

Décor de Campagne:

Spelljammer : l'ombre de la lune araignée décrit l'activité d'un système stellaire occupé par plusieurs races pensantes et une bonne quantité d'autres étranges créatures. Chacun des corps célestes du système à son propre climat, ses caractéristiques, et (si approprié) ses espèces dominantes.

Pyre:

Au centre du système se trouve Pyre, le fier soleil qui réchauffe et illumine les mondes intérieurs. Beaucoup déclarent que Pyre est une porte vers le plan élémental du feu, d'autres qu'il n'était qu'un monde comme un autre, mais que l'utilisation d'une magie infernale l'a plongé dans une éternité de flammes. salamandres, méphits et autres créatures du feu vivent ici.

Climat et terrain:

Pyre est entièrement composé de feu élémentaire. Des fumées et vapeurs super brûlantes se rassemblent en nuages mortellement toxiques. Quelques conglomerats rocheux flottent dans l'atmosphère supérieure, à demi fondus par la chaleur incroyable.

Beaucoup des plus grands d'entre eux servent d'abris aux créatures incapables de survivre ailleurs sur la planète. des rumeurs persistantes racontent même que ces îles flottantes cacheraient des réseaux de cavernes, pleins de trésors oubliés, d'avant-postes pirate et même d'antres de magiciens. Bien sûr, atteindre un de ces rochers suppose que vous sachiez où les trouver, ce qui est en soit extrêmement périlleux.

Premièrement tout objet qui entre dans l'atmosphère supérieure de Pyre subit 2d10 points de dommage par le feu par round d'exposition et doit faire un test de réflexe (DD15) chaque round pour éteindre les flammes.

Deuxièmement, l'atmosphère enfumée limite la vision à une distance de 36 mètres (excepté pour les créatures natives du plan élémentaire du feu, ou doté du sous-type extérieur (feu). bien sûr, le pilote du spelljammer doit constamment être sur ses gardes pour esquiver les obstacles cachés dans le brouillard toxique.

Troisièmement, les périls naturels, comme les nuages de vapeurs et les pluies de cendres sont communs dans l'atmosphère. Un nuage de vapeur à un diamètre entre 30 et 300 mètres et inflige 1d10 points de dégâts supplémentaires par minute passée à l'intérieur. Les pluies de cendre se déplacent comme les nuages durent 2d10 minutes et

infligent également 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Habitants:

Les salamandres de toutes tailles sont des résidents communs ici, ainsi que les méphits de feu, magma et vapeur. Beaucoup des blocs rocheux cachent les repères de dragons rouges, de cuivre et d'or. Des rumeurs persistantes parlent également d'enclaves de géants du feu et les effets déclarent avoir un avant-poste dans l'atmosphère supérieure. Bizarrement, peu de véritables élémentaux du feu sont présents ici. Si vous avez accès au Manuel des plans, vous pouvez peupler Pyre avec d'autres créatures du feu ou dotées du sous-type feu, comme des wivernes, manticores, dragonnes, aigles géants et pégasus.

Ressources:

Pyre n'a virtuellement aucune ressource à exploiter. cependant beaucoup de blocs flottants peuvent contenir des filons de gemmes et de métaux précieux.

Cendre: un monde de poussière

Proche du soleil se trouve Cendre, un monde brûlant couvert d'un désert de poussière blanche. Plus grand chose ne vit sur cette planète, et seules des pyramides à demi enfouies témoignent silencieusement de la civilisation ayant existé ici il y a des éons. Malgré leur âge, ces ruines continuent à attirer les chasseurs de trésor de tout le système car la puissance des objets magiques cachés sous les sables est légendaire.

Climat et terrain:

Cendre est chaude, sèche et poussiéreuse. Le jour, la température dans le désert atteint 60° Celsius et peut même atteindre 70°. Cette chaleur peut avoir des effets mortels (Voir GdM chapitre 3) Cependant, la nuit, la température baisse rapidement pour atteindre 20°. Cette baisse subite de température provoque souvent la formation de tempêtes de poussière (comme décrit dans le chapitre 3 du GdM, ces tempêtes ont 25% de chance d'infliger des dégâts au lieu des 10% indiqués)

Habitants:

Très peu de créatures existent à la surface de la planète. Au moins un clan de méphits de poussière arpente la surface, à la recherche des trésors perdus. leur chef rivalise dans cette quête avec une bande de Jann nomade.

des dragons bleus et cuivrés ont leurs antres sous les sables. Des groupes de goules affamées et de ghouls vagabondent dans le désert, à la recherche de toute chose vivante et finalement une version acclimatée du ver pourpre 'nage' dans la poussière, creusant la surface uniquement pour dévorer les imprudents.

Une plus grande variété de créatures peut être trouvée dans les ruines à demi enfouies (et qu'ils protègent) sous la surface. Des bodaks et des momies hantent ces sites maudits. De monstrueuses araignées tissent leurs toiles dans des cavernes sombres. Des démons liés magiquement attendent tranquillement des intrus à massacrer. Des Destrachans, Gricks, hydres, lamies et autres étranges créatures ont également fait des pyramides leur antre.

Ressources:

La ressource originelle de Cendre reste un mystère. Qu'est ce qui a réduit ce monde à son état actuel? Qui a construit les pyramides et les obélisques qui émergent des sables? Qui a créé les objets magiques que les braves aventuriers extraient des sables année après année?

Sans aucune considération pour ces questions, les sirènes du pouvoir appellent les riches explorateurs, pilleurs de tombes et maîtres du savoir vers Cendre. Beaucoup trouvent ce qu'ils étaient venus chercher, mais bien plus encore voient leurs os blanchir dans la poussière brûlante..

