quarante et quelques jours normalement nécessaires pour un bâtiment partant de Greela.

Le voyage se passera sans encombres, le vaisseau des pjs partira vers la sphère de cristal en vitesse spatiale et longera la surface interne de celle-ci à une vitesse folle tandis que l'enveloppe d'air chauffera dangereusement et que le navire semblera se disloquer. Quelques manœuvres imperceptibles du capitaine Marodar pousseront le vaisseau vers l'Espace gris et l'orbite de Borka que les pjs pourront distinguer comme une masse grisâtre au loin. Après trois semaines d'une course folle et alors que les réserves d'air s'épuiseront lentement, la queue sanglante de la comète sera enfin visible et se rapprochera d'une façon fort inquiétante. Même avec toute la virtuosité d'un excellent capitaine, le vaisseau des pjs ne sera pas assez performant pour ralentir suffisamment et éviter de s'écraser sur l'atmosphère de la comète, l'impact sera terrible et le vaisseau se disloquera en partie, tous devront réussir un jet de Vigueure avec une difficulté de 25 pour ne subir qu'un minimum de dommages; Ceux qui réussiront ce jet subiront 5d6 points de dégâts, ceux qui le ratent ne pourront éviter de terribles blessures et tomberont à 0 points de vie, à leurs compagnons survivants de les soigner au plus vite. Le vaisseau traversera rapidement l'enveloppe empoisonnée de Nevamdar qui se révélera très fine, il viendra ensuite s'écraser sur une forêt de pics de glace recouverts d'une couche de poussière rouge et les troncs les plus massifs finiront de détruire l'épave.

Nevamdar, la comète sanglante

Ambiance...

Armageddon !!! Eh oui, comme le film. Gros crash sur la surface de la comète avec une rentrée mouvementée dans l'atmosphère empoisonnée de Nevamdar, le spelljammer qui part en morceaux, des flammes et des cris.

La première impression après la catastrophe est importante ; Il faut voir une forêt de colonnes de glace biscornues recouverte de poussière rouge, une brume gelée et chargée de la même poussière empêche toute vision et une vague odeur de pourriture sature l'atmosphère. L'Espace sauvage est masqué par des nuages d'un rouge sanglant zébrés d'éclairs d'énergie négative. Le sol est glacé et il est très difficile de creuser dedans.

Les pjs devront soigner en toute hâte les blessés et établir un camp autour des restes de l'épave car ils ressentiront tous une sensation d'intense menace autour d'eux. Garinon à une jambe brisée et mais reste conscient, les autres compagnons des pjs sont légèrement blessés. Les druides useront de leur magie curative pour aider les plus nécessiteux mais ils semblent conserver leurs pouvoirs pour une autre tâche. La sorcière Naarith utilisera sa magie pour observer les alentours à travers les brumes gelées et rougeâtres, elle annoncera que des structures de glace se dressent non loin.

L'air est difficilement respirable, il est chargé d'une odeur de pourriture et à un goût métallique très désagréable, Le druide Keremon annoncera que si dans trois jours, ils sont encore là, tous subiront une métamorphose en morts-vivants inférieurs car cet air est chargé d'énergie négative. Le capitaine de Marodar annoncera pour sa part que le spelljammer est totalement inutilisable hormis en bois de chauffage, le timon lui-même à été anéanti par le choc.

Il ne reste donc plus aux pjs qu'à explorer les alentours pour trouver un moyen de dévier ou détruire la comète. Les druides auront récupéré les plantes amenées avec eux et ayant survécu au crash, ils entameront un complexe rituel qui devrait durer cinq jours, eux-mêmes sont immunisés aux effets maudits de l'air rouge et pourront donc achever leur rituel qui permettra de dévier Nevamdar, ils seront néanmoins sans défense face aux attaques des pjs et de leurs compagnons transformés en morts-vivants et leur demanderont donc de s'éloigner pour qu'ils puissent mener à bien ce pourquoi ils sont là. Les pjs devront donc s'équiper pour traverser les étendues gelées de la comète, ils posséderont suffisamment de vivres et d'eau et auront de bonnes chances de survie, pour le temps qu'il leur reste à vivre avant la transformation. Les structures de glace découvertes par Gwenshyla sont à quelques heures de l'épave à travers une forêt de glace où les pjs devront se protéger de plaques de poussière rouge tombant des hauteurs et provoquant des nuages étouffants ne faisant que hâter la métamorphose. Au fil des heures, les pjs ressentiront de nouveau une présence hostile autour d'eux et sentiront leur volonté fléchir lorsqu'ils penseront à la destruction de la comète.

Alors qu'ils sortiront de la forêt de glace, les pjs verront devant eux un amas de blocs titanesques recouvert de la même poussière rouge, des éléments architecturaux primitifs indiquent que ce tas de décombres était un immense bâtiment, peut-être un palais ou un temple. En approchant, les pjs entendront un terrible hurlement jaillir des ouvertures béantes dans les ruines, un vent d'une force inimaginable soulèvera alors des couches de poussière rouge déposée là en plusieurs siècles et les ruines seront masquer à leur vue pendant un très long moment. Tous devront réussir un jet de Réflexe avec une difficulté de 15 pour ne pas être projeté au loin et subir 2d6 points de dégâts à cause d'un séisme qui ébranlera la glace en y creusant d'énormes fissures.

Gwenshyla aura été légèrement blessée mais se relèvera rapidement en désignant les nuages écarlates et en annonçant que la trajectoire de la comète à changée avec le souffle d'air jaillit des profondeurs de la comète. Il semblera alors évident que les ruines abritent peut-être une solution à leurs problèmes et qu'il faut s'y engager. Escalader les énormes blocs de glace se révélera plus ardu que prévu car ils sont rendus glissant par un mélange de poussière rouge et de glace fondue, les pjs pourront par ailleurs remarquer que de l'air chaud sort des interstices de cet ancien édifice, il charrie une épouvantable odeur de chair corrompue.

En trouvant un passage suffisant pour leur laisser le passage, les pjs pourront s'engager dans les ruines mystérieuses, quelques pas dans une ancienne galerie leur apprendront que les bâtisseurs de cet édifice

étaient des illithids dont les hauts faits sont gravés dans la glace. Les fresques sont trop endommagées pour être compréhensibles mais un jet d'observation avec une difficulté de 20 permettra de saisir que des Nautiloïdes se crashèrent il y a très longtemps sur la comète et que les survivants découvrirent une espèce vivante dans les entrailles gelées, ils les asservirent et... Impossible de déchiffrer la suite.

Il est très difficile de descendre dans les ruines car beaucoup de galeries sont effondrées et d'autres semblent avoir été volontairement scellées pour empêcher quelque chose de sortir. Peu de temps après le début de leur exploration, les pjs entendront de nouveau un monstrueux hurlement qui fera s'effondrer des pans du plafond déjà fragile, un violent souffle d'air chaud remontera à la surface et les pjs devront s'accrocher pour ne pas être emportés en heurtant toutes les parois et en subissant 2d6 points de dégâts. Ils atteindront finalement une galerie plus large que les autres et où gisent des squelettes d'illithids démembrés ainsi que des cadavres étrangement bien conservés. Les deux espèces semblent s'être combattus avec une rare violence et les pjs pourront encore ressentir la haine que les races se vouaient, il n'y a aucune arme sur le champ de bataille et les plus curieux pourront être attirés par le physique étrange des adversaires des illithids; Ceux-ci ont un crâne disproportionné par rapport à leur corps malingre et ne semblent pas véritablement agressifs, en poursuivant leur chemin dans cette galerie, les pjs pourront remarquer (observation diff. 20) que des fresques différentes ornent les parois, elles semblent plus anciennes et bien plus primitives que celles inscrites dans la glace par les illithids. Les ennemis des flagelleurs mentaux sont représentés sur ces fresques, ils semblent vivre sur un monde immense ayant la forme d'un anneau et dont le centre est occupé par un astre scintillant, c'est en fait toute l'histoire d'une culture qui est gravée dans cette glace proche de celle du cœur de la comète.

Ambiance...

Alien!!! La caverne du cœur de la comète est un nid à Sellem-thaar, tout les cocons sont brisés mais certains ont éclos très récemment et des monstres se dissimulent entre eux. Le portail vers le plan para-élémentaire de la Glace diffuse une violente lumière blanche et il règne une température négative. D'autres dalles marquées de coups de griffes sont visibles et il règne dans cette caverne un violent sentiment de haine.