La Cité des Spires:

Quelque part dans l'hémisphère sud de Cendre, se trouve un secteur où des tempêtes de poussières particulièrement violentes cachent une collection de tours enfoncées dans le sable. Malgré leur nom (donné par les premiers explorateurs il y a bien longtemps), personne ne sait vraiment à quoi pouvait bien servir cette structure. Faisait elle partie d'une grande métropole des anciens? Servait elle, comme le supposent certains, à pister le mouvement des planètes et des étoiles dans le ciel? Marquait elle le site d'un tombeau d'anciens rois et empereurs? Ou peut être avait elle pour fonction de servir de repère et de site d'atterrissage pour les Spelljammers?

A cause des dangers inhérents à la planète,

trouver la cité des spires est un extraordinaire challenge, car même en supposant que la dernière tempête en date ne les a pas fait disparaître définitivement sous les sables, y pénétrer nécessitera beaucoup de travail. De plus si l'on en croit ceux qui proclament les avoir explorées, elles seraient hantées par une foule de morts-vivants, d'aberrations et autres bestioles du même type.

Verdura, la planète jungle:

Le premier monde véritablement habitable se nomme Verdura, couverte d'un pôle à l'autre par des jungles tropicales et dominée par des créatures reptiliennes de toutes formes et tailles. Bien qu'ils représentent ce qui se rapproche le plus de la civilisation, les temples de Verdura ont depuis longtemps cédé face à la pression de la jungle. Les yuan-ti dépravés dirigent la planète, mais leur influence reste limitée à leurs petits territoires.

Climat et terrain:

Des jungles humides et des marais couvrent la planète entière. Plus des deux tiers est recouverte par la terre, et seuls quelques mers et de nombreux petits lacs arrosent le monde. Une demi douzaine de sommets montagneux dépassent la cime des arbres mais aucun ne s'élève à plus de 3000 mètres. Durant l'été, la température peut atteindre 120° fahrenheit, mais la température usuelle le reste de l'année se situe plutôt au environ de 80°. La nuit elle descend rarement en dessous de 70° car la végétation maintient la chaleur emmagasinée le jour.

Habitants:

Verdura est un paradis reptilien, serpents, lézards et même des dinosaures rodent dans les jungles. Basiliks, behirs, couatls, hydres et vivernes sont tous natifs de la planète. Les vrais dragons y sont très rares, les yuan-ti les ayant largement exterminés pour installer leur propre civilisation, cependant quelques

dragons noirs y ont encore leur antre dans les marais décomposés. Les mers sont le repaire des dragons tortues. Une grande variété de plantes mortelles poussent sur Verdura. Les vignes assassines, tendriculoses et mousses diverses sont toutes relativement communes, cependant l'espèce la plus significative à la planète reste les yuan-ti.

Civilisation:

La seule chose ressemblant le plus à une civilisation dans cette planète jungle est celle des dépravés yuan-ti. Cette race déchue dirige Verdura, et si les histoires sont vraies ils seraient originaires d'un autre monde, mais ne seraient plus maintenant que l'ombre de leur gloire passée.

Aujourd'hui, les grandes cités yuan-ti tombent en ruines, la jungle reprenant ses droits sur la pierre. Ici et là, de grands temples dédiés au dieu Merrshaulk dépassent de la cime des arbres, des serpents glissant lentement dans les salles royales d'empereurs yuan-ti morts depuis longtemps.

Malgré tout, les yuan-ti survivent, dirigeant de petits territoires, minuscules portions de leur taille passée. Aucun peuple de ce système solaire ne pense sérieusement que ce peuple de serpent malfaisant sera capable de restaurer sa puissance perdue. Des abominations yuan-ti établissent pourtant des plans de conquêtes grandioses, mais ces créatures marquées par le chaos continuent à provoquer leur chute en se battant entre elles et en se trahissant à qui mieux-mieux.

Mais qui peut dire ce qui a détruit l'empire des hommes-serpents?

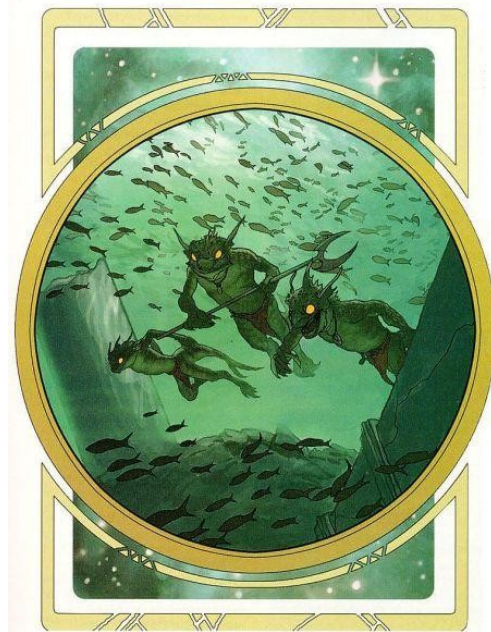
Beaucoup d'érudits clament qu'une influence démoniaque est à blâmer, peut-être que Merrshaulk tient plus du prince démon que d'un véritable dieu. D'autres pensent que les yuan-ti ont joué avec un pouvoir au-delà de leur contrôle, et que des restes de cette magie sont toujours cachés sous la jungle et les marais. D'autres indices de la déchéance yuan-ti peuvent être trouvés, comme leurs expériences de croisement avec d'autres créatures reptiliennes. Même les elfes, la plus ancienne culture du système, ne peut le dire avec certitude.

Ressources:

Les jungles de Verdura fournissent beaucoup de bois exotique utilisé dans la construction des bateaux et des meubles. La peau d'une grande variété de créatures reptiliennes peut atteindre un bon prix sur les marchés, et bien sûr, les anciennes ruines yuan-ti attirent ceux qui cherchent à découvrir les anciens artefacts de cette civilisation déchue.

Quelya: un monde liquide

Troisième planète depuis l'orbite du soleil, le monde liquide de Quelya est marqué par les longues chaînes d'îles qui défigurent sa face bleue. Les humains et les halflings dirigent la surface de ce monde, rassemblés en clans marchands, mais sous la surface ce sont les maléfiques Sahuagins qui se proclament propriétaires de la planète. Les histoires racontent qu'un grand mal se cache sous la surface des océans.



Climat et terrain:

L'eau recouvre 90% de la surface de Quelya. Le climat de la planète est tropical le long d'une large bande équatoriale, tempéré entre l'équateur et les pôles et froid dans les petites zones polaires. Les températures varient peu d'une saison à l'autre grâce à l'influence de l'océan, les régions tempérées bénéficient d'une température oscillant entre 15 et 25° et les régions tropicales entre 20 et 35°. Les tempêtes sont fréquentes sur Quelya, plus particulièrement à la fin de l'automne lorsque les cyclones se déchainent. Peu de bâtiments terrestres peuvent supporter ces tempêtes et beaucoup de Quelyans humains et halflings possèdent des abris anti-tempêtes où ils peuvent se réfugier.

Sans lune, l'action des marées est quasiment nulle, et seul le passage des planètes proches (Verdura et Perianth) a une influence mineure mais notable sur l'évolution du temps.

Habitants:

Comme vous vous en doutez, la plupart des formes de vie de Quelya sont aquatiques ou pour le moins amphibies. Des poissons de toutes sortes et variétés nagent dans les



océans gigantesques. Requins, poulpes et autres crustacés sont communs, mais aucune forme de mammifères marins n'existe ici. Le plus grand prédateur aquatique connu est le requin sanguinaire, un monstre suffisamment puissant pour s'attaquer aux bateaux de taille moyenne.

Beaucoup de marins racontent avoir vu des calmars géants et d'autres croient que des krakens ont leurs antres dans les profondeurs de l'océan. occasionnellement des clans de géants des tempêtes s'approprient des îles entières.

Les trois races humanoïdes qui considèrent Quelya comme leur demeure sont les humains, les halflings et les sahuagins.

Civilisation:

Les humains et les halflings occupent le peu de terres disponibles en surface. dans la plupart des cas, les deux races vivent comme une seule, avec peu voire pas de distinction sociale entre elles. Il n'existe que peu de villages entièrement humains ou halflings, un testament de la capacité des deux races à coopérer. La plupart des villes et villages sont rassemblés autour d'un clan marchand, lequel domine la vie locale de bien des manières. Les plus vastes villes et cités peuvent être sous la coupe d'une douzaine de clans qui se partagent le pouvoir.

Les légendes halflings parlent d'un temps où ils devaient se défendre eux même contre les sahuagins, sans l'aide du 'grand peuple', ce qui laisse à penser que les deux races n'ont pas toujours vécu ensemble. Néanmoins, ils semblent maintenant contents d'être alliés aux grands et puissants humains pour les aider à repousser les raids sahuagins.

Pour leur part, les halflings tendent à graviter autour des positions et des métiers liés à l'argent dans cette société de partage. Ainsi, la plupart des clans marchands de Quelya sont dirigés directement ou indirectement par les halflings.

Les humains sont plus efficaces dans leur rôle de protecteurs des territoires de surface. Souvent heureux de laisser les affaires commerciales aux halflings, les humains préfèrent mener une vie plus active.

Les autres civilisations trouvées sur Quelya vivent exclusivement sous les vagues. Les vastes empires sahuagins incluent la majorité de la planète. Ces prédateurs naturels se voient eux mêmes comme les véritables dirigeants de Quelya et haïssent les habitants de la surface. Seules les interminables guerres territoriales entre les divers royaumes et baronnies les empêchent de devenir une force unifiée capable de rayer toute vie pensante de la surface. Mais même ainsi, leur prédation reste une menace constante pour les humains

et les halflings.

Ressources:

Les prolifiques océans de Quelya fournissent quantités de poissons, bien plus qu'il n'en faut pour nourrir les natifs de ce monde. Les charpentiers de Quelya sont légendaires pour leurs aptitudes, une nécessité sur ce monde dangereux.

Comme les autres planètes du système, Quelya possède également son lot de ruines que l'on dit rempli de vastes trésors. Beaucoup de ces ruines se trouvent sous la surface des eaux. Les sahuagins n'ont jamais proclamer ces sites comme les leurs, laissant supposer qu'ils ont été bâtis par une autre culture aquatique ou que de vaste portion de terre se sont enfoncées sous les eaux. Peu soucieux de leurs origines, les ruines attirent de nombreux chasseurs de trésor prêts à braver les affreux habitants des profondeurs pour s'enrichir rapidement.

Le comptoir de Lagos

Une des plus grosses colonies à la surface de Quelya se trouve être Lagos, une cité dédiée au mercantilisme sous toute ses formes. Les visiteurs comparent souvent la ville à un immense bazar enfermé entre des murs. Il est vrai que le nombre de structures permanentes à Lagos peut se compter sur les doigts de la main, mais pour les habitants locaux il s'agit plus d'une force que d'une faiblesse. Après tout, entre les tempêtes et les raids sahuagins, il peut être utile de se déménager dans l'heure. En dépit de son apparence transitoire, Lagos offre de nombreuses opportunités pour les marchands, négociants et les touristes. Lagos est une ville cordiale, amicale et généralement calme (en raison d'accords stricts entre les guildes et fédérations commerciales qui opèrent ici). La plupart des délits sont liés au commerce avec en priorité les fraudes et autres arnaques. Suivant la saison, Lagos peut avoir la taille d'une cité ou d'une grande ville. les statistiques suivantes donnent un juste milieu.