Le cœur de la comète

Les pjs finiront par atteindre une massive dalle de glace recouverte de symboles de mise en garde illithids, ils sont écrits en *shandor ancien* et la magie sera sans doute nécessaire pour traduire le message: "Ici est scellé un grand danger que nous avons favorisé mais que nous combattons jusqu'au bout. Ici est scellé Sellem-thaar, le Mauvais esprit".

Déplacer la dalle de glace nécessite une force combinée de 60 et les pjs n'auront sans doute pas envie de voir ce qu'est ce fameux **Sellem-thaar**. Il n'y a toutefois pas d'autres endroits pour trouver un moyen de dévier la course de la comète et la dalle devra être déplacée. Alors qu'ils pousseront de toutes leurs forces, un nouveau hurlement se fera entendre, mais cette fois-ci, ils pourront en trouver la source qui semble se trouver juste derrière la dalle, un vent encore plus violent que les précédents finira de bouger la dalle en l'arrachant violemment et la projetant dans la galerie, laissant à sa place un trou béant d'où émane un froid surnaturel et une sensation de haine si intense que les pjs devront réussir un jet de Volonté avec une difficulté de 25 où s'effondrer de terreur et ne plus bouger pendant 1d10 rounds.

Le Sellem-thaar n'est pas une unique créature mais une espèce issue des manipulations psychométaboliques des illithids. Le cœur de Nevamdar est en fait une chambre d'incubation que les illithids scellèrent par peur de voir de nouveaux membres de cette espèce les frapper. Le cœur de la comète est une vaste salle sphérique où la gravité s'exerce uniformément sur toute la surface, le centre de cette salle est occupé par un noyau de glace dur comme l'acier entourant un portail vers le plan para-élémentaire de la Glace. La surface de la salle est recouverte de cocons pétrifiés et, pour la plupart, brisés. C'est la présence de Vie sur la comète qui a réveillé les derniers Sellem-thaar et les créatures morts-vivantes sont affamées après un sommeil forcé de plusieurs millénaires. Ce sont eux qui poussent les terribles hurlements que les pjs entendent depuis qu'ils sont dans les ruines mais ce cri à une fonction bien précise car il sert à activer un antique mécanisme psionique des illithids dont la fonction est de diriger la course de la comète dans l'Espace sauvage.

Il reste six Sellem-thaar dans le cœur de la comète, ils sont grandement affaiblis par leur captivité au sein de Nevamdar mais la perspective d'un excellent repas leur redonne quelques forces. Les pjs auront à lutter contre les monstres morts-vivants enragés mais ne devraient pas avoir trop de mal à survivre au combat. Une fois leurs adversaires terrassés, les pjs pourront explorer le cœur de la comète où règne un froid intense, s'ils ont l'imprudence de s'approcher du portail vers le plan para-élémentaire de la Glace, ils périront sur le coup car même des protections magiques ordinaires ne suffisent pas contre les ondes gelées émanant de ce passage. Un jet de Détection (*diff.20*) permettra toutefois de remarquer d'étroites fissures dissimulées entre plusieurs cocons Sellem-thaar, des traces de griffes indiquent que les survivants de cette espèce ont tenté d'agrandir ce passage d'où émanent des vapeurs sensiblement plus chaudes que l'air ambiant. Des sortilèges pyrétiques viendront aisément à bout de la paroi fragilisée et les pjs découvriront une galerie longeant le cœur de Nevamdar. Là règne une brume glacée et dense comme de la poix, l'infravision révèle que cette brume dégage une infime chaleur. Des fresques recouvrent les murs et semblent être encore plus anciennes que celles des galeries supérieures. En suivant cet étroit passage, les pjs atteindront une enfilade de salles voûtées et excavées de façon rudimentaire où flottent des cristaux de glace nimbés d'une aura bleutée, une détection de la magie incantée sur ces cristaux permettra de voir qu'ils sont légèrement magiques mais que leur aura est très puissante, une réponse contradictoire qu'un jet de Connaissance des sorts (*diff.22*) permettra de traduire comme un éventuel enchantement psionique illithid, une combinaison de sorcellerie et de métapsionisme avancé.