Lagos: (petite cité), non standard, AL: LB, Limite d'or: 15000, Maximum: 7.500.000. Population: 10000, mélange (humain 79%, halfling 9%, elfe 5%, demi-elfe 3%, gnome 2%, nain 1%, demi-orque 1%)

Autorité: Maître de guildes Nena Stallos, humain (f), expert 13 (la plus influente des maîtres de gilde)

Personnages importants: Gileas pieds-grondants, halfling (m) Exp8 N, Cinster Fenn, humain (m) Exp 11 (un autre maître de gilde) LN

'Griffes' Yursh, demi-orque (f) Gue 11 (capitaine de la garde) LB, Marwyn Portelumiére, humain (m) Pre 10 (Grand pretre de Pelor) NB, Umarta Ryad, humain (f), Sol 8/Exp 4 (Forgeron) CB, Talia, demi-elfe (f) Rou 12 (receleuse), Drok Malov, nain (m), Mag 8 (Vendeur de potions et parchemins) N

Perianth: Planète forestière

Perianth la dernière des planètes intérieures est dominée par d'anciennes forêts. Les elfes sont les maîtres ici depuis des millénaires et vivent dans la grâce et la dignité. Cependant derrière cette façade de sérénité se cache un écheveau d'intrigues politiques tandis que les maisons nobles manoeuvrent pour obtenir le pouvoir.

Climat et terrain:

De vastes forêts recouvrent la majorité de Perianth, des lacs aux eaux de cristal et de petites mers piquettent le terrain mais ne représentent pas plus de 30% de la surface de la planète. les forêts sont composées de nombreuses essences, incluant des sequoias, cèdres odorants, sapins, pins et autres arbres à feuilles caducs comme des chenes, érables et aulnes. Dans les régions forestières les plus anciennes, la croissance de ces arbres massifs a créé une canopée qui forme un bouclier plongeant le sol dans un crépuscule éternel.

Le climat de Perianth semble enfermé dans un automne perpétuel. Durant la journée la température atteint 15 à 20°, perdant 3 à 4° durant la nuit. Seules les forêts polaires connaissent le froid plus de quelques jours par an.

Habitants:

Les forêts de Perianth permettent la survie de nombreuses espèces animales, depuis le lapin, aux élans en passant par des animaux sanguinaires et des aigles géants. Beaucoup de prédateurs chassent dans les sous-bois, incluant le loup, l'ours, griffon, araignées géantes et bêtes éclipseantes.



Des dragons verts se tapissent dans des cavernes cachées au plus profond des bois.

Les ents s'occupent de secteurs spécifiques, comme un berger protégeant son troupeau.

Le monde de Perianth est plongé dans une aura de magie et de mystère et représente un havre pour les créatures féeriques de toutes sortes. Dryades et pixies batifolent dans les clairières, tandis que les satyres poursuivent les nymphes près de leurs demeures aquatiques.

Civilisation:

Les elfes dirigent Perianth depuis des générations. Avec le temps, leur culture s'est plongée dans l'intrigue et la trahison. Plutôt que de s'engager dans des conflits ouverts, les royaumes elfes combattent avec les mots dans les nombreuses cours royales, halls de réceptions et arrières salles de la planète. Pas moins d'une douzaine de domaines existent et si elle devait se produire un jour, une guerre embraserait la planète pour des centaines d'années. La plupart de ces nations se regardent avec une froideur que les autres races réservent la plupart du temps à leurs ennemis jurés. Chaque dirigeant possède son réseau d'espions, généralement désignés sous les noms de diplomates, ambassadeurs, attachés culturels ou consuls.

Le Temple du Serpent à Plumes

Un des contes les plus populaires parmi les explorateurs, corsaires et chasseurs de trésor parle du temple du serpent à plumes de Verdura. Suivant celui qui vous raconte l'histoire, cette créature ne serait rien de plus qu'un ancien dragon, un démon capricieux qui attend de dévorer votre âme ou parfois même un dieu endormi. Ou peut être quelque chose de totalement différent.

La seule chose que tous ces contes ont en commun est que le Serpent à plumes vit (ou dort) dans une énorme ziggourat creuse sur une île au milieu d'un lac marécageux. Beaucoup parle d'une montagne d'argent et d'or datant des jours anciens ou les yuan-ti

dirigeaient le monde.

D'autres éléments de la légende parlent de morts-vivants décérébrés, de serpents venimeux, d'immenses golems de cuivre et de vignes carnivores qui entourent l'île, sans oublier la terrible malédiction qui frappe la ziggourat elle-même.

Si ce temple cache réellement un monceau de trésor, pourquoi les yuan-ti ne l'ont jamais réclamer? Peut être ont ils simplement propager cette légende pour mener les aventuriers à leur perte. Peut être se sont ils fatigués de lancer des assauts contre les défenses de l'île. Ou peut être que les yuan-ti ont peur de cette endroit car il est lié à leur passé.

Ressources:

Les royaumes elfes de Perianth font du commerce avec les autres mondes principalement en vendant du bois de leurs forêts. Beaucoup de marchands préfèrent commercer avec les elfes, malgré le fait que cette race aime augmenter arbitrairement les taxes, prix et droits de douane, car ils considèrent dangereux de traiter avec les yuan-ti de Verdura.

En plus du bois, Perianth fournit aussi des produits de l'agriculture et des herbes diverses. Aucune autre planète du système n'est capable de fournir des récoltes aussi abondantes et aussi souvent que celle des elfes, même si nombre d'entre eux désapprouvent les méthodes d'agriculture qui nécessitent de tailler dans leurs chères forêts, peu sont prêts à arrêter de craindre de donner un avantage aux autres royaumes elfes.