La fonction de ses cristaux, qui ceignent en fait le cœur de la comète, restera sans doute inexplicée si les pjs ne prennent pas le temps de déchiffrer les fresques anciennes décrivant l'esclavage d'une espèce primitive par les flagelleurs mentaux qui contraignirent les membres de cette race pacifique à façonner des cristaux de glace pour manœuvrer la comète comme un spelljammer géant. L'axe gravitationnel de la comète est en fait orné de ruines semblables à celles au-dessus des têtes des pjs et reliées au cœur de Nevamdar où les cristaux psioniques libèrent sur commande une vague de chaleur frappant le cœur et le portail planaire, le résultat est une bourrasque amplifiée par l'agencement des ruines et dirigée vers l'extérieur avec une telle force que la course de la comète peut être infléchie. Bien entendu, plus rien ne fonctionne véritablement car les Sellem-thaar avaient à l'origine étaient créés pour activer les cristaux psioniques et leur disparition laisse la comète sans contrôle. Pire encore, la dernière correction de trajectoire va encore accroître l'étendue des dégâts lorsque Nevamdar heurtera l'Anneau de Greela.

Sellem-Mahir, L'esprit de la comète

Les illithids qui découvrirent la comète Nevamdar et sa population oorthling finirent par atteindre le cœur secret de l'astre errant, un haut lieu de culte où les oorthling rendaient hommages aux esprits de la Glace qui apparaissaient de temps à autre à travers le portail planaire. Un **ullitharid** eut l'idée d'utiliser le froid intense du cœur de la comète pour diriger celle-ci. D'immenses travaux furent accomplis pour excaver un complexe système de bâtiments autour de l'axe gravitationnel et reliés au cœur par des galeries savamment agencées. Les nautiloïdes crashés étaient propulsés par des cristaux psioniques qui furent utilisés pour générer sur commande une vague de chaleur canalisée vers le cœur. Le souffle d'air généré par la rencontre de l'air gelé et de l'air chaud était ensuite dirigé vers une région de l'Axe et permettait d'infléchir la course de la comète. Grâce à de simples impulsions psioniques aux cristaux, les illithids pouvaient manœuvrer l'astre errant. Puis vint un temps où le désir d'expansion s'empara des flagelleurs mentaux qui usèrent de leurs dons psychométaboliques pour transformer leurs esclaves oorthling en monstres. Bien entendu, beaucoup de ces derniers échappèrent à tout contrôle et de terribles combats eurent lieu dans les galeries souterraines. Les Sellem-thaar furent finalement enfermés dans le cœur de la comète par des illithids qui périrent peu après de leurs blessures.

Les oorthling monstrueux se révélèrent capables de contrôler les cristaux psioniques par leur cri, une arme dont leurs défunts maîtres les avaient dotés. Sans qu'ils s'en rendent compte, leurs hurlements sans fin entraînèrent la comète dans une course chaotique qui s'acheva avec la violente rentrée dans l'atmosphère corrompue de Gnibile. Là, les forces Négatives firent leur œuvre sur les derniers monstres qui acquirent l'immortalité de la mort-vivance.

Dénouements

La comète Nevamdar a donc été aménagée par des illithids qui asservirent une espèce pacifique et usèrent de leurs pouvoirs pour transformer leurs malheureux esclaves en monstres. Il semble qu'un soulèvement est eut lieu dans les galeries souterraines et que les maîtres comme les esclaves périrent. La comète peut donc être manœuvrée comme un spelljammer mais il faut mettre en jeux des forces que les pjs auront sans doute du mal à appréhender. S'ils n'en ont pas conscience, Ralanis de Marodar leur expliquera qu'une infime correction de la trajectoire peut entraîner des centaines de lieues d'écart et qu'il faut des calculs d'une grande précision pour parvenir à établir un cap. Toutes les cartes sont restées dans l'épave et il faut que quelqu'un aille les chercher, mais même avec elles, les chances de dévier la comète sont infimes car les pouvoirs nécessaires pour ce but sont hors de portée des pjs et de leurs compagnons. Il n'y a donc pas grande chose à faire pour éviter la catastrophe et les pjs pourront avoir l'idée d'étudier attentivement les fresques dans les différents niveaux des ruines. Les jours passeront sans qu'ils puissent s'en rendre compte et s'est alors qu'ils auront abandonné tout espoir que les ruines s'emplieront soudain de hurlements de Sellem-thaar et que des voix retentiront dans les galeries supérieures. L'expédition du clergé de Sehanine vient d'atteindre Nevamdar et les prêtresses de la déesse elfique ont rencontré des morts-vivants dans d'autres ruines de la comète, fanatisés par leur Dame des Mystères, les prêtresses ont entrepris de purifier les ruines tandis que les druides emmenés avec elles préparaient le même rituel que les trois druides ralliés aux pjs. Cinq Dames des Mystères encadrés de dix templiers elfes gris surgiront dans les ruines où sont les pjs qui pourront tenter de capturer les Sellem-thaar, seuls à pouvoir fléchir la course de la comète.

Les pjs rencontreront de nouveau Jaelhène, Dame des Mystères de la court du duc d'Anishin, c'est elle qui à la charge de la croisade purificatrice de Nevamdar et il faudra des trésors de diplomatie pour lui faire comprendre que les monstres sont les seuls, par leur hurlement infernal, à pouvoir activer l'antique enchantement psionique. Le problème qu'auront ensuite à résoudre les pjs sera de faire hurler un ou plusieurs Sellem-thaar en prenant bien soins de calculer la trajectoire désirée au préalable. S'ils réussissent, la comète sera parcourue de séismes et plusieurs monceaux de ruines s'effondreront.

Les prêtresses de Sehanine Arc-de-lune pourront délivrer les pjs et leurs compagnons de la malédiction qui pèse sur eux à cause du nuage écarlate nimbant Nevamdar, ils pourront embarquer à bord d'un man'ô war argenté frappé du symbole de la déesse des mystères et quitter l'étrange comète pour rallier un gigantesque Monarque où sont arrimés plusieurs autres vaisseaux elfiques. La comète distancera rapidement le lourd spelljammer et s'éloignera vers les confins de l'Espace gris, les pjs pourront voir au loin le scintillement de Liga sur les astéroïdes de l'Anneau de Greela et ils réaliseront que le terrible cataclysme à été évité de justesse.

Alors qu'ils rejoindront les royaumes de l'Anneau, les pjs seront convoqués par le cercle des Hautes dames des Mystères, le plus puissant conseil du culte rassemblé pour l'occasion à bord du Monarque Exheen-Lahanyth. Les trois Hautes dames proposeront aux pjs de leur confier ce qu'ils ont découverts au sein des ruines illithids et de ne plus jamais en parler par la suite, en échange de quoi, ils recevront un paiement sous la forme de leur choix et auprès duquel tout ce que les seigneurs greelanais leurs offriront semblera ridicule. Si les pjs acceptent, ils devront tout révéler de ce qu'ils ont découvert et feront leurs révélations sous l'effet de zones de vérités, s'ils refusent, ils seront cantonnés dans leurs quartiers jusqu'au débarquement dans le port elfique de Themiiir-vada où ils seront confiés aux bons soins de plusieurs sorciers de l'Armada qui leurs feront la même proposition que les prêtresses de l'Arc-de-lune, mais s'ils refusent toujours de révéler leurs secrets, les officiers de l'Armada elfique s'arrangeront pour que les pjs et leurs compagnons disparaissent, assassinés par des fanatiques incontrôlables qui attendaient la fin de Greelan.

S'ils font leurs révélations aux Hautes dames des Mystères, les pjs seront ramenés à la court du duc d'Anishin et verront que la prêtresse Jaelhène attachera ses pas aux leurs ou délèguera ses servantes à leurs côtés.

Epilogue

Les pjs seront les héros de l'Anneau de Greelan, leur exploit sera rapidement connu à travers tous les royaumes et une grande célébration sera organisée par le duc d'Anishin pour que tout les seigneurs greelanais remercient les pjs. Quoi qu'ils désirent, ils pourront l'obtenir et les courtisans de la court

ducale les assailliront pour s'attirer leur bonne grâce, le capitaine des Yedaris sera le seul à rester à leurs côtés car Gwenshyla aura rejoint la tour de sorcellerie des Naarith sitôt après son débarquement, les druides auront quittés secrètement la cité dans la nuit et le capitaine Ralanis de Marodar aura lui aussi mystérieusement disparus. Les pjs seront donc les seuls à être honorés comme des héros et durant cinq jours complets, ils verront des centaines d'individus les remerciant pour leurs actes et cherchant à les entraîner dans de complexes intrigues politiques.