La cour royale de Fleuris

Le duché de Fleuris, un fief de taille moyenne près de l'équateur de Perianth, n'est pour les étrangers rien de plus qu'un royaume elfe typique de cette planète. Mais le calme qui semble régner en surface cache une des toiles d'intrigues et de machinations politiques les plus complexes de Perianth. La famille royale de Fleuris est l'une des plus décadente parmi les elfes. Des rumeurs gravitent depuis des siècles autour de ses membres, parlant de perversions innombrables, d'utilisation de narcotiques illicites et de démonologie.

Plus d'un courtisan a murmuré que du sang de démon coulait dans les veines de cette famille, et elle est certainement l'une de celle à avoir engendré le plus de batard demi-elfe dans le système stellaire. Mais malgré tout (ou peut être à cause de ces pratiques), la maison noble de Fleuris est l'une des plus puissante et influente. Est ce que toutes ces légendes sur la maison Fleuris sont véridiques ou simplement un tissu de mensonges colportés par leurs

ennemis politiques? Et qu'en est il des récentes rumeurs selon lesquelles les Fleuris assisteraient financièrement des expéditions en partance pour Verdura? Est ce que ces elfes recherchent des artefacts Yuan-ti, ou est ce quelque chose de plus sinistre encore?

La Lune Araignée: Souvenir d'un passé sombre

Disparus mais pas tout à fait oubliés de Perianth, tels sont les elfes noirs. Bannis sur la Lune Araignée, ils rampent sur les toiles étoilées de leurs paradis. Exilés dans cette sinistre prison il y a des siècles, les elfes noirs complotent froidement leur revanche contre ceux qui les ont abusés.

Climat et terrain:

La lune araignée apparaît comme un reflet déformé de sa parente Perianth. Là où Perianth est luxuriante, la lune araignée est tourmentée. Le confortable climat tempéré de Perianth est remplacé ici par des vents glacés qui parcourent la lande. Des sommets bruts et rocailleux suggèrent que la lune araignée est un monde bien plus jeune et rude que Perianth. Elle est également percée d'un réseau de cavernes étendus.

Habitants:

Peu de créatures sont natives de ce monde sévère. Des meutes de loups et de worg chassent les élans et autres herbivores. Ours-hiboux, gricks, mille-pattes monstrueux, araignées et autres étranges créatures errent sur et sous la surface de la planète. Quelques tribus d'ogres, ettins et géants de collines mènent ici une existence difficile. Lorsque les elfes noirs arrivèrent ici, ils amenèrent avec eux quantités de créatures qui les servaient d'alliés ou animaux de compagnie, tel que des araneas, ettercaps, bêtes éclipseantes et bien sûr de monstrueuses araignées. Ces nouveaux arrivants ont depuis prospéré sur la lune.

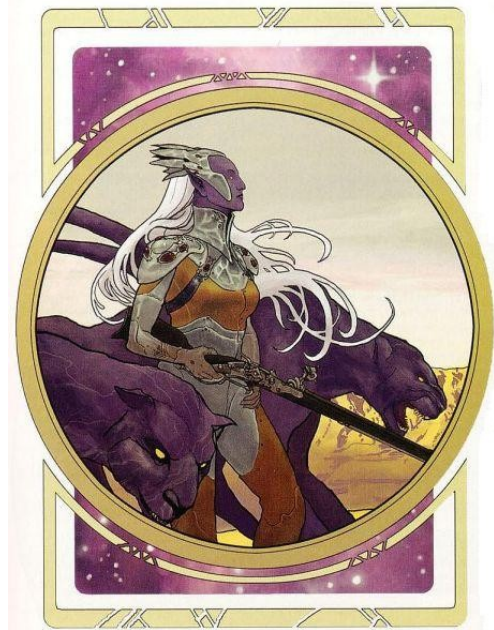
Civilisation:

Les drows représentent ici l'espèce dominante, bannis depuis des siècles de Perianth, ils continuent à bruler du désir glacé de la vengeance depuis le premier jour de leur arrivée. Mais piégés sans Spelljammer, ni la technologie pour construire des navires qui leur permettrait de s'échapper, ils rongent leur frein.... jusqu'à aujourd'hui.

Ressources:

La Lune Araignée n'a virtuellement aucune ressources qui méritent d'être mentionner.

Elle est impropre à l'agriculture, et le minéral rare est difficile à raffiner. La seule substance présente en abondance sur la Lune est la rage, la rage des drows qui attendent de pouvoir se venger de l'univers.



La Chaîne des Larmes: un monde en ruines

Les astéroïdes connus sous le nom de Chaîne des Larmes séparent et protègent les mondes intérieurs de l'environnement hostile qui règne au delà. Réputée être une planète à la population droite et juste, la Chaîne sert maintenant de repère à toute une variété de créatures et plus particulièrement à trois groupes: les gnomes, supposés être les habitants originaux de la planète, les pirates qui utilisent les déplacements chaotiques de la chaîne pour cacher leurs bases et cachettes, et les insectes formiens, dont les colonies continuent à s'étendre le long de la Chaîne.

Climat et terrain:

Si une ceinture d'astéroïdes pouvait avoir un climat alors il serait uniformément qualifié de froid et austère.

La plupart des rocs qui se heurtent dans cette région ne sont rien de plus que des lopins de terre couverts de lichen, bien que les plus gros astéroïdes puissent abriter des arbres.