Mais une fois que la liesse générale sera retombée, les pjs seront convoqués par le duc d'Anishin qui leur offrira de le servir à différents postes selon leurs talents, si les pjs auront entendu plusieurs fois cette proposition de la part de nobles greelanaï, l'offre du duc aura le mérite de venir d'une personne qu'ils connaissent un peu et leur laissera une grande liberté. S'ils acceptent, les pjs recevront une charte d'aventuriers leur permettant de se déplacer à travers l'Espace gris sous la bannière des Anishin et ouvrant droit à de nombreux avantages, ils devront alors nommer leur compagnie et créer leur emblème héraldique.

Récompenses

Amitié avec Garinon	800 xp
Déchiffrage des fresques oorthling	800 xp
Dévier la course de la comète	2800 xp

Note: Si des pjs magiciens ou sorciers ont étudié les principes employés par les illithids pour manœuvrer la comète, ils bénéficieront d'un bonus de 1000 points d'expérience.

Créatures et pnjs

Shelanda, timonière des Kemendiiris

Magicienne haut-elfe niveau 8 Chaotique bonne

Shelanda est une magicienne ayant grandi dans l'atmosphère hautement matérialiste de la famille marchande Kemendiir, dès qu'elle le put, elle se tourna vers des études ésotériques dans l'enceinte de l'école Naarith. Formée à manœuvrer des timons elfiques, Shelanda profita de ses dons pour rester éloignée des affaires familiales et explora les mondes extérieurs de l'Espace gris où elle rencontra de nombreux compagnons.

D'un naturel ouvert, la haute-elfe cherche toujours la nouveauté mais tempère ses désirs par une prudence héritée de malheureuses expériences. Elle ne refusera jamais son savoir à un autre elfe mais gardera pour elle les secrets des Naarith.

Kelthor, duc d'Anishin

Guerrier haut-elfe niveau 3 Chaotique bon

Le jeune duc d'Anishin a reçu une éducation classique sous la tutelle d'officiers de l'Armada qui ont fait de lui un pion aisément manipulable dans leur jeu politique et militaire, mais bien qu'il soit depuis toujours sous la coupe d'autres personnes, le jeune Kelthor a eut l'occasion de rencontrer quelques aventuriers qui lui ont ouvert les yeux sur ses propres capacités et depuis, le duc d'Anishin œuvre à la mise en place d'un réseau d'agents dévoués à sa personne et sans rapports avec les officiers de l'Armada elfique. Garinon, le capitaine de ses Yedaris compte parmi ses compagnons les plus sûrs, tout comme Ralanis de Marodar. Ensembles, ils espèrent secrètement libérer les royaumes de Greela de l'influence pesante de l'Armada.

Le duc d'Anishin place beaucoup d'espoirs dans les actions des pjs et il confiera le soin à Garinon de les observer et de juger de leurs actes.

Gwenshyla, sorcière Naarith

Ensorceleuse haut-elfe niveau 10 Loyale neutre

Sorcière bénie par Sehanine, Gwenshyla appartient à la famille marchande des Peremdiiris et aurait pu suivre le même parcours que beaucoup de jeunes sorciers en rejoignant l'Ordre des timoniers. La haute-elfe abandonna sa famille très jeune et se réfugia dans l'école des Naarith où elle acquit rapidement une discipline de fer et une grande maîtrise de la magie. Avidée de découvrir de nouvelles

formes de magie, elle explora de nombreux mondes de l'Espace gris et rencontra plusieurs fois Shelanda avec qui elle noua de forts liens amicaux. De retour dans l'Anneau de Greela, les Naarith placèrent Gwenshyla à la cour du duc d'Anishin afin qu'elle observe l'évolution troublante de celui-ci et de ses relations avec les officiels de l'Armada.

Le don des Naarith.

Parmi les Naarith, certains mages sont en passe de former une caste au sein de la caste; Ceux-là possèdent un don stellaire. Ce type de dons apparaît un peu partout dans les Sphères Connues, mais les Naarith sont l'un des rares groupes à en rassembler autant, qui plus est possédant le même don stellaire. Gwenshyla est capable de percevoir les mouvements planétaires au sein de l'espace sauvage.

(D'autres dons stellaires existent, une aide de jeu existe!)