Habitants:

En dépit des rudes conditions de vie, la Chaîne des Larmes n'est pas dépourvu de vie. Toutes sortes de créatures se sont déplacées ici depuis les autres mondes. Les marins des Spelljammers parlent d'astéroïdes qui servent de demeure à des vers pourpres dévoreurs de navires, d'araignées monstrueuses qui tendent

leurs toiles dans de sombres cavernes, et de vases qui rongent la roche pour se nourrir. Les morts-vivants chassent dans la Chaîne avec une volonté peu commune sur les autres mondes. Peut-être est-ce dû à l'écho des émotions intenses ayant suivi la destruction du monde des gnomes ou peut-être est-ce dû à la présence des esprits des marins qui ont rencontré leur fin ici. Un prétre aura ainsi de grande chance de rencontrer et de combattre des ombres, revenants, spectres et autres fantômes, sans parler du légendaire 'Vaisseau des morts', manoeuvré par des squelettes et des zombies.

Civilisation:

Il y a longtemps, les gnomes appelés planète ce qui est aujourd'hui connu sous le nom de Chaîne des Larmes. De nos jours, cette région reste celle qui comporte la plus grande population gnome, bien qu'ils soient depuis devenu un peuple de vagabonds qui voyagent d'astéroïde en astéroïde à la recherche de ce qu'ils peuvent encore sauver. Beaucoup de gnomes ont fondé des colonies sur les plus gros astéroïdes, formant ainsi des bases d'opérations d'où ils lancent des missions d'explorations et qui servent de havres pour ceux qui cherchent un abris.

Un de ces astéroïdes est connu sous le nom de 'Discorde', où les gredins, chasseurs de trésors fortunés et explorateurs de tout type viennent s'encanailler. Cette métropole est construite sur et sous la surface de l'astéroïde, ici les visiteurs peuvent trouver tout ce qu'ils cherchent. Le marché noir fournit les produits interdits comme des poisons ou des esclaves.

La dernière nouveauté dans la Chaîne se nomme les formiens, des insectes colonisateurs venus d'une autre sphère de cristal ou même d'une autre dimension, ils ont trouvé les astéroïdes à leur goût et y implantent désormais de plus en plus de cités-ruches. En seulement une décennie, les formiens ont sauté d'un astéroïde à l'autre, étendant leur influence dans toute la chaîne.

Partout où ils ont rencontré de la résistance, les formiens ont simplement écrasé leurs ennemis sous leur nombre. Le fait que les formiens ne semblent pas encore intéressés par la colonisation des autres planètes du système a empêché qu'ils ne soient considérés comme une menace sérieuse.

Ressources:

La Chaîne des Larmes possède trois types de ressources intéressantes. Premièrement, le minéral abondant sur les astéroïdes eux-mêmes. Beaucoup de mineurs qui acceptent d'affronter le froid et les ténèbres ont découvert de riches filons, mais autant n'ont

trouvé que la mort.

La seconde ressource de la région est la cité de Discorde. Tout ce qu'il est possible de vendre et acheter peut y être trouvé.

La troisième ressource en abondance est inconnue de la plupart. Là où l'aventurier moyen ne verra que des bibelots sans intérêts, celui qui a un peu plus de jugeote y verra une richesse. Une grande variété de débris et de déchets jonchent les astéroïdes de la Chaîne, la plupart étant les restes de l'ancienne civilisation gnome qui habitait ici avant la destruction de leur planète, mais aussi les cargaisons de vaisseaux s'étant écrasés sur les rocs. Tous ces objets représentent un trésor pour ceux qui ont la patience de les rechercher et de découvrir leur valeur.

La Forge de Moradin: un monde perdue

Au delà de la Chaîne des Larmes se trouve le système externe, où des comètes, des pluies de météorites mortelles et d'étranges phénomènes célestes attendent les voyageurs imprudents. La pire menace reste peut-être le froid capable de briser les os qui règne ici, car la Chaîne des Larmes bloque la majorité de la chaleur émanant de Pyre, le soleil.

La seule planète de bonne taille de ce secteur est un monde montagneux sombre connu dans le système sous le nom de Forge de Moradin (ou plus simplement la forge). Bien que sa surface gelée soit inhabitable pour la plupart des espèces, les tunnels réchauffés par la chaleur géothermique offrent un confort raisonnable. La Forge a de tout temps été le lieu de conflit entre les nains et les orques natifs des lieux, mais depuis peu la Forge est tombée sous la poigne de fer des envahisseurs illithids.

Climat et terrain:

Le climat de la Forge de Moradin est froid, des montagnes escarpées et des gouffres sans fond défigurent sa surface. Bien qu'aucune eau liquide n'est disponible en surface, la glace des pôles suffirait à remplir des douzaines de mers. La température atteint -30°C durant l'été et -50 pendant les nuits d'hiver.



Habitants:

La plupart des êtres vivants existent sous la surface de la Forge de Moradin et seul des taches de lichen et d'herbe coriace en surface laisse suggérer que la planète n'est pas un monde mort. Des flaques de vase grise glissent silencieusement le long des montagnes à la recherche de matières organiques à dévorer. Sous la surface, cependant, le monde est différent. Des vents chauds vomis par les volcans ont permis à la vie de s'installer. Une grande variété de lichens et de champignons prospèrent ici, créant la base d'un écosystème souterrain qui inclut aussi des manteaux d'ombre, araignées monstrueuses, arachnophages, géants de pierre et beaucoup d'autres créatures. Bien sur des créatures qui ne sont pas reliées à la chaîne alimentaire classique existent aussi dans les profondeurs des tunnels, comme les thoquas, xorn et autres monstres du même type qui trouvent leur nourriture parmi les minéraux et la roche elle-même. Deux races humanoïdes sont natives de la Forge: les nains et les orques. Une troisième espèce pensante, les flagelleurs mentaux est arrivée récemment, amenant leurs esclaves, les grimlock, avec eux.