Ralanis de Marodar, capitaine sans navire

Guerrier/ Roublard niveau 3/5 Chaotique neutre

Le capitaine de Marodar a déjà une longue carrière de corsaire au service d'à peu près toutes les nations des mondes extérieurs de l'Espace gris, de contrebandier, de pirate et de pillier d'épaves. Ayant participé à pratiquement toutes les batailles contre toutes les menaces ayant touchés Greela au cours des trente dernières années, de Marodar est un ardent défenseur de la liberté sous toutes ses formes et il fut le premier à voir le potentiel du jeune duc d'Anishin à qui il jura secrètement fidélité. Toujours en marge de la société greelan, de Marodar guette discrètement tout évènement marquant et attends l'occasion de frapper les forces de l'Armada elfique pour qui il éprouve une violente haine. Ces dernières années, il s'est construit une image de capitaine malchanceux et rassemble secrètement des vaisseaux dans la Ceinture du Broyeur, les officiers de l'Armada le considèrent comme un capitaine doté d'un énorme potentiel gâché par son sang humain qui le pousse à tout les vices, tous le méprisent aujourd'hui et sa carrière ne peut trouver d'avenir qu'au sein de la lie de la société; A Gundrull.

Garinon, capitaine des Yedaris

Rôdeur elfe sylvain niveau 5 Chaotique bon

Garinon sert les Anishin depuis toujours et le poste de capitaine des Yedaris, la garde ducale, est héréditaire depuis trois siècles. Totalement dévoué à son jeune duc, Garinon a mit celui-ci en relation avec de Marodar, un ancien compagnon d'aventure, ensemble, ils choisirent de garder secrète leur intention de miner l'autorité de l'Armada dans l'Anneau de Greela et commencèrent à rassembler des informations sur cette puissance spatiale d'apparence monolithique. Garinon est un rôdeur et appréhende la vie comme un combat, très mal à l'aise dans un milieu urbain, il reste toutefois auprès de son duc et garde à distance la plupart des officiers de l'Armada désireux de prendre son poste.

Sellem-thaar, esclaves des illithids

Oorthling mort-vivant

Dés de vie	2d12+4 (22)
Initiative	+2 (Dex)
Classe d'armure	12 (Dex)
Attaques/Dégâts	Griffes (+3/1d8+2)
Caractéristiques	For 14 Dex 15 Con 12 Int 07 Sag 05 Cha 09
Sauvegardes	Rés +1 Réf +2 Vol -3
Dons	Endurance
Spécial	Cri psionique (Volonté diff. 18/peur (S1))
Facteur de puissance	3

Les Sellem-thaar furent créés par des manipulations psychométaboliques des illithids qui désiraient disposer de guerriers en vue de futures conquêtes. Une ethnie oorthling servit à créer les Sellem-thaar qui profitèrent un temps d'une grande immunité au froid magique et à une résistance au vide.

Mais en fin de compte, les monstres se rebellèrent contre leurs maîtres et rallièrent à eux les autres oorthling, un terrible combat eut lieu dans les galeries de la comète et la plupart des oorthling modifiés furent enfermés dans le cœur glacé, d'autres purent cependant se dissimuler dans des galeries oubliées et se mirent en stase, attendant des jours meilleurs qui tardèrent à venir.

C'est quoi donc?

Les oorthling sont des humanoïdes pacifiques vivant en petites communautés sur les comètes. Totalement inoffensifs, ce sont les proies idéales des races sillonnant l'Espace sauvage tels que les néogis ou les illithids.

Il y a très longtemps, des flagelleurs mentaux des Grandes Enclaves (un conglomérat de flottes spatiales illithids contrôlant plusieurs Sphères de cristal) capturèrent les oorthling par milliers et les transformèrent en bétails ; Ils développèrent leur cerveau pour accroître sa taille tout en maintenant les capacités intellectuelles au niveau primitif. L'oorthling devint alors la principale nourriture des illithids.

Les oorthling ont un énorme potentiel psychique mais qui reste totalement inutilisé, des légendes parlent néanmoins d'une antique civilisation oorthling qui aurait eut son lot de maîtres psionistes.

Référence : Le bouquin traitant de l'Espace des Royaumes (Realmspace), généralement connu sous le nom de Toralikis.