Civilisation:

Pendant une très longue période, les nains sont restés maître de leur destin, ils se battaient contre les orques, et personne ne pouvait concevoir que cette guerre puisse prendre fin sans l'éradication de l'une des deux races. Personne ne pris conscience non plus de la menace des illithids. Lorsque les redoutés flagelleurs mentaux arrivèrent sur la Forge de Moradin, les orques pensèrent avoir trouver un allié pour les aider à détruire les nains une bonne fois pour toute. C'est seulement après que les armées orques, renforcées par des milliers d'esclaves grimlocks,

eurent brisées les défenses du peuple nain, que les illithids révélèrent leur vrai visage. Les grimlock se retournèrent contre leurs alliés d'un temps, et les flagelleurs mentaux commencèrent à se régaler des cerveaux des nains et des orques. Si totale fut cette trahison que même de nos jours, il reste à peine plus d'orque que de nains dans le système solaire.

De petites enclaves de nains et d'orques, comptant d'une petite douzaine à quelques centaines de membres, résistent à l'esclavage des illithids et de leurs serviteurs grimlock. Dans de nombreux cas, les orques et les nains ont même du s'allier contre leur ennemi commun. Pour leur part, les illithids conservent un blocus total de la surface et ne laissent l'accès libre qu'à leurs propres vaisseaux. Entourés des grimlocks et de leurs esclaves nains, orques et demi-orques, les flagelleurs mentaux ont commencé à tourner leur attention vers les autres planètes du système.

Ressources:

La Forge de Moradin dispose de grandes ressources minérales. Des veines de cuivre, fer, or, argent, adamantium et d'une grande variété de gemmes affleurent même à la surface de la planète. Bien sûr à cause de la domination illithid, la plupart de ces extraordinaires ressources ne sont pas exploitées.

Le Voile:

Comme son nom le suggère, la ville de Voile existe dans un secret perpétuel. Peu de non nains ont visité ce lieu et encore moins savent où la trouver. tout ce mystère est nécessaire pour une simple raison: si les illithids et leurs mignons venaient à apprendre la position de la ville, elle n'existerait pas une journée de plus. Pour ses habitants, Voile est le centre nerveux, le cœur et l'âme de la résistance contre l'invasion des flagelleurs mentaux. Ici des plans sont imaginés qui seront par la suite exécutés par des résistants à des centaines de kilomètres de la ville, la plupart ne connaissant même pas les commanditaires de leurs actions. Des espions de Voile se cachent dans des cavernes obscures, près des camps de prisonniers et même dans les allées urbaines de distantes planètes, toujours à la recherche d'un moyen de vaincre leurs ennemis. Des personnages qui chercheraient Voile devront prouver leurs bonnes intentions, souvent même sans réaliser qu'ils sont testés.

S'ils ont alors la chance d'être accepté en ville, les Pjs seront rapidement intégrés dans le réseau des combattants de la liberté et envoyés dans des missions révolutionnaires contre les illithids.

Chapitre 5: Ennemis

En dépit des relations pacifiques entre la plupart des espèces pensantes du système, quelques races menacent la sécurité et la liberté de ceux qui habitent ici.

Les flagelleurs mentaux:

Les flagelleurs mentaux (LM), représentent une menace aliène et incompréhensible pour les habitants du système, car peu peuvent appréhender leur but ultime. Ils semblent clairement lancé dans une guerre de conquête comme le montre leur assaut sur la Forge de Moradin. Ils ont aussi lancé des recherches scientifiques, avec par exemple le programme d'élevage et de développement de la race demi-orque. Mais personne ne sait de où ils sont venus, ni leurs buts réels. Beaucoup espèrent que le froid qui règne sur la Forge marquera la limite de l'influence illithid dans le système, car même avec leurs serviteurs grimlock, ils ne semblent pas avoir la puissance nécessaire pour menacer d'autres planètes. Malheureusement, dans ce cas, les apparences cachent la réalité. Les flagelleurs mentaux qui occupent la Forge de Moradin ne sont qu'une avant-garde envoyés ici il y a des siècles depuis un secteur distant de la galaxie, et ils aiment beaucoup se qu'ils ont découvert. Il y a de cela plusieurs siècles, cette avant-garde faisait partie d'une énorme colonie proche de territoires humains. Après s'être nourris des cerveaux de ces derniers, mais la nourriture vint rapidement à manquer et les illithids envoyèrent bientôt des hordes des les sphères de cristal environnantes afin de chercher de nouvelles sources de nourriture. Les illithids ont trouvé dans la Forge de Moradin, un point de départ convenable pour commencer leur exploration et la conquête du système. Sa nature froide et sombre leur convient bien, et la lutte sans fin entre les nains et les orques a fait de ce monde un fruit mûr pour l'exploitation. Lorsque leur programme d'élevage, consistant à croiser des orques avec les quelques humains survivants de leurs vaisseaux, échoua à produire une race de serviteurs conciliants, les illithids décidèrent de se trouver des alliés parmi les races locales. L'esprit de ruche des formiens leur



sembla en premier lieu la meilleure option, mais les reines se révélèrent trop dangereuses pour être détournées de leurs propres buts. Les compétences limitées et la nature imprévisible des sahuagins et des yuan-ti fit de ces races des choix inadaptés.

Alors, les illithids firent la connaissance des drows de la lune araignée, alors leur alliance impie put enfin naître.

Offrant aux elfes noirs le cadeau du Spelljamming, les flagelleurs mentaux libérèrent les drows de leur prison. Les illithids n'avaient qu'une requête: 'Retrouvez pour nous les pouvoirs des anciennes civilisations, et nous vous aideront à prendre votre revanche contre vos ennemis.'

Drow:

Les drows (NM) de la Lune Araignée représentent la menace la plus commune de la région. Grâce à leur capacité nouvellement acquise à se déplacer dans l'espace entre les mondes, les drows commencent à être rencontrés aux quatre coins du système. De Cendre à la Forge de Moradin.

Beaucoup craignent que les drows se lancent dans la conquête de nouveaux territoires, mais bien peu réalisent en fait que les elfes noirs sont lancés dans une grande quête. Ils cherchent en fait à redécouvrir les artefacts et reliques des civilisations qui existaient dans les temps préhistoriques. Depuis les pyramides enfouies de Cendre aux citadelles englouties de Quelya, en passant par les temples infestés de serpents de Verdura ou encore les trésors perdus de la Chaîne des Larmes, les drows parcourent le système à la recherche de ces magies oubliées avec pour but de ressusciter les pouvoirs des anciens. Le but final de cette quête est simple: la vengeance. Par dessus tout, les drows ont faim de vengeance contre les elfes de Perianth. Ils ne se sont en effet jamais remis de leur bannissement sur la Lune Araignée, il y a plus d'un millénaire. Jusqu'à récemment, cela ne se manifestait que par de petites actions de cruauté et de destruction, mais avec l'augmentation de leurs moyens de déplacements, les elfes noirs se sont ralliés comme jamais auparavant.

Yuan-ti:

En tant que race humanoïde, les dépravés Yuan-ti ont mêlé leur essence avec les serpents de leur monde jungle, devenant d'horribles créatures hybrides. Personne ne se souvient vraiment de l'apparence de cette civilisation à son apogée, mais la nature impitoyable du peuple-serpent est maintenant connu loin et de tous.

Bien que les yuan-ti ne veulent pas l'admettre, beaucoup aspirent à un

retour aux jours où ils étaient la puissance prédominante de la région. Leurs légendes parlent d'un temps où ils n'avaient aucun rival, et où leur magie était la plus puissante. C'est alors que quelque chose se produisit, quelque chose d'horrible, une série d'événements dont personne ne peut (ou ne veut) se souvenir. Après ce cataclysme, les yuan-ti perdirent leur place au sommet du pouvoir, brisant leur civilisation et détruisant leurs rêves de pouvoir.

Les sages pensent que cet événement pourrait être lié à la dégénérescence du sang de la race, mais une seule chose est certaine, c'est que les yuan-ti n'ont jamais réussi à récupérer leur position au fil du temps.

De nos jours, les yuan-ti sont constamment en train de faire des projets de conquête, mais leur nature chaotique fait que ces plans dépassent rarement la vallée d'à côté. Chaque abomination pense être la seule dirigeante légitime du peuple-serpent et ces luttes internes empêchent les yuan-ti de devenir une menace pour le système.

Mais des artefacts de pouvoir restent cachés dans les ruines et qui sait si le prochain à être découvert ne sortira pas les yuan-ti de leur marasme pour les envoyer de nouveau parcourir les étoiles.

Formiens:

En tant que derniers arrivants du système, les formiens représentent une menace complètement nouvelle pour ceux qui les rencontrent. Ils ne font preuve d'aucune cruauté ou de soif de sang commune aux autres espèces dangereuses, mais disposent à la place d'une approche simpliste et d'une absence totale d'émotion rendant toutes négociations ou contacts diplomatiques impossibles.

Lorsque vous rencontrez un groupe de guerre formien, vous disposez de deux choix: fuir ou combattre. Et si une colonie arrive dans votre secteur, seule la première solution est envisageable.

Les formiens n'ont qu'un but: étendre leurs colonies sur chaque pouce de territoire qu'ils rencontrent. Il n'y a pas de malice dans leur façon de penser, mais ils ne font preuve d'aucune pitié envers ceux qui interfèrent avec leur progression. Ils sont implacables et inarrêtables.

Par chance pour de nombreux mondes, les formiens semblent avoir limité leur colonisation aux astéroïdes connus sous le nom de Chaîne des Larmes. Les interactions entre les formiens et les autres races restent plus que limitées, et lorsqu'elles surviennent, beaucoup pensent que la philosophie des gnomes restent la meilleure. Lorsqu'ils rencontrent cette race, les gnomes font

simplement leur paquetage et s'en vont. Après tout, aussi longtemps que vous êtes en vie, vous pouvez toujours rechercher un nouvel endroit où vous installer.

Sahuagin:

Les sahuagins prédateurs vivent dans des communautés fortement hiérarchisées, chacune dirigées par un mâle puissant. Un ancien code de comportements ritualisés dirige la vie quotidienne des sahuagins. Le dogme principal est le suivant: éradiquer tout ce qui n'est pas sahuagin.

En tant que la plus ancienne espèce humanoïde de Quelya, les sahuagins pensent que la planète aquatique (qu'ils appellent Sahu dans leur culture) leur revient de plein droit. En fait, les légendes des sahuagins proclament que les diables de mers sont la plus ancienne race humanoïde du système. Les sahuagins voient les halflings et les humains comme des envahisseurs, malgré le fait qu'aucune de ces deux espèces ne soient vraiment capable de vivre sous l'eau. Ainsi, les rôdeurs sahuagins choisissent souvent une de ces deux races comme ennemis favoris.

Pour atteindre leur but, les sahuagins ne ratent jamais une occasion de harceler, saboter ou détruire les civilisations humaines et halflings qui se développent le long des îles de Quelya. Ces attaques prennent souvent la forme de raids nocturnes en surface ou par des attaques de vaisseaux sur les océans. Les diables des mers ne réclament pas les ruines sous-marines de Quelya. En fait, les prêtres sahuagins prêchent même que ces ruines sont polluées, des sites sacrilèges qui doivent être évités aussi bien par les sahuagins que par les habitants de la surface.

Traduction: B.Zéro le 28/05/2008

Texte original: Andy Collins dans

Polyhedron, mai 2002

Illustrations: Scott Schomburg